

**CERTIFICATO DI GARANZIA
(condizioni valide solo per il Territorio Italiano)**

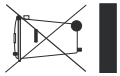
La garanzia ha la durata di **24** mesi dalla data di acquisto, accertata o accertabile, e viene esercitata dalla Ditta rivenditrice e, tramite questa, dai Centri Assistenza Tecnica Autorizzati ACI Srl Farfisa Intercoms. La garanzia deve essere esercitata, pena la decadenza, entro **otto** giorni dalla scoperta del difetto.

LA GARANZIA NON E' VALIDA SE NON DATATA E VIDIMATA CON TIMBRO E FIRMA DEL RIVENDITORE ALL'ATTO DELL'ACQUISTO. CERTIFICATO UNICO ED INSOSTITUIBILE.

MATRICOLA - SET NUMBER - MATRICULE APPAREIL -
N° MATRICULA - N° DE MATRICULA - SERIENNUMMER

DATA DI ACQUISTO - DATE OF PURCHASE - DATE D'ACHAT -
FECHA DE COMPRA - DATA DE COMPRA - EINKAUFSDATUM

TIMBRO E FIRMA DEL RIVENDITORE
DEALER'S NAME AND ADDRESS
NOM ET ADRESSE DU REVENDEUR
NOMBRE Y DIRECCION DEL DISTRIBUIDOR
CARIMBO E ASSINATURA DO REVENDEADOR
STÄMPEL DES HÄNDLERS



Smaltire il dispositivo secondo quanto prescritto dalle norme per la tutela dell'ambiente.
Dispose of the device in accordance with environmental regulations.
Écouler le dispositif selon tout ce qui a été prescrit par les règles pour la tutelle de l'environnement.
Eliminar el aparato según cuanto prescrito por las normas por la tutela del entorno.
Disponha do dispositivo conforme regulamentos ambientais.
Werden Sie das Gerät in Übereinstimmung mit Umweltregulierungen los.

La ACI Srl Farfisa Intercoms si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momento i prodotti qui illustrati.
ACI Srl Farfisa Intercoms reserves the right to modify the products illustrated at any time.
La ACI Srl Farfisa Intercoms se réserve le droit de modifier à tous moments les produits illustrés.

El reservada a ACI Srl Farfisa Intercoms o d'el dret de modificar a qualsevol moment els productes aquí il·lustrats.
ACI Srl Farfisa Intercoms se reserva el dret de modificar en qualsevol moment los productos ilustrados aquí.
Änderungen vorbehalten.

ACI srl Farfisa Intercoms

Via E. Vanoni, 3 • 60027 Osimo (AN) • Italy
Tel: +39 071 7202038 (r.a.) • Fax: +39 071 7202037
e-mail: info@acifarfisa.it • www.acifarfisa.it

Cod. 52704120 Mi2382

E PLACA DE CALLE DIGITAL

Placa de calle serie Matrix con 14 teclas y LCD alfanumérico.
Permite marcar y enviar llamadas en la línea digital DUO.

Datos técnicos

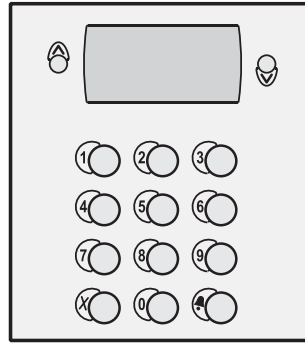
Alimentación desde el módulo de audio/video
Tiempo accionamiento cerradura 3/6 seg.
Display LCD 2 líneas x 16 caracteres
Número de llamadas 250
Memoria 250 nombres
Dimensión 1 módulo
Temperatura de funcionam. 0°÷+40°C
Máxima humedad admisible 90% RH

I PULSANTIERA DIGITALE

Pulsantiera serie Profilo con 14 tasti e LCD alfanumerico.
Permette di comporre ed inviare chiamate su linea digitale DUO.

Dati tecnici

Alimentazione dal modulo audio/video
Tempo azionamento serratura 3/6 sec.
Display LCD 2 righe x 16 caratteri
Numero di chiamate 250
Memoria 250 nominativi
Dimensioni 1 modulo
Temperatura di funzionamento 0°÷+40°C
Massima umidità ammissibile 90% RH



P BOTONEIRA DIGITAL

Botoneira série Profilo com 14 teclas e LCD alfanumérico.
Possibilita a composição e o envio de chamadas para linha digital DUO.

Dados técnicos

Alimentação a partir do módulo áudio/video
Tempo acionamento fechadura 3/6 seg.
Display LCD 2 linhas x 16 caracteres
Número de chamadas 250
Memória 250 nomes
Dimensões 1 módulo
Temperatura de funcionam. 0°÷+40°C
Umidade máxima admissível 90% RH

GB DIGITAL PUSH-BUTTON PANEL

Profilo series push-button panel with 14 buttons and alphanumerical LCD.
Used to dial and send calls over DUO digital line.

Technical features

Power supply from audio/video module
Door-opening time 3 / 6 sec.
LCD 2 lines x 16 characters
Number of calls 250
Memory 250 names
Dimensions 1 module
Operating temperature 0°÷+40°C
Maximum humidity acceptable 90% RH

D DIGITALE KLINGELPLATTE

Klingelplatte Serie Profilo mit 14 Tasten und alphanumerischem LCD-Display.
Für die Eingabe und Übertragung von Rufen auf der Digitalleitung DUO.

Technische Daten

Versorgung über das Audio-/Video-Modul
Betätigungszeit des Türschlosses 3/6 Sek.
LCD-Display 2 Reihen x 16 Zeichen
Anzahl der Rufe 250
Speicher 250 Namen
Abmessungen 1 Modul
Betriebstemperatur 0° ÷ +40°C
max. zulässige Feuchtigkeit 90% RH

Plaques de rue série Profilo à 14 boutons-poussoirs et afficheur LCD alphanumérique.
Permet de composer et d'adresser des appels sur ligne digitale DUO.

Données techniques

Alimentation depuis le module audio/vidéo
Délai d'activation de la gâche 3 / 6 sec.
Afficheur LCD 2 lignes x 16 caractères
Nombre d'appels 250
Mémoire 250 noms
Dimensions 1 module
Température de fonction. 0°÷+40°C
Humidité max. admissible 90% RH

Art. TD2100PL

Mi 2382

ITALIANO

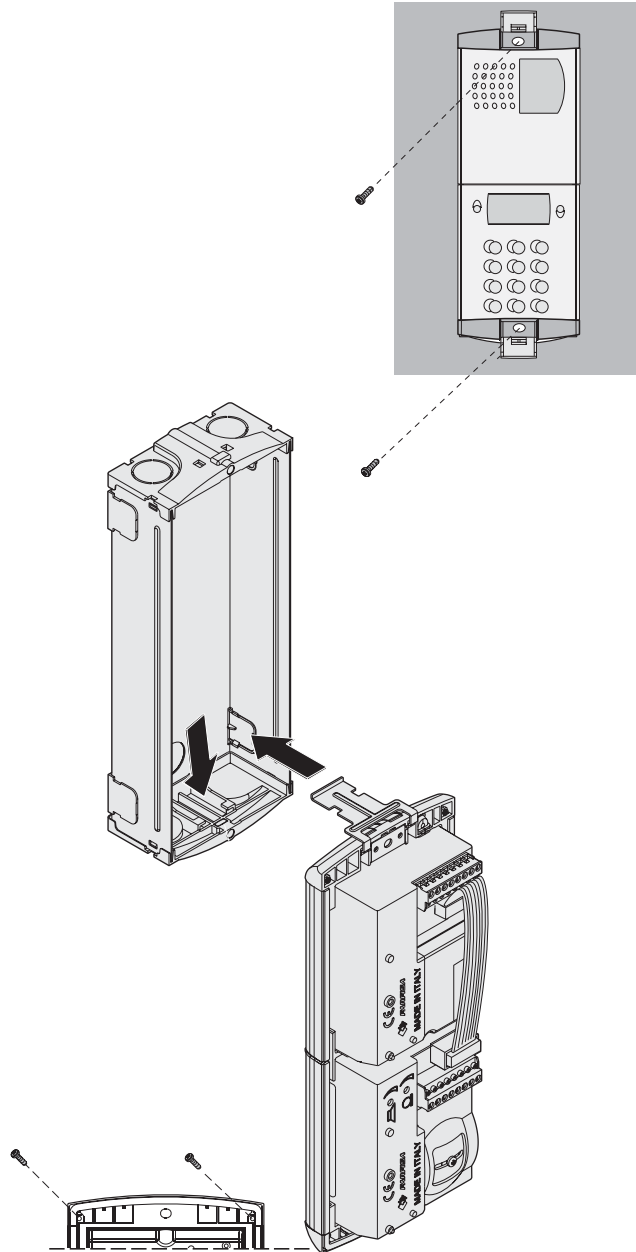
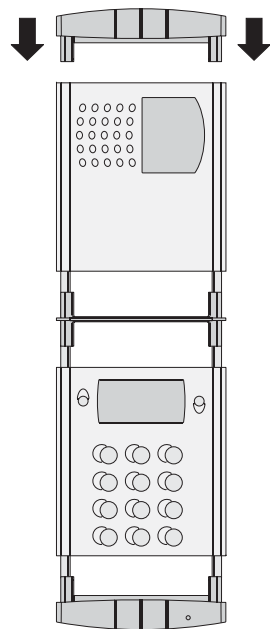
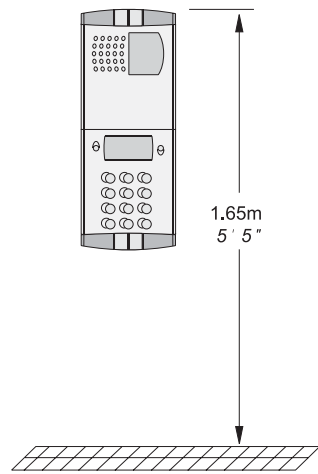
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

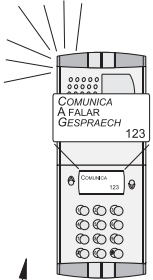
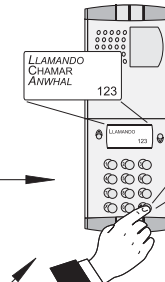
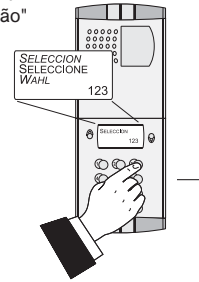


Para accionar la apertura de la cerradura, presionar el pulsador . El tiempo de habilitación es de 3 segundos (o de 6 segundos si se ha programado). Tras colgar el auricular o presionar la tecla **X** en la placa de calle, la instalación vuelve al estado de reposo. Los números que no han sido enviados ni borrados se apagan a los 25 segundos.

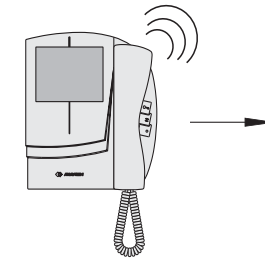
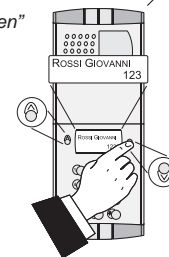
Para accionar a abertura da fechadura, pressionar o botão . A duração da habilitação é de 3 segundos (ou de 6 segundos se tiver sido programada diversamente). Recolocando o microfone ou pressionando a tecla **X** na botoneira, a instalação retorna à posição de repouso. Os números não enviados ou não cancelados se apagam depois de 25 segundos.

Zur Betätigung des Türschlosses ist die Sprechgeräteste zu drücken. Die Aktivierungsdauer beträgt 3 Sekunden (oder 6 Sekunden bei anderer Programmierung). Durch Auflegen des Hörers oder Drücken der Taste **X** auf der Klingelplatte kehrt die Anlage in die Ruhestellung zurück. Nicht gesandte oder nicht gelöschte Nummern verschwinden nach 25 Sekunden.

"Selección"
"Seleção"
"What"



o "Búsqueda"
ou "Procura"
oder "Suchen"



Abbrir la cerradura codificada

Desde la placa de calle, aunque en el modo "ocupado", es posible accionar la apertura de la cerradura marcando uno de los posibles 16 números de 4 cifras introducidos anteriormente.

Accionamiento cerradura codificada

- Marcar 00
- Presionar ; en la pantalla aparece "Password / ■■■■■"
- Marcar, dentro de 10 segundos, el código personal de acceso; cada cifra marcada se visualiza por medio de un asterisco en lugar de ■.
- Presionar ; se acciona la apertura de la cerradura, se oye un tono de confirmación y la placa de calle vuelve al modo operativo actual de la instalación (libre o ocupado).

Abertura fechadura codificada

Partindo da botoneira, mesmo com a modalidade "ocupado", é possível accionar a abertura da fechadura, compondo um dos 16 números possíveis com 4 algarismos inseridos anteriormente.

Acionamento fechadura codificada

- Compor 00
- Pressionar ; no display aparece "Password / ■■■■■"
- Compor, dentro de 10 segundos, o código pessoal de acesso; cada algarismo inserido é visualizado com um asterisco no lugar de ■.
- Pressionar ; aciona-se a abertura da fechadura, se ouvirá um som de confirmação e a botoneira retornará ao modo operativo actual da instalação (livre ou ocupado).

Öffnung von kodierten Türschlössern. Von der Klingelplatte kann auch im Besetztzustand das Türschloss geöffnet werden, wenn eine der 16 verschiedenen 4-stelligen Ziffern eingegeben wird.

Betätigung des kodierten Türschlosses

- 00 eingeben
- drücken; auf dem Display erscheint "Password / ■■■■■"
- Binnen 10 Sekunden ist der persönliche Zugangscode einzugeben; jede eingetippte Zahl wird durch einen Stern anstelle von ■ dargestellt
- drücken, um das Türschloss zu öffnen. Daraufhin erklingt ein akustisches Signal zur Bestätigung und die Klingelplatte kehrt wieder zum aktuellen Betriebsmodus der Anlage zurück (frei oder besetzt).

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

E AJUSTES DE LA PANTALLA

Las teclas de la placa permiten ajustar el contraste y el color de fondo de la pantalla.

Contraste

- Marcar **0090**; la pantalla visualiza "waiting" con una barra de estado.
- Dentro de 5 segundos presionar las teclas y para aumentar o disminuir el contraste de la pantalla.
- Presionar para memorizar.

Color de fondo

- Marcar **0091**; la pantalla visualiza "waiting" con una barra de estado.
- Presionar las teclas y para seleccionar el color deseado.
- Presionar para memorizar.

E FUNCIONAMIENTO

Averiguar que las conexiones de la instalación se han hecho correctamente. Poner en función la instalación conectando el alimentador a la red; en la pantalla aparece por 3 segundos "FARFISA", la versión software de la placa de calle y "Marcar el código o pulsar $\wedge\wedge$ " ($\wedge\wedge$ alternativamente). Marcar el número o seleccionar el nombre del usuario deseado (si anteriormente memorizado) comprimiendo las teclas o por la búsqueda, averiguar de ello la exactitud sobre el display y presionar la tecla para realizar la llamada. En caso de error, presionar la tecla χ (sólo antes de enviar la llamada) y marcar el número correcto.

Si la línea está libre y el número llamado existe, se oye el tono de confirmación y en el display aparece "Llamando / —" de otro modo se oye el tono de ocupado y en el display aparece "Ocupado /". Cuando se presiona una vez más la tecla χ , la llamada en curso finaliza y el sistema vuelve a estar disponible para una nueva llamada.

Al levantar el auricular, el usuario llamado interrumpe la llamada y habilita la conversación con la placa de calle durante unos 90 segundos; en la pantalla de la placa de calle aparece "Comunica / ----".

Cuando faltan 10 segundos antes del fin de conversación, la información en la pantalla empieza a parpadear; para continuar la conversación por 90 seg. más presionar nuevamente .

P REGULAGENS DO DISPLAY

Por intermédio das teclas da botoneira é possível variar o contraste e a cor de fundo do display.

Contraste

- Compor **0090**; no display aparece "waiting" com uma barra de estado.
- Dentro de 5 segundos, pressionar as teclas e para aumentar ou diminuir o contraste do display.
- Pressionar para memorizar.

Cor de fundo

- Compor **0091**; no display aparece "waiting" com uma barra de estado.
- Pressionar as teclas e para escolher a cor preferida.
- Pressionar para memorizar.

P FUNCIONAMENTO

Verificar que as ligações da instalação estejam efetuadas corretamente. Colocar em função a instalação, ligando o alimentador à rede; no display aparece por 3 segundos "FARFISA", a versão software da botoneira seguida da escrita "Marcar o número ou premir $\wedge\wedge$ " ($\wedge\wedge$ em maneira alternada). Compor o número ou seleccionar o nome do usuário desejado (se anteriormente memorizado) pressionando as teclas ou para a procura, verificar a sua exactidão no display e pressionar a tecla para completar a chamada.

Em caso de erro, pressionar a tecla χ (somente antes do envio da chamada) e compor o número exacto. Se a linha é livre e o número chamado existe será ouvido o sinal de confirmação e no display aparecerá "Chamar / —" de outro modo será ouvido o sinal de ocupado e no display aparecerá "Ocupado /".

Se pressionarmos a tecla χ encerrase a chamada em andamento e o sistema estará pronto para uma nova chamada. O usuário chamado, ao levantar o micro-telefone, interrompe a chamada, habilita a conversação com o exterior por um tempo de 90 segundos e no display da botoneira fará aparecer "A falar / ----".

Faltando 10 segundos para o final da conversação, a escrita no display começará a piscar; para continuar a conversação por mais 90 segundos, pressionar novamente .

D DISPLAY-EINSTELLUNGEN

Mit den Tasten der Tastatur können der Kontrast und die Hintergrundfarbe des Displays eingestellt werden.

Kontrast

- **0099** eingeben, woraufhin auf dem Display die Meldung "waiting" sowie ein Funktionsbalken erscheinen.
- Innerhalb von 5 Sekunden die Tasten und drücken, um den Kontrast des Displays zu erhöhen oder zu vermindern.
- Anschließend zum Speichern die Taste drücken.

Hintergrundfarbe

- **0091** eingeben, woraufhin auf dem Display die Meldung "waiting" sowie ein Funktionsbalken erscheinen.
- Tasten und drücken, um die gewünschte Farbe auszuwählen.
- Anschließend zum Speichern die Taste drücken.

D BETRIEB

Kontrollieren, ob die Verbindungen der Anlage richtig hergestellt wurden. Anlage durch Anschluss des Netzgeräts in Betrieb nehmen; auf dem Display wird 3 Sekunden lang die "FARFISA", Software-Version der Klingelplatte und anschließend die Meldung "Nummer waelhen oder $\wedge\wedge$ druecken" ($\wedge\wedge$ alternierend) angezeigt. Die Nummer zusammenstellen oder den Namen des gewünschten Benutzers wählen, wenn es im voraus sich einprägt, da drückt es die Tasten oder für die Forschung, die Genauigkeit davon auf das Display und die Taste drücken um den Ruf auszuführen.

Bei falsch eingegebener Nummer Taste χ drücken (nur vor Absenden des Rufes möglich) und richtige Nummer eintippen. Wenn die Linie frei ist und die angerufene Nummer existiert ist ein Bestätigungston zu hören und auf dem Display erscheint die Anzeige „Anwahl/----“, es fühlt anders sich einen Ton von besetzt und auf dem Display erscheint die Anzeige „Besetzt!“. Wenn die Taste χ gedrückt wird, wird das laufende Gespräch beendet und das System ist für einen neuen Anruf bereit. Der angerufene Teilnehmer ermöglicht durch Abheben des Hörers ein Gespräch mit dem externen Anrufer von 90 Sekunden; auf dem Display der Klingelplatte erscheint „Gespraech /-...“ 10 Sekunden vor dem Ende der Sprechverbindung beginnt die Meldung auf dem Display zu blinken. Nun kann die Sprechverbindung um weitere 90 Sekunden verlängert werden, indem erneut die Taste gedrückt wird.

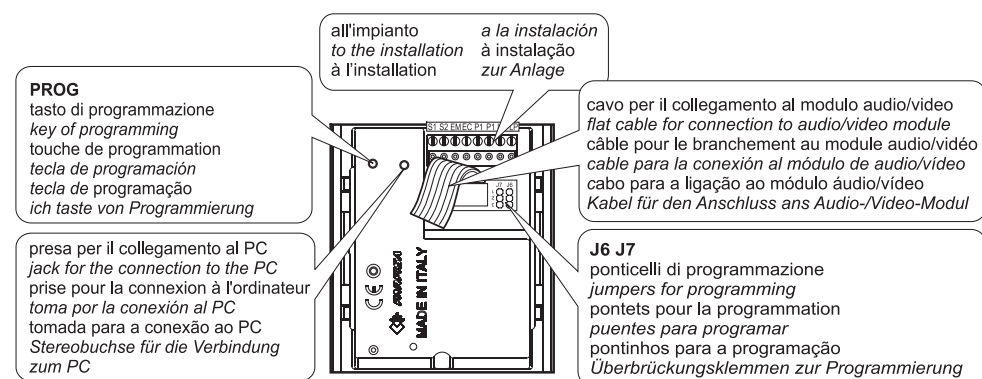
Morsettiere di connessione

Connection terminal boards

Borniers de connexion

Bornes de conexión

Terminais de conexão



I Morsetti

LP/LP fonia-dati-video da e verso gli interni

P1/P1 ingressi pulsante chiamata diretta

EC ingresso positivo comando scambiatore

EM ingresso negativo comando scambiatore

S1/S2 contatti apertura serratura

GB Terminals

LP/LP audio-data-video to and from internal users

P1/P1 direct call button input

EC positive signal for exchanger

EM negative signal for exchanger

S1/S2 door opening contacts

F Bornes

LP/LP phonie données-vidéo depuis et vers les internes

P1/P1 entrées bouton-poussoir appel direct

EC entrée positive commande échangeur

EM entrée négative commande échangeur

S1/S2 contacts ouverture gâche

E Bornes

LP/LP fonia-datos-video desde o a los aparatos internos

P1/P1 entradas pulsador de llamada directa

EC entrada positiva mando intercambiador

EM entrada negativa mando intercambiador

S1/S2 contactos de apertura cerradura

P Terminais

LP/LP fonia-dados-vídeo de e para os apartamentos

P1/P1 entradas botão chamada direta

EC entrada positivo comando permutador

EM entrada negativo comando permutador

S1/S2 contatos abertura fechadura

D Klemmens

LP/LP Sprechleitung-Datenleitung-Videoleitung zu internen Teilnehmern

P1/P1 Eingänge der Direktruffaste

EC Plus-Eingang der Umschalteneinrichtungssteuerung

EM Minus-Eingang der Umschalteneinrichtungssteuerung

S1/S2 Türschlossöffnungskontakte

I Tipo e sezione dei conduttori

L'utilizzo del cavo art.2302, opportunamente studiato dalla ACI Farfisa, è raccomandato per la realizzazione di impianti digitali DUO System. L'impiego di conduttori inadeguati potrebbe non garantire tutte le prestazioni ed influenzare il corretto funzionamento del sistema.

Dati tecnici del cavo art. 2302

Numero dei conduttori 2 (rosso/nero)
Sezione dei conduttori 2x1mm²
Materiale dei conduttori rame stagnato
Passo di cordatura 40mm
Impedenza caratteristica 100Ω

Distanze massime garantite con il cavo art.2302

GB Type and cross-section of conductors

The cable art.2302 is the ideal solution for wiring DUO digital systems. The use of inappropriate cables may have an adverse effect on the performance of the system.

Technical characteristics of cable art.2302

Number of conductors 2 (red/black)
Cross-section of conductors 2x1mm²
Material of conductors tinned copper
Twisting pitch 40mm
Nominal impedance 100Ω

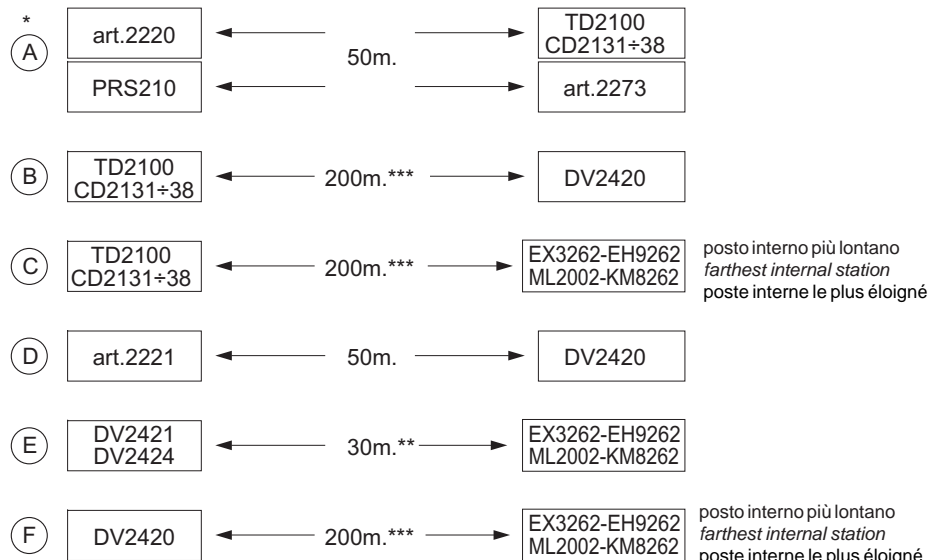
Maximum distances guaranteed by cable art.2302

F Type et section des conducteurs

L'usage du câble art.2302, opportunément étudié par l'ACI Farfisa, il est recommandé pour la réalisation d'installations digitales DUO System. L'utilisation de câbles différents peut influencer le fonctionnement correct du système et n'en garantit pas les performances.

Données techniques du câble art. 2302
Nombre de conducteurs 2 (rouge/noir)
Section des conducteurs 2x1mm²
Matériau des conducteurs cuivre étamé
Pas de câblage 40mm
Impédance caractéristique 100Ω

Distances maximum garanties avec le câble art. 2302



Note

- * Lettere di riferimento schematico (vedere le pagine 8 e 9).
- ** La lunghezza totale dei cavi dal derivatore ai posti interni non deve superare i 300 metri (somma di tutte le tratte "E").
- *** Questa distanza si riduce a 150 metri in caso di impianti con modulo telecamera a colori.

Notes

- * Letters for reference on the diagrams (see pages 8 and 9).
- ** The total length of cables from line distributors to internal stations should not exceed 300m (adding all the "E" sections).
- *** This distance shall be reduced to 150 metres in case of installations with colour camera module.

Notes

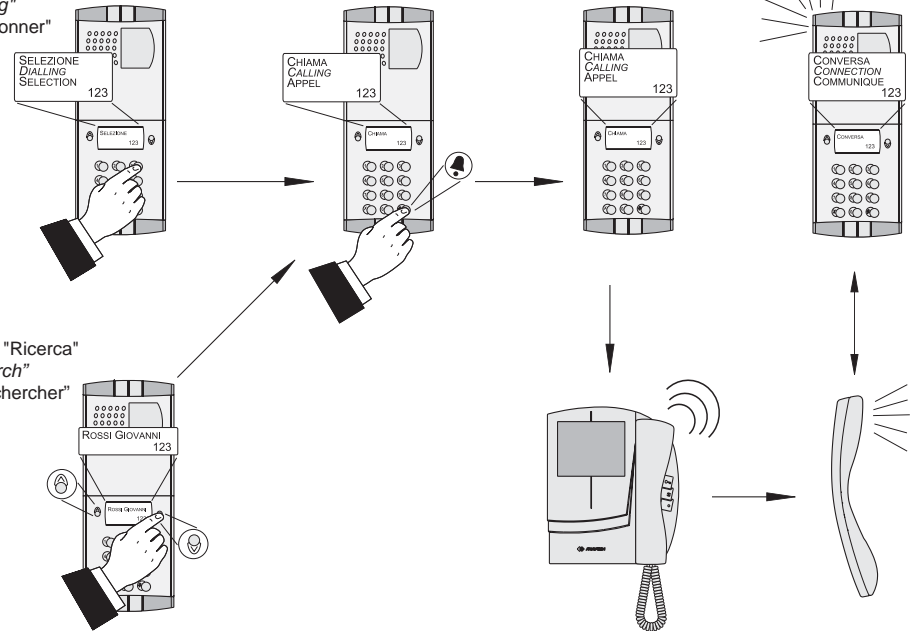
- * Lettres de référence schématique (voir pages 8 et 9).
- ** La longueur totale des câbles du dérivateur aux postes internes ne doit pas dépasser 300 mètres (somme de tous les tronçons "E").
- *** Cette distance se réduit à 150 mètres en cas d'installations avec module caméra en couleurs.

Per azionare l'apertura della serratura, premere il pulsante . La durata dell'abilitazione è di 3 secondi (o 6 secondi se diversamente programmato). Riponendo il microtelefono o premendo il tasto sulla pulsantiera, l'impianto ritorna a riposo. I numeri non inviati o non cancellati si spengono dopo 25 secondi.

Press the button to release the door lock. Door lock activation time is 3 seconds (or 6 seconds). Replace the handset to or press on the door station to restore the idle state. Numbers that are not sent or deleted go off after 25 seconds.

Pour activer l'ouverture de la gâche, appuyer sur le poussoir . La durée de l'activation est de 3 secondes (ou de 6 secondes si différemment programmé). En raccrochant le combiné ou en appuyant sur le bouton-poussoir de la plaque de rue, l'installation se rétablit en état de repos. Les numéros non envoyés ou non supprimés s'éteignent tous seuls après 25 secondes.

"Selezione"
"Dialling"
"Sélectionner"



oppure "Ricerca"
or "Search"
ou "Rechercher"

Apertura serratura codificata

Dalla pulsantiera, anche se in modalità "occupato", è possibile azionare l'apertura della serratura componendo uno dei 16 possibili numeri a 4 cifre precedentemente inseriti.

Door lock opening

The door lock can be opened from the push-button panel, including in "busy" mode, by dialling one of the 16 4-digit codes you have entered.

Ouverture de la gâche codée

Sur la plaque de rue, même en mode "occupé", on peut activer l'ouverture de la gâche en composant l'un des 16 possibles numéros à 4 chiffres précédemment saisis.

Azionamento serratura codificata

- Comporre 00
- Premere ; sul display appare "Password / ■■■■■"
- Comporre, entro 10 secondi, il codice personale di accesso; ogni cifra inserita viene visualizzata con un asterisco al posto di ■.
- Premere ; si aziona l'apertura serratura, si udrà un tono di conferma e la pulsantiera ritorna al modo operativo attuale dell'impianto (libero o occupato).

Door lock activation

- Dial 00
- Press ; the display shows "Password / ■■■■■"
- Dial the personal access code within 10 seconds; each digit is visualised with * instead of ■.
- Press to release the door lock; you hear the confirmation tone and the push-button panel returns to the current system operation mode (free or busy).

Activer la gâche codée

- Composer 00
- Appuyer sur le bouton ; l'afficheur visualise "Password / ■■■■■"
- Composer le code personnel d'accès dans les 10 secondes suivantes; chaque chiffre saisi est visualisé sous forme du symbole de l'étoile au lieu de ■.
- Appuyer sur le bouton ; l'ouverture de la gâche est activée et le dispositif émet une tonalité de confirmation, la plaque de rue se rétablit au mode opérationnel de l'installation (libre ou occupé).

I REGOLAZIONI DEL DISPLAY

Tramite i tasti della pulsantiera è possibile variare il contrasto ed il colore di fondo del display.

Contrasto

- comporre **0090**; sul display appare "waiting" con una barra di stato;
- entro 5 secondi, premere i tasti e per aumentare o diminuire il contrasto del display;
- premere per memorizzare.

Colore di fondo

- comporre **0091**; sul display appare "waiting" with a state bar;
- entro 5 secondi, premere i tasti e per scegliere il colore preferito;
- premere per memorizzare.

I FUNZIONAMENTO

Controllare che i collegamenti dell'impianto siano effettuati correttamente. Mettere in funzione l'impianto collegando a rete l'alimentatore; sul display appare per 3 secondi la scritta "FARFISA" seguita dalla versione software della pulsantiera e poi "Comporre numero o premere $\wedge \vee$ " ($\wedge \vee$ in modo lampeggiante).

Comporre il numero o selezionare il nome dell'utente desiderato (se precedentemente memorizzato) premendo i tasti o per la ricerca, verificarne l'esattezza sul display e premere il tasto per eseguire la chiamata.

In caso di errore, premere il tasto χ (solo prima dell'invio della chiamata) e comporre il numero esatto.

Se la linea è libera ed il numero chiamato esiste si udrà il tono di conferma e sul display appare "Chiama / ----" altrimenti si udrà un tono di occupato e sul display appare "Occupato /".

Se si preme il tasto χ si termina la chiamata in corso ed il sistema è pronto per una nuova chiamata.

L'utente chiamato, sollevando il microtelefono, abilita la conversazione con l'esterno per un tempo di 90 secondi e sul display della pulsantiera farà apparire "Conversa / ----".

A 10 secondi dalla fine della conversazione, la scritta sul display inizierà a lampeggiare; per continuare la conversazione per altri 90 secondi premere nuovamente .

GB DISPLAY SETTINGS

You can adjust the display contrast and background colour with the buttons of the push-button panel.

Contrast

- dial **0090**; the display shows "waiting" with a state bar;
- within 5 seconds press the buttons and to increase or decrease the display contrast;
- press the button to save.

Background colour

- dial **0091**; the display shows "waiting" with a state bar;
- press the buttons and to select the colour;
- press the button to save.

GB OPERATION

Check that all connections are correct. Connect the power supply unit to the mains; the displays shows for 3 seconds the software version of the push-button panel, "FARFISA" and "Dial the number or press $\wedge \vee$ " ($\wedge \vee$ in alternate mode). Dial the user number or select the internal station from the names in the list (press or to search), to verify its exactness on the display and press to make the call.

In case of error press χ (only before sending the call) and dial the correct to number.

If the line is free and the called number exists you hear the confirmation tone and the display shows "Calling / ----" otherwise you hear the busy tone and the display shows "Busy /".

If press χ the call is terminated and the system is ready for a new call. The called user picks up the handset enables the conversation with the external station for 90 seconds. The display shows "Connection / ----".

The text on the display starts flashing 10 seconds before conversation ends. To continue conversation for additional 90 seconds press again.

F RÉGLAGES DE L'AFFICHEUR

On peut modifier le contraste et la couleur de la tâche de fond de l'afficheur à l'aide des boutons-poussoirs de la plaque de rue.

Contraste

- composer **0090**; l'afficheur visualise "waiting" avec une barre d'état;
- dans les 5 secondes suivantes, appuyer sur les boutons et pour augmenter ou diminuer le contraste de l'afficheur;
- appuyer sur pour mémoriser le réglage.

Couleur en tâche de fond

- composer **0091**; l'afficheur visualise "waiting" avec une barre d'état;
- appuyer sur les boutons-poussoirs et pour choisir la couleur préférée.
- appuyer sur pour mémoriser le réglage.

F FONCTIONNEMENT

Contrôler que les branchements de l'installation sont correctement effectués. Mettre en fonction l'installation en branchant l'alimentation au secteur; l'afficheur visualise pendant 3 secondes "FARFISA", la version du logiciel installé sur la plaque de rue et ensuite "Composer le numéro ou appuyer $\wedge \vee$ " ($\wedge \vee$ de manière alternée).

Composer le numéro ou sélectionner le nom de l'utilisateur désiré, si précédemment mémorisé, en pressant les boutons ou pour la recherche, en vérifier l'exactitude à l'afficheur et appuyer sur le bouton-poussoir pour effectuer l'appel.

En cas d'erreur, appuyer sur χ (uniquement avant l'appel) et composer le bon numéro. Si la ligne est libre et le numéro appelé existe, on entend la tonalité de confirmation et l'afficheur visualise "Appel / ----" autrement on entend un ton d'occupé et l'afficheur visualise "Occupe /".

Si l'on appuie sur χ , on coupe l'appel en cours et le système est prêt pour un nouvel appel.

En décrochant le combiné, l'utilisateur appelé interromp l'appel et active la conversation avec l'externe pour un délai de 90 secondes; l'afficheur de la plaque de rue visualise "Communique / ----".

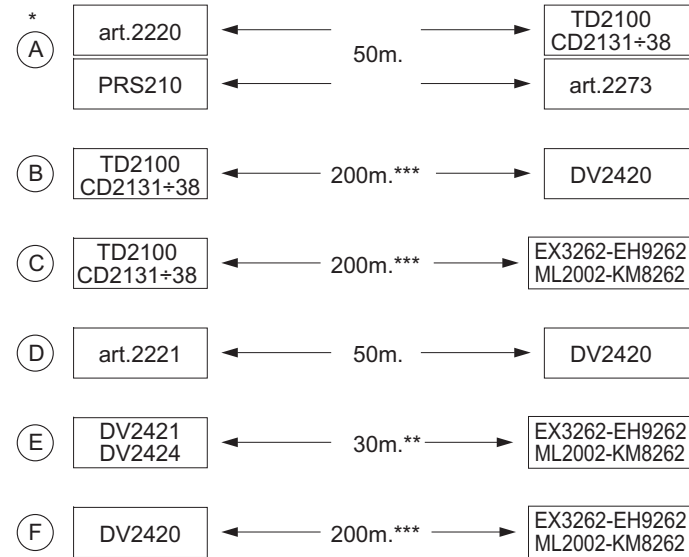
Lorsqu'il ne reste que 10 secondes disponibles avant la fin de l'appel, l'affichage visualisé commence à clignoter; pour continuer la conversation pendant encore 90 secondes, il faut de nouveau appuyer sur .

E Tipo y sección de los conductores

El uso del cable art.2302, oportunamente estudiado por la ACI Farfisa, es encomendado por la realización de instalaciones digitales DUO System. El empleo de otros cables puede afectar el correcto funcionamiento del sistema y no asegura sus buenas prestaciones.

Datos técnicos del cable art. 2302

Número de los conductores 2 (rojo/negro)
Sección de los conductores 2x1mm²
Material de los conductores cobre estañado
Diámetro exterior 40mm
Impedancia típica 100Ω

Distancias máximas aseguradas con el cable art. 2302**Notas**

- * Letras de referencia (véase las páginas 8 y 9).
- ** La longitud total de los cables del derivador a los aparatos internos no puede ser superior a los 300 metros (total de todos los tramos "E").
- *** Esta distancia se reduce a 150 metros en caso de instalaciones con módulo telecámara a colores.

P Tipo e secção dos condutores

A utilização do cabo art.2302, provido por ACI Farfisa, é recomendado por a realização de instalações digitais DUO System. O uso de outros cabos pode influenciar o correto funcionamento do sistema e não garante as prestações do mesmo.

Dados técnicos do cabo art. 2302

Número de condutores 2 (vermelho/preto)
Secção dos condutores 2x1mm²
Material dos condutores cobre estagnado
Diâmetro externo 40mm
Impedimento característica 100Ω

Distâncias máximas garantidas com o cabo art. 2302**D Art und Querschnitt der Leiter**

Für die digitalen Busanlagen der Serie DUO wird der Einsatz des Kabels Art. 2302 von ACI Farfisa empfohlen. Bei Verwendung anderer Kabelarten kann die Funktion und die Leistung des Systems beeinträchtigt werden.

Technische Daten des Kabels Art. 2302

Anzahl der Drähte 2 (rot/schwarz)
Querschnitt der Drähte 2x1mm²
Material verzinnertes Kupfer
Schlaglänge 40mm
Typische Impedanz 100Ω

Bei Verwendung des Kabels Art. 2302 garantierte Höchstabstände

aparato interno más distante
posto interno mais afastado
setzt Innen entfernt

aparato interno más distante
posto interno mais afastado
setzt Innen entfernt

Notas

- * Letras de referência esquemática (ver as páginas 8 e 9).
- ** O comprimento total dos cabos do derivador aos locais internos não deve superar 300 metros (soma de todos os trechos "E").
- *** Esta distância se reduz a 150 metros em caso de instalações com módulo telecâmara em cores.

Hinweise

- * Schaltplan-Bezugsbuchstaben (siehe Seite 8 und 9).
- ** Die Gesamtlänge der Kabel vom Nebenwiderstand zu den internen Teilnehmern darf nicht mehr 300 Meter betragen (Summe aller „E“-Abschnitte).
- *** Bei Anlagen mit Farb-Videokameramodulen verringert sich dieser Abstand auf 150 Meter.

I Serratura elettrica

Come mostrato nei successivi schemi installativi, la serratura elettrica può essere azionata dallo stesso alimentatore che alimenta il posto esterno, ma affinché il sistema funzioni correttamente la serratura elettrica deve essere del tipo 12Vca/1A max. Durante l'azionamento della serratura il segnale video può essere disturbato. Per evitare questo inconveniente o per azionare serrature con caratteristiche differenti si suggerisce di utilizzare un alimentatore supplementare come riportato nello schema seguente.

IMPORTANTE

Al fine di ottemperare alla Direttiva Europea sulla Compatibilità Elettromagnetica e per aumentare l'affidabilità del prodotto, è necessario connettere un dispositivo di soppressione dei disturbi quando si comanda un carico induttivo, per esempio una serratura elettrica (SE). I soppressori inclusi (transil) devono essere connessi il più vicino possibile al carico (teoricamente sui terminali dello stesso).

E Cerradura eléctrica

Como se ve en los siguientes diagramas de instalación, la cerradura eléctrica se puede accionar por el mismo alimentador que alimenta la placa de calle, pero, para que el sistema funcione correctamente, la cerradura eléctrica debe ser del tipo 12Vca/1A max. Durante el funcionamiento de la cerradura la señal de vídeo puede ser perturbada. Para evitar el inconveniente o para accionar cerraduras con diferentes características, se sugiere emplear un alimentador adicional, como indicado en el diagrama siguiente.

IMPORTANTE

Para el fin de obedecer a la Directiva Europea sobre la Compatibilidad Electromagnética, y también para mejorar la seguridad del producto es necesario conectar un dispositivo de supresión de estorbos al mando de una carga inductiva, por ejemplo una cerradura eléctrica (SE). Los supresores incluidos (transil) se deben conectar lo más cerca posible al mando (en teoría, directamente en los terminales del mismo).

GB Electric door lock

As shown in the installation diagrams the electric lock can be operated using the same power supply which powers the door station, but for a correct operation the electric lock must be a 12VAC/1A max type. During the release of the electric lock the video signal can be disturbed. To avoid this inconvenient or to operate a powerful electric lock it would be advisable to use an extra power supply as reported in the following diagram.

VERY IMPORTANT

To comply with the European Standards on Electromagnetic Compatibility and to increase the reliability of the product, it is necessary to connect a suppression device when switching inductive loads i.e. electric releases and electric locks (SE). The enclosed suppression devices (transil) must be connected as close as possible to the loads (ideally across the terminals. See figure).

P Fechadura elétrica

Como ilustrado nos esquemas de instalação sucessivos, a fechadura eléctrica pode ser accionada pelo mesmo alimentador que alimenta o local externo, mas, a fim de que o sistema funcione corretamente, a fechadura eléctrica deve ser do tipo 12Vca/1A max. Durante o funcionamento da fechadura, o sinal vídeo pode sofrer interferências. Para evitar este inconveniente ou para accionar fechaduras com características diferentes, sugerimos a utilização de um alimentador suplementar de acordo com a descrição do seguinte esquema.

IMPORTANTE

Com a finalidade de respeitar a Diretiva Europeia sobre a Compatibilidade Eletromagnética e para aumentar a credibilidade do produto, é necessário conectar um dispositivo de supressão dos distúrbios quando se comanda um carregamento indutivo, por exemplo uma fechadura eléctrica (SE). Os supressores incluídos (transil) devem ser conectados o mais próximo possível do carregamento (teoricamente, directamente sobre os terminais do mesmo).

F Gâche électrique

Tel qu'illustré dans les schémas d'installation suivants, la gâche électrique peut être activée par la même alimentation qui alimente le poste de rue mais, pour que le système fonctionne correctement, la gâche électrique doit être du type 12Vca/1A max. Il se peut que le signal vidéo soit dérangé lors de l'activation de la gâche. Pour éviter cet inconvénient ou pour activer des gâches ayant des caractéristiques différents, on suggère d'utiliser une alimentation supplémentaire, tel qu'illustré dans le schéma suivant.

IMPORTANT

Conformément à la Directive Européenne sur la Compatibilité Electromagnétique et pour augmenter la fiabilité du produit, il faut connecter un dispositif de suppression des dérangements quand on commande une charge inductive, par exemple une serrure électrique (SE). Les supresseurs inclus (transil) doivent être connectés le plus près possible de la charge (théoriquement sur les terminaux de la charge même).

D Elektrotürschloss

Wie in den folgenden Schaltplänen gezeigt wird, kann das Elektrotürschloss mit dem für die Türstation verwendeten Netzgerät versorgt werden; zur korrekten Funktion des Systems muss das Elektrotürschloss allerdings mit max. 12VWs/1A betrieben werden. Während der Betätigung des Türschlosses kann u.U. das Videosignal gestört sein. Zur Vermeidung dieser Störung oder zur Betätigung von Türschlössern mit anderen Merkmalen empfiehlt es sich, wie nachstehend erläutert, ein Zusatznetzgerät zu verwenden.

WICHTIG!

Gemäß den Europäischen Richtlinien zur elektromagnetischen Kompatibilität und zur Erhöhung der Zuverlässigkeit des Produkts muß bei induktiver Belastung, z. B. bei Betätigung eines Elektrotürschlosses (SE), eine Entstörvorrichtung angeschlossen werden. Die mitgelieferten Entstörer (Transil) müssen so nahe wie möglich an der Last (theoretisch direkt an den End-Verschlußsen derselben) angeschlossen werden.

(siehe Tabelle mit Code-nummern und Erläuterungen).

- Nach Bestätigung des letzten Code (bit7) erscheint auf dem Display "Programming / type: ".
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

Kreation einer individuellen Anfangsmeldung (Code 04)

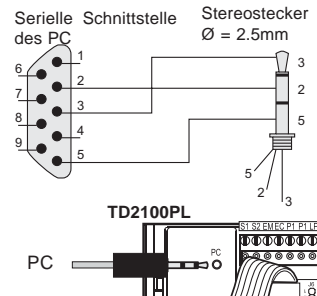
Hiermit kann die auf dem Display während des normalen Betriebs oder im Standby erscheinende Meldung geändert werden. Zur Anzeige muss bit4 oder bit5 mit dem Wert „1“ programmiert werden (siehe Kapitel „Systemprogrammierung“). Zur Eingabe der individuellen Anfangsmeldung ist wie folgt vorzugehen:

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **04** eingeben und die Taste **▲** drücken; daraufhin erscheint auf dem Display „DUO System“, falls noch nichts programmiert wurde oder die zu ändernde Meldung.
- Das Verfahren zur Änderung von Buchstaben ist im Kapitel „Eingabe von Namen“ beschrieben.
- Taste **▲** zur Bestätigung drücken; auf dem Display erscheint die Meldung "Programming / type: ".
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

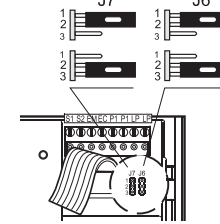
Namen vom PC laden (Code 05)

Mit diesem Verfahren können Namen direkt von einem Personal Computer geladen werden.

- Alle Namen im PC mit einem hierfür geeigneten Programm laden (Software wird auf Anfrage geliefert).
- Klingelplatte und PC ausschalten.
- Serielle Schnittstelle des PC wie in der Abbildung gezeigt mit einem Kabel an die Stereobuchse auf der Rückseite der Klingelplatte anschließen.



- Jumper **J6** und **J7** auf der Rückseite der Klingelplatte von Position **1-2** auf Position **2-3** umstecken.



- PC und anschließend Klingelplatte einschalten.
- Code **05** eingeben und die Taste **▲** drücken; auf dem Display erscheint "TD2100PL ---- PC / in progress0".
- Namen innerhalb von 15 Sekunden vom PC laden; auf dem Display erscheint nacheinander "TD2100PL ---- PC / in progress1", "TD2100PL ---- PC / in progress2", anschließend werden alle heruntergeladenen Namen angezeigt. Am Ende der Namenübertragung löscht die Klingelplatte die eventuell zuvor eingegebenen Namen, wobei in der ersten Displayzeile „waiting“ erscheint, während ein zweiter dynamischer Balken den Löschvorgang darstellt; am Ende erscheint die Meldung "Programming / type: ".
- Klingelplatte und anschließend PC ausschalten.
- Kabel vom PC und von der Klingelplatte abziehen.
- Jumper **J6** und **J7** auf Position **1-2** stellen.

Reihenfolge der Namen (Code 06)

Zum Ordnen der eingegebenen Namen in alphabetischer Reihenfolge (von A bis Z).

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **06** eingeben und die Taste **▲** drücken; in der ersten Zeile des Display erscheint "waiting", in der zweiten Zeile ist ein dynamischer Balken zu sehen; am Ende des Vorgangs kehrt das System automatisch zum Programmiermodus (auf dem Display erscheint "Programming / type: ") zurück.
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

Eingabe der Adresse der Türstation PE (Code 10)

In dieser Phase kann die Adresse der Türstation mit Codes von 231 bis 250 codiert werden.

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.

- Code **10** eingeben und die Taste **▲** drücken; in der ersten Zeile des Display erscheint "ADDRESS PE".
- Für die Türstation gewählte Kodiernummer eingeben und durch Drücken der Taste **▲** bestätigen.
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

Eingabe der Adresse der Taste P1 (Code 11)

Zur Speicherung der Nummer eines internen Teilnehmers, der direkt mit einer an die Klemmen **P1/P1** angeschlossenen Taste gerufen werden kann, ist wie folgt vorzugehen:

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **11** eingeben und die Taste **▲** drücken; in der ersten Zeile des Display erscheint "ADDRESS P1";
- Nummer des gewünschten Teilnehmers eingeben; die internen Teilnehmer müssen mit Nummern von 001 bis 200 kodiert werden.
- Taste **▲** zur Bestätigung drücken.
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

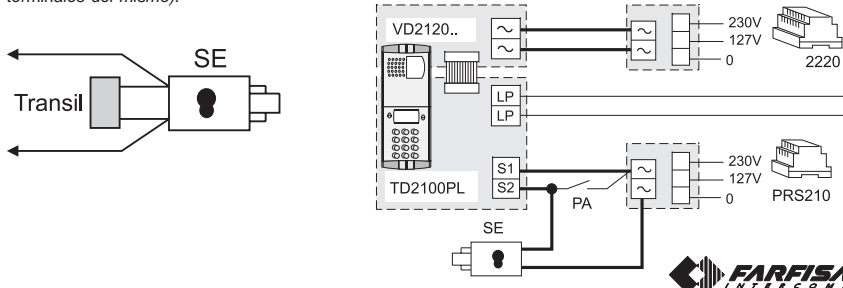
Anwesenheit von Pfortnerzentrale (Code 30)

Die folgende Programmierung ist erforderlich, wenn in der Anlage primäre und/oder sekundäre Pfortnerzentrale vorhanden sind.

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **30** eingeben und die Taste **▲** drücken; in der ersten Zeile des Display erscheint "ADDRESS PDX".
- Die Adresse **201** eingeben, wenn die Türstation Anrufe an 1 oder mehrere primären Pfortnerzentralen sendet, oder die Adresse **210**, wenn die Türstation Anrufe an 1 oder mehrere sekundären Pfortnerzentralen sendet.
- Taste **▲** zur Bestätigung drücken.
- Zum Verlassen des Programmiermodus Taste **PROG** drücken.

Rückkehr zum Betriebsmodus

Am Ende aller Programmierungen Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint "FARFISA / Nummer waelhen oder ^v druecken" oder die in der Programmierphase eingegebene Anfangsmeldung (siehe "Kreation einer individuellen Anfangsmeldung").



Hinweis. Bei Erreichen des 250. Namens (maximale Speicherzahl) erscheint auf dem Display die Anzeige „waiting“ sowie ein dynamischer Balken. Nach wenigen Sekunden erscheint „Programming / type.“; nun kann die nächste Programmierung vorgenommen werden oder Modus mit Hilfe der Taste **PROG** verlassen. Es können 2 oder mehr Namen mit derselben Rufnummer eingegeben werden (z.B. bei verschiedenen Familiennamen im gleichen Appartement).

Änderung oder Korrektur eines Namens

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **01** eingeben und die Taste **↵** drücken; auf dem Display erscheint der 1. Name.
- Zu ändernden Namen durch Drücken der Taste **↵** suchen (zur Schnellsuche gedrückt halten).
- Den zu ändernden Buchstaben mit der Taste **X** ansteuern.
- Gewünschten Buchstaben mit den Tasten **↵** (vorwärts) **↶** (rückwärts) markieren.
- Operation wiederholen, bis der Name vollständig korrigiert ist.
- Die Korrektur wird beendet, indem die Taste **X** gedrückt gehalten wird, bis die Meldung „STORE USER / YES \wedge NO“ erscheint. Taste **↵** drücken zur Bestätigung oder **↶** zur erneuten Änderung des Namens. Zum Löschen eines Buchstabens Leertaste betätigen.

1 oder mehrere Namen in die Liste eingeben

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **01** eingeben und die Taste **↵** drücken; auf dem Display erscheint der 1. Name.
- Liste durch Drücken (bzw. Gedrückt-halten zum Schnelldurchlauf) der Taste **↵** durchblättern; nach dem letzten Namen erscheint nichts mehr auf dem Display.
- Zur Eingabe der Namen von anderen Teilnehmern ist das im Kapitel „Eingabe von Namen“ erläuterte Verfahren anzuwenden. Nach der Bestätigung wird der Name an der entsprechenden Stelle in die Liste eingefügt (alphabetische Reihenfolge).

Löschen von Namen

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **01** eingeben und die Taste **↵** drücken; auf dem Display erscheint der 1. Name.
- Zulöschenden Namen durch Drücken der Taste **↵** suchen (zur Schnellsuche gedrückt halten).
- Taste **X** auf die letzte Zelle positionieren (rechts unten); vorhandene Nummer mit der Leertaste löschen.
- Erneut Taste **X** drücken; daraufhin erscheint „DELETE USER / YES \wedge NO“. Taste **↵** drücken, um zum Namen zurückzukehren oder **↶** zur Bestätigung.
- Nach dem Löschen erscheint der nächste Name.

Sprachauswahl (Code 02)

Im Betriebsmodus können 8 Sprachen ausgewählt werden (italienisch, englisch, französisch, deutsch, spanisch und portugiesisch, türkisch und polnisch). Zur Spracheinstellung ist wie folgt vorzugehen:

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **02** eingeben und die Taste **↵** drücken; auf dem Display erscheint „italiano“, falls noch keine Programmierung vorgenommen wurde oder die zuvor programmierte Sprache.
- Taste **↵** oder **↶** drücken, um die gewünschte Sprache auszuwählen.
- Taste **↵** zur Bestätigung der Sprache drücken; auf dem Display erscheint die Meldung „Programming / type.“.
- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

Systemprogrammierung (Code 03)

Durch diese Programmierung können verschiedene Funktionen der Klingelplatte geändert oder aktiviert werden (siehe Tabelle 2). Zur Programmierung ist wie folgt vorzugehen:

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **03** eingeben und die Taste **↵** drücken; auf dem Display erscheint „bit 0 = 0 / 0 \wedge 1“, falls noch keine Programmierung vorgenommen wurde oder „bit 0 = 1 / 0 \wedge 1“, bei bereits zuvor erfolgter Programmierung.
- Taste **↵** drücken, um 0 bzw. **↶**, um 1 zu wählen.
- Taste **↵** zwecks Bestätigung und Übergang zum nächsten Schritt drücken

Tabelle 2 - Systemprogrammierungscodes (code 03)

Programmiercode	Beschreibung der Funktion	werkseitige Einstellung	Programmiertasten einzugebender Wert	
			↵ = 0	↶ = 1
bit 0	Türschlossbetätigungszeit	3 Sek.	3 Sek.	6 Sek.
bit 1	Aktivierung durch internen Ruf (1)	JA	NEIN	JA
bit 2	Betätigung des kodierten Türschlosses mit Taste X (2)	NEIN	NEIN	JA
bit 3	Deaktivierung der Tonerzeugung an der Türstation	NEIN	NEIN	JA
bit 4	Aktivierung der individuell programmierten Anfangsmeldung (3)	NEIN	NEIN	JA
bit 5	Deaktivierung der Meldung FARFISA; Aktivierung der individuellen Meldung	NEIN	NEIN	JA
bit 6	Klemme EC zur Umschaltung der Zusatz-Videokamera	NEIN	NEIN	JA
bit 7	reserviert	-	-	-

- (1) Bei Aktivierung dieser Funktion kann sich jeder interne Teilnehmer durch Drücken der Taste **↵** in das Gespräch mit einer Türstation einschalten (bei mehreren parallel geschalteten Türstationen wird dies mit der Türstation vorgenommen, von welcher der letzte Ruf ausgesendet wurde) und durch Drücken der Taste **↵** das Türschloss betätigen.
- (2) Mit dieser Funktion kann die Betätigung eines kodierten Türschlosses durch Drücken der Taste **X** anstelle der Tastenkombination 00+ **↵** abgekürzt werden. Beispiel: **X** + Password + **↵** drücken.
- (3) Ermöglicht es, die Meldung „FARFISA“ durch eine individuelle Meldung zu ersetzen (siehe „Kreation einer individuellen Anfangsmeldung“).

2 POSTI INTERNI IN PARALLELO CON O SENZA SERVIZIO INTERCOMUNICANTE

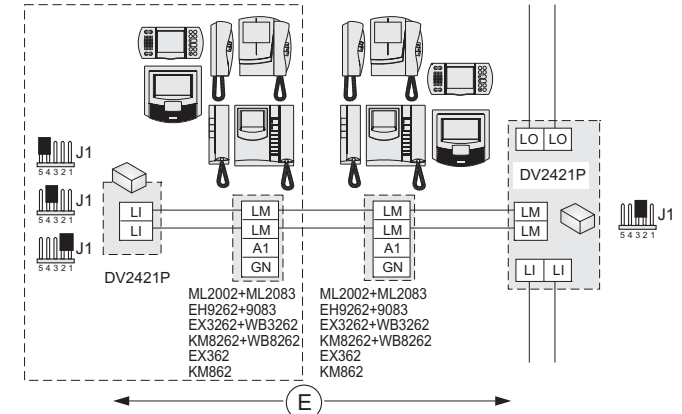
2 APARATOS INTERNOS EN PARALELO CON O SIN SERVICIO INTERCOMUNICANTES

chiusura / termination / fermeture / cierre / fechadura / Schließung

J1 = 1-2 = 47Ω
3-4 = 70Ω
4-5 = 100Ω

2 INTERNAL USERS IN PARALLEL WITH OR WITHOUT INTERCOMMUNICATING SERVICE

2 POSTOS INTERNOS EM PARALELOS COM OU SEM SERVIÇO INTERCOMUNICANTES



3 POSTI INTERNI IN PARALLELO CON O SENZA SERVIZIO INTERCOMUNICANTE

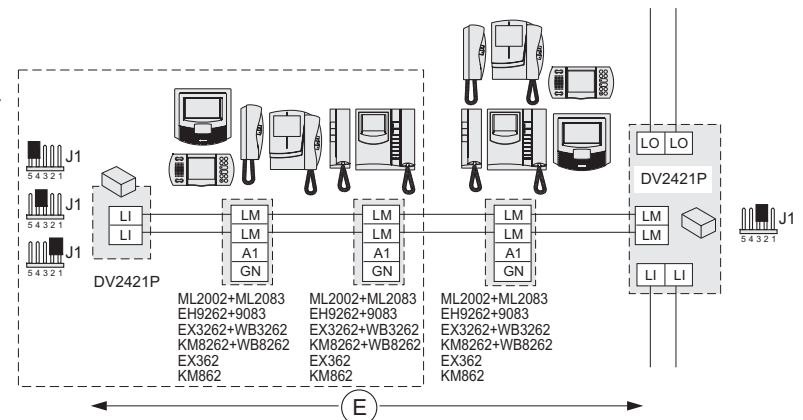
3 APARATOS INTERNOS EN PARALELO CON O SIN SERVIÇO INTERCOMUNICANTES

chiusura / termination / fermeture / cierre / fechadura / Schließung

J1 = 1-2 = 47Ω
3-4 = 70Ω
4-5 = 100Ω

3 INTERNAL USERS IN PARALLEL WITH OR WITHOUT INTERCOMMUNICATING SERVICE

3 POSTOS INTERNOS EM PARALELOS COM OU SEM SERVIÇO INTERCOMUNICANTES



Nei riquadri vi sono gli articoli aggiuntivi agli schemi base delle pagine 8 e 9.

En los cuadros se indican los artículos adicionales a los diagramas básicos de las páginas 8 y 9.

In the dashed boxes are shown the items to add the basic diagrams reported at pages 8 and 9.

Os quadros ilustram artigos adicionais aos esquemas-base das páginas 8 e 9.

2 POSTES INTERNES EN PARALLELE AVEC OU SANS SERVICE INTERCOMUNICANTS

2 PARALLEL INNEN APPARATE MIT ODER OHNE GEGENSPRECHFUNKTION

3 POSTES INTERNES EN PARALLELE AVEC OU SANS SERVICE INTERCOMUNICANTS

3 PARALLEL INNEN APPARATE MIT ODER OHNE GEGENSPRECHFUNKTION

Voir dans les cases les articles supplémentaires aux schémas de base des pages 8 et 9.

In den Kästen sind die gegenüber den Basisschaltplänen auf Seite 8 und 9 zusätzlich zu verwendenden Artikel aufgeführt.

IMPIANTO MISTO CITOFONICO-VIDEOCITOFONICO COLLEGATO AD UN POSTO ESTERNO
MIXED INTERCOM-VIDEOINTERCOM SYSTEM CONNECTED TO ONE EXTERNAL DOOR STATION
INSTALLATION MIXTE INTERPHONIQUE-VIDÉOPHONIQUE BRANCHÉE À UN POSTE DE RUE
SISTEMA MIXTO DE PORTERO-VIDEOPORTERO CONECTADO A UNA PLACA DE CALLE
INSTALAÇÃO MISTA DE TELEFONES PORTEIRO-VÍDEO-PORTEIRO LIGADO A UM POSTO EXTERNO
VIDEOSPRECHANLAGE MIT GEMISCHTEN VIDEOHAUSTELEFONE / HAUSTELEFONE

ITALIANO

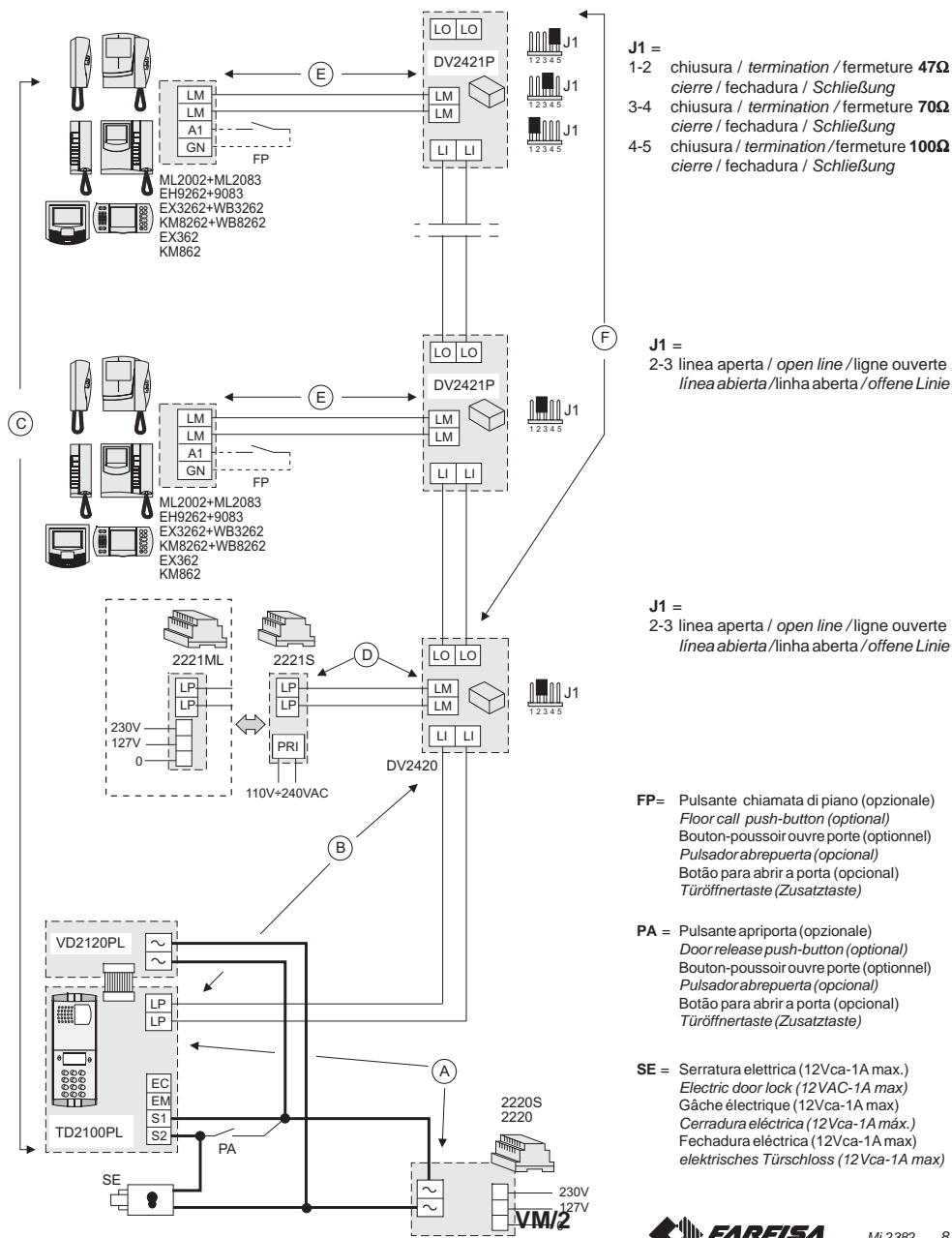
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH



J1 =
 1-2 chiusura / termination / fermeture **47Ω**
 cierre / fechadura / Schließung
 3-4 chiusura / termination / fermeture **70Ω**
 cierre / fechadura / Schließung
 4-5 chiusura / termination / fermeture **100Ω**
 cierre / fechadura / Schließung

J1 =
 2-3 linea aperta / open line / ligne ouverte
 línea abierta / linha aberta / offene Linie

J1 =
 2-3 linea aperta / open line / ligne ouverte
 línea abierta / linha aberta / offene Linie

FP= Pulsante chiamata di piano (opzionale)
 Floor call push-button (optional)
 Bouton-poussoir ouvre porte (optionnel)
 Pulsador abrepuerta (opcional)
 Botão para abrir a porta (opcional)
 Türöffnertaste (Zusatztaste)

PA = Pulsante apriporta (opzionale)
 Door release push-button (optional)
 Bouton-poussoir ouvre porte (optionnel)
 Pulsador abrepuerta (opcional)
 Botão para abrir a porta (opcional)
 Türöffnertaste (Zusatztaste)

SE = Serratura elettrica (12Vca-1A max.)
 Electric door lock (12VAC-1A max)
 Gâche électrique (12Vca-1A max)
 Cerradura eléctrica (12Vca-1A máx.)
 Fechadura eléctrica (12Vca-1A máx.)
 elektrisches Türschloss (12Vca-1A max)

D PROGRAMMIERUNG

Zur Programmierung ist wie folgt vorzugehen:

- Mit einem kleinen Schraubenzieher die **PROG**-Taste auf der Rückseite der Klingelplatte betätigen; auf dem Display erscheint die Meldung "Programming / type: ".
- Gewünschten Programmiercode (siehe Tabelle 1) eingeben und **PROG** zur Bestätigung drücken.
- Am Ende der Programmierung aller Codes nochmals die Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint "FARFISA / Nummer waehlen oder ^\ druecken" oder die in der Programmierphase eingegebene Anfangsmeldung (siehe "Kreation einer individuellen Anfangsmeldung").

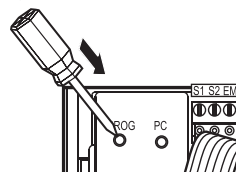


Tabelle 1
Programmierungscodes

00	Eingabe der Codes für das codierte Türschloss
01	Eingabe-Änderung-Löschung der Namen
02	Sprachauswahl
03	Systemprogrammierungen
04	Eingabe der Anfangsmeldung
05	Namen vom PC laden
10	Adresse Türstation (PE)
11	Adresse Taste P1
30	Anwesenheit von Pflörtnerzentrale

Eingabe der Codes für das codierte Türschloss (Code 00)

- Programmiermodus aufrufen und Code **00** eingeben, um den Modus „Eingabe der Codes für das codierte Türschloss“ aufzurufen und auf dem Display erscheint "PASSWORD 0/ ".
- Ersten Türschloss-Öffnungscodes, z.B. 7890 eingeben; auf dem Display erscheint "PASSWORD 0/ 7890".
 - Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint "PASSWORD 1/ ".
 - Zweiten Türschloss-Öffnungscodes, z.B. 1234 eingeben; auf dem Display erscheint "PASSWORD 1/ 1234".
 - Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint "PASSWORD 2/ ".
 - Die beschriebenen Operationen zur

Eingabe von bis zu 16 Codes wiederholen. Beim Drücken der Taste **PROG** zur Bestätigung des 16. Codes (PASSWORD 15) auf dem Display "Programming / type: ".

- Durch Eingabe des neuen Programmiercode fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

Änderung der Codes

- Zum Ändern eines zuvor gespeicherten Codes muss erneut der Programmiermodus aufgerufen werden; anschließend wie folgt vorgehen:
- Programmiercode **00** wählen;
 - Taste **PROG** solange drücken, bis der zu ändernde Code erscheint;
 - Den zu ändernden Code mit der Taste **X** ansteuern;
 - Neuen Code auf der Tastatur eingeben und die Taste **PROG** drücken;
 - Dieses Verfahren bei allen zu ändernden Codes wiederholen;
 - Zum Verlassen des Programmiermodus Taste **PROG** drücken.

Löschung von Codes

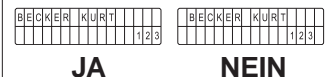
- Zum Löschen eines zuvor gespeicherten Codes muss erneut der Programmiermodus aufgerufen werden; anschließend wie folgt vorgehen:
- Programmiercode **00** wählen;
 - Taste **PROG** solange drücken, bis der zu löschende Code erscheint;
 - Taste **X** gefolgt von **PROG** drücken;
 - Dieses Verfahren bei allen zu löschenden Codes wiederholen;
 - Zum Verlassen des Programmiermodus Taste **PROG** drücken.

Eingabe / Änderung / Löschen von Namen (Code 01)

- Die digitale Klingelplatte hat ein alphanumerisches Display mit 32 Zeichen, auf dem der Name des Teilnehmers und dessen interne Rufnummer angezeigt werden kann (28 Zeichen sind für den Namen, die letzten 4 Zeichen rechts unten sind für die interne Rufnummer vorgesehen).
- Zur Speicherung dieser Daten ist das nachstehend beschriebene Verfahren zu befolgen, wobei berücksichtigt werden muss, dass der Name beginnend mit dem 1. Buchstaben links oben und endend mit der letzten Ziffer der internen Rufnummer rechts unten eingegeben werden muss, da die Eingabe andernfalls nicht gespeichert wird (siehe „Löschen von Namen“).

Am Ende der Eingabe werden die Namen vom System automatisch in alphabetischer Reihenfolge geordnet.

Beispiel



Tastenfunktion während der Eingabe oder Änderung der Namen

- **PROG** Gedrückt halten, um die Liste der eingegebenen Namen zu durchblättern
 - **X** Gedrückt halten, um den Cursor innerhalb der Zeichenkette eines Namens zu bewegen
 - **PROG** Gedrückt halten, um die Zeichenliste vorwärts zu durchblättern
 - **PROG** Gedrückt halten, um die Zeichenliste rückwärts zu durchblättern
- Bei der Zeichensuche erscheinen auf dem Display - in alphabetischer Reihenfolge - zuerst Großbuchstaben, dann Kleinbuchstaben, Zahlen, besondere Symbole und schließlich die Leertaste

Eingabe von Namen

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **01** eingeben und die Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint der 1. Name oder nichts, falls noch nichts programmiert wurde
- Taste **PROG** oder **PROG** durch Auswahl des in der 1. Zelle gewünschten Zeichens drücken; **X** drücken, um in die 2. Zelle vorzurücken; **PROG** drücken, um das in die 2. Zelle einzugebende Zeichen zu wählen usw., bis der Name und der entsprechende Code vollständig eingegeben sind. Nach Eingabe der Nummer in der letzten Zelle rechts unten **X** drücken; auf dem Display erscheint "STORE USER / YES ^\ NO"; zur Bestätigung Taste **PROG** drücken, zur erneuten Änderung des Namens Taste **PROG** drücken.
- Bei Bestätigung erscheint auf dem Display der 2. Name oder nichts, falls noch nichts programmiert wurde.
- Nach Bestätigung der letzten Namens-eingabe erneut die Taste **PROG** drücken. Auf dem Display erscheint "waiting" sowie ein dynamischer Balken. Nach wenigen Sekunden kehrt das System zum normalen Betrieb zurück und die Anfangsmeldung erscheint (siehe Kapitel „Betrieb“).

DEUTSCH

nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

Criação escrita inicial personalizada (código 04)

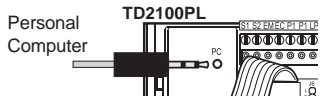
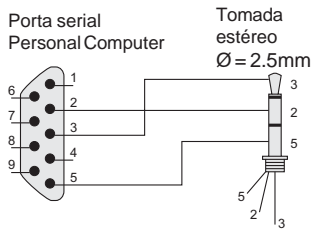
Possibilita a modificação da escrita visível no display durante o funcionamento normal ou em repouso. Para a visualização é necessário programar o bit 4 ou o bit 5 com o valor "1" (ver o capítulo "programações de sistema"). Para inserir a inscrição personalizada é necessário:

- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **04** e pressionar **▲**; no display aparece "DUO System", se nunca tiver sido programado, ou a escrita a ser substituída;
- para a modalidade de inserção dos caracteres, ver o capítulo "inserção de nomes";
- pressionar a tecla **▲** para confirmar; no display aparece "Programming / type:";
- prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

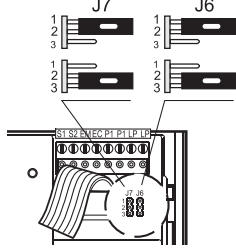
Carregamento de nomes do PC (código 05)

O procedimento seguinte possibilita o carregamento dos nomes diretamente do Personal Computer.

- Carregar todos os nomes no Personal Computer, utilizando um programa dedicado (*Software fornecido sob encomenda*).
- Desligar a botoneira e o Personal Computer.
- Ligar a porta serial do PC à tomada estereo presente na parte posterior da botoneira com um cabo ligado como na figura.



- Deslocar os pontinhos **J6** e **J7**, colocados na parte posterior da botoneira, da posição 1-2 à 2-3.



- Ligar o PC e, em seguida, a botoneira.
- Inserir o código **05** e pressionar a tecla **▲**; no display aparece "TD2100PL --- PC / in progress0".
- Dentro de 15 segundos, descarregar do PC os nomes, no display aparece em sequência "TD2100PL --- PC / in progress1", "TD2100PL --- PC / in progress2", depois visualiza todos os nomes descarregados. No final da transferência dos nomes, a botoneira providenciará o cancelamento dos eventuais nomes inseridos anteriormente, visualizando na primeira linha do display "waiting", enquanto na segunda uma barra de estado indica o avanço do cancelamento; no final, aparece "Programming / type:".
- Desligar a botoneira e, em seguida, o PC.
- Desconectar o cabo do PC e da botoneira.
- Recolocar na posição 1-2 os pontinhos **J6** e **J7**.

Ordenação nomes (código 06)

Possibilita a ordenação em ordem alfabética (de A a Z) dos nomes inseridos.

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **06** e pressionar a tecla **▲**; na primeira linha do display aparece "waiting" enquanto na segunda o avanço de uma barra de estado; no final, volta-se automaticamente à modalidade programações (no display aparece "Programming / type:").
- Prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente **PROG**.

Inserção endereço botoneira PE (código 10)

Nesta fase é possível decodificar o endereço do posto externo com códigos compreendidos entre 231 e 250.

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **10** e pressionar **▲**; no display aparece "ADDRESS PE".
- Compor o número de decodificação escolhido para a botoneira e confirmá-lo pressionando a tecla **▲**.
- Prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

Inserção endereço botão P1 (código 11)

Para memorizar o número de um apartamento que poderá ser chamado directamente por um botão ligado entre os terminais **P1/P1** é necessário:

- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **11** e pressionar **▲**; no display aparece "ADDRESS P1";
- compor o número do apartamento desejado. Os apartamentos devem ser decodificados com números compreendidos entre 001 e 200;
- pressionar a tecla **▲** para confirmar a programação;
- Prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

Presença central de portaria (código 30)

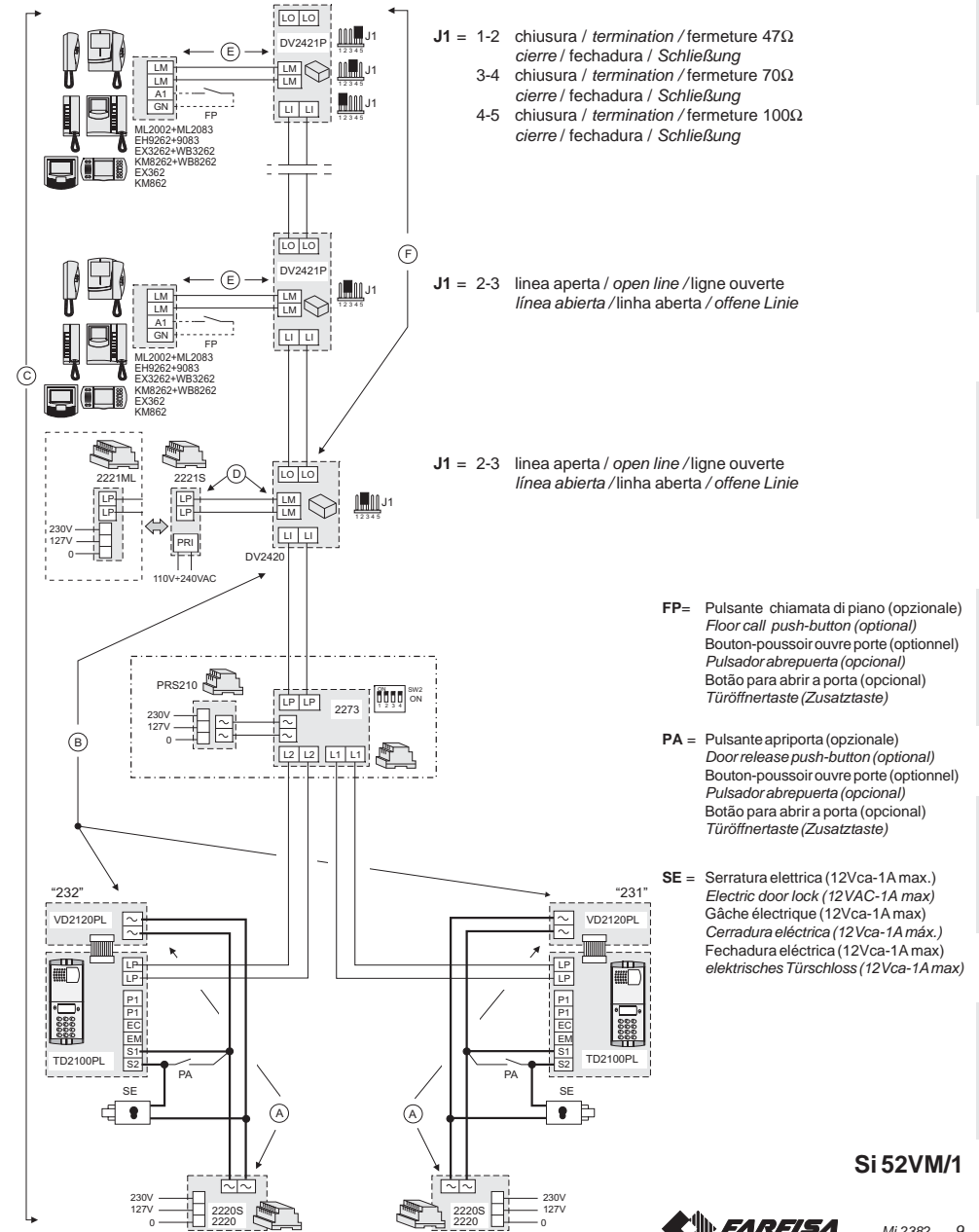
A programação a seguir é necessária se no sistema estiverem presentes centrais de portaria principais e/ou secundárias.

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **30** e pressionar **▲**; no display aparece "ADDRESS PDX".
- Inserir o endereço **201** se a botoneira enviar chamadas a 1 ou mais centrais principais ou endereço **210** se a botoneira enviar chamadas a 1 ou mais centrais secundárias;
- Pressionar a tecla **▲** para confirmar a programação;
- Pressionar a tecla **PROG** para sair da programação.

Retorno à modalidade funcionamento

No final de todas as programações pressionar a tecla **PROG**; no display aparece "FARFISA / marcar o número ou premir \wedge " ou a eventual escrita imposta na fase de programação (ver "Criação escrita inicial personalizada").

IMPIANTO VIDEOCITOFONICO COLLEGATO A DUE POSTI ESTERNI VIDEOINTERCOM SYSTEM CONNECTED TO TWO EXTERNAL DOOR STATIONS INSTALLATION VIDÉOPHONIQUE BRANCHÉE À DEUX POSTES DE RUE SISTEMA DE VIDEOPORTEIRO CONECTADO A DOS PLACAS DE CALLE INSTALAÇÃO DE VÍDEO-PORTEIRO LIGADO A DOIS POSTOS EXTERNOS VIDEOSPRECHANLAGE MIT ZWEI UMSCHALTbaren VIDEOTÜRSTATIONEN



PROGRAMMAZIONI

Per effettuare le programmazioni occorre:

- Tramite un piccolo giravite, premere il tasto **PROG** posto sul retro della pulsantiera; sul display appare la scritta "Programming / type: ".
- Comporre il codice di programmazione desiderato (vedere *tabella 1*) e premere \blacktriangle per la conferma.
- A fine programmazione di ogni singolo codice, premere nuovamente il tasto **PROG**; sul display appare "FARFISA / comporre numero o premere $\wedge \vee$ " o l'eventuale scritta impostata in fase di programmazione (vedere "Creazione scritta iniziale personalizzata").

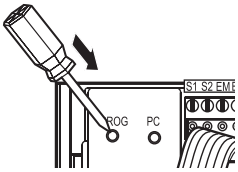


Tabella 1
Codici di programmazione

00	Inserimento codici per serratura codificata
01	Inserimento-modifica-cancellazione nominativi
02	Selezione lingua
03	Programmazioni di sistema
04	Inserimento scritta iniziale
05	Caricamento nominativi da PC
06	Ordinamento nominativi
10	Indirizzo Posto Esterno (PE)
11	Indirizzo pulsante P1
30	Presenza centralino di portineria

Inserimento codici per serratura codificata (codice 00)

Entrare in modalità programmazione ed inserire il codice **00** per accedere alla modalità "inserimento codici serratura codificata"; sul display appare "PASSWORD 0 / ".

- Comporre sulla tastiera il 1° codice di apertura serratura, ad esempio 7890; sul display appare "PASSWORD 0 / 7890".
- Premere il tasto \blacktriangle ; sul display appare "PASSWORD 1 / ".
- Comporre sulla tastiera il 2° codice di apertura serratura, ad esempio 1234; sul display appare "PASSWORD 1 / 1234".
- Premere il tasto \blacktriangle ; sul display appare "PASSWORD 2 / ".

- Ripetere le operazioni descritte per inserire fino ad un massimo di 16 codici; alla pressione del tasto \blacktriangle per la conferma del 16° codice (PASSWORD 15) sul display appare "Programming / type: ".
- Proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Modifica codici

Per cambiare il codice precedentemente memorizzato occorre entrare nella modalità programmazione e poi:

- selezionare il codice di programmazione **00**;
- premere il tasto \blacktriangle fino a visualizzare il codice che si desidera modificare;
- posizionarsi con il tasto χ sul codice da modificare;
- comporre sulla tastiera il nuovo codice e poi premere il tasto \blacktriangle ;
- ripetere l'operazione per tutti i codici che si intende modificare;
- premere il tasto **PROG** per uscire dalla programmazione.

Cancellazione codici

Per cancellare il codice precedentemente memorizzato occorre entrare nella modalità programmazione e poi:

- selezionare il codice di programmazione **00**;
- premere il tasto \blacktriangle fino a visualizzare il codice che si desidera cancellare;
- premere il tasto χ e poi \blacktriangle ;
- ripetere l'operazione per tutti i codici che si intende cancellare;
- premere il tasto **PROG** per uscire dalla programmazione.

Inserimento/modifica/cancellazione nominativi (codice 01)

La tastiera digitale TD2100PL ha un display alfanumerico a 32 caratteri sul quale è possibile visualizzare il nome dell'utente ed il suo numero d'interno (28 caratteri sono dedicati al nome dell'utente e gli ultimi 4 in basso a destra al numero d'interno). Per la loro memorizzazione è necessario eseguire la procedura di seguito descritta tenendo presente che è obbligatorio inserire il nominativo partendo dal 1° carattere in alto a sinistra e terminando l'ultima cifra del numero d'interno nell'ultima posizione in basso a destra altrimenti il numero non viene memorizzato (vedi "cancellazione nominativi").

Al termine dell'immissione dei nominativi il sistema provvederà automaticamente a riordinarli in modo alfabetico.

Esempio



SI

NO

Funzione pulsanti in fase di inserimento o modifica nominativi

- \blacktriangle Tenendolo premuto si scorre la lista dei nominativi inseriti
- χ Tenendolo premuto si sposta il cursore nei caratteri che compongono il nominativo
- \blacktriangle Tenendolo premuto si scorre in avanti la lista dei caratteri
- \blacktriangle Tenendolo premuto si scorre all'indietro la lista dei caratteri

Nella ricerca dei caratteri appaiono sul display, in ordine alfabetico, prima le lettere maiuscole, poi le lettere minuscole, i numeri, i caratteri speciali ed infine lo spazio.

Inserimento nominativi

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
 - Inserire il codice **01** e premere il tasto \blacktriangle ; sul display appare il 1° nominativo, oppure nulla se mai programmato.
 - Premere il tasto \blacktriangle o \blacktriangle per la selezione del carattere da inserire nella 1ª cella; spostarsi con χ per posizionarsi nella seconda cella; premere il tasto \blacktriangle o \blacktriangle per la selezione del carattere da inserire nella 2ª cella; proseguire fino al completo inserimento del nominativo e relativo codice. Dopo aver inserito il numero sull'ultima cella in basso a destra premere χ ; sul display appare "STORE USER / YES $\wedge \vee$ NO"; per confermare occorre premere \blacktriangle ; per rimodificare il nominativo premere \blacktriangle .
 - Se confermato, sul display apparirà il 2° nominativo, oppure sarà vuoto se mai programmato.
 - Confermato l'ultimo nominativo da inserire, premere nuovamente il tasto **PROG**. Sul display viene visualizzato "waiting" ed una barra di avanzamento automatico. Dopo pochi secondi si ritorna al funzionamento normale e appare la scritta iniziale (vedere il capitolo "Funzionamento").
- Note.** Giunti al 250° nominativo (numero massimo memorizzabile) sul display viene visualizzato "waiting" ed una barra di avanzamento automatico. Dopo pochi secondi appare "Programming / type: "

- Confermato o l'ultimo nome a ser inserito, premere nuovamente a tasta **PROG**. No display sarà visualizzato "waiting" e una barra di avanzamento automatico. Dopo di pochi secondi, volta-se ao funcionamento normal e aparece a escrita inicial (ver o capítulo "Funcionamento").

Notas. Chegando ao 250º nome (número máximo memorizável) será visualizado no display "waiting" e uma barra de avanço automático. Depois de poucos segundos, aparece "Programming / type: " e pode-se prosseguir com a programação sucessiva ou sair pressionando a tecla **PROG**. É possível inserir 2 ou mais nomes com o mesmo número de chamada (caso de sobrenomes diferentes em um único apartamento).

Modificação ou correção de um nome

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **01** e pressionar \blacktriangle ; no display aparece o 1º nome.
- Procurar o nome a ser modificado, pressionando a tecla \blacktriangle (mantê-la pressionada para a procura rápida).
- Posicionar-se com a tecla χ sobre o carácter a ser modificado.
- Escolher o carácter com as teclas \blacktriangle (adiante) \blacktriangle (para trás).
- Repetir as operações até a completa correção do nome.
- Terminada a correção, manter pressionado χ até quando se visualiza "STORE USER / YES $\wedge \vee$ NO". Pressionar \blacktriangle para confirmar ou

- \blacktriangle para modificar novamente o nome. Para cancelar uma letra, inserir o carácter espaço.

Acréscimo de 1 ou mais nomes à lista

Para acrescentar nomes a um elenco já existente, é necessário:

- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **01** e pressionar \blacktriangle ; no display aparece o 1º nome;
- correr a lista pressionando \blacktriangle (mantê-lo pressionado para a pesquisa rápida); após o último nome o display não visualiza nada;
- inserir os nomes de outros utilizadores seguindo o mesmo procedimento do capítulo "Inserção nomes". Se for confirmado, o nome será colocado em sua justa posição (ordem alfabética).

CANCELAMENTO DE NOMES

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **01** e pressionar \blacktriangle ; no display aparece o 1º nome.
- Procurar o nome a ser cancelado, pressionando a tecla \blacktriangle (mantê-la pressionada para a procura rápida).
- Posicionar-se, com a tecla χ , sobre a última casa (embaixo à direita); cancelar o número presente com um espaço.
- Pressionar novamente χ ; visualiza-se "DELETE USER / YES $\wedge \vee$ NO". Pressionar \blacktriangle para voltar ao nome ou \blacktriangle para confirmar. Depois do cancelamento, aparece o nome seguinte.

Seleção língua (código 02)

Na modalidade funcionamento é possível escolher uma das 8 línguas disponíveis (Italiano, Inglês, Francês, Alemão, Espanhol, Português, Turco e Polonês).

Para seleccionar uma língua, é necessário:

- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **02** e pressionar a tecla \blacktriangle ; no display aparece "italiano", se nunca tiver sido programado ou a língua programada anteriormente;
- pressionar a tecla \blacktriangle ou \blacktriangle para escolher a língua desejada;
- pressionar a tecla \blacktriangle para confirmar a língua; no display aparece a escrita "Programming / type: ";
- prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

Programações de sistema (código 03)

Nesta programação é possível mudar ou habilitar diversas funções da botoneira (ver *tabela 2*). Para efectuar as programações é necessário:

- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **03** e pressionar \blacktriangle ; no display aparece "bit 0 = 0 / 0 $\wedge \vee$ 1", se nunca tiver sido programado, ou "bit 0 = 1 / 0 $\wedge \vee$ 1" se mudado em uma programação anterior;
- pressionar a tecla \blacktriangle para escolher 0 ou \blacktriangle para 1;
- pressionar a tecla \blacktriangle para confirmar e passar ao sucessivo (ver tabela dos códigos e relativas descrições).
- confirmado o valor do último código (bit7), no display aparece "Programming / type: ";
- prosseguir, inserindo o código de uma

Tabela 2 - Códigos programações de sistema (código 03)

Código de programação	Descrição da função	Valores de fábrica	Valor a ser inserido com	
			\blacktriangle = 0	\blacktriangle = 1
bit 0	tempo de acionamento da fechadura	3 seg.	3 seg.	6 seg.
bit 1	habilitação em chamada de apartamento (1)	SI	NO	SI
bit 2	acionamento fechadura codificada por intermédio tecla χ (2)	NO	NO	SI
bit 3	desligamento do gerador de sons no posto externo	NO	NO	SI
bit 4	habilitação tela inicial personalizada (3)	NO	NO	SI
bit 5	desligamento escrita FARFISA e habilitação daquela personalizada	NO	NO	SI
bit 6	terminal EC para comutação telecâmara suplementar	NO	NO	SI
bit 7	reservado	-	-	-

(1) Ao habilitar esta função é possível, de cada apartamento e por intermédio da pressão do botão \blacktriangle , conversar com um posto externo (no caso de vários postos externos paralelos, pode-se entrar em comunicação com o último posto externo que tenha efetuado a chamada) e, pressionando o botão \blacktriangle accionar a fechadura.

(2) Com esta função é possível abreviar o acionamento da fechadura codificada, pressionando a tecla χ no lugar da composição 00+ \blacktriangle . Ex.: pressionar χ + password + \blacktriangle .

(3) Possibilita a alternância da tela inicial "FARFISA" com aquela personalizada (ver "Criação escrita inicial personalizada")

P PROGRAMMAÇÕES

Para efectuar as programações é necessário:

- Por intermédio de uma pequena chave de fenda, pressionar a tecla **PROG** colocada na parte posterior da botoneira; no display aparece a inscrição "Programming / type:".
- Compor o código de programação desejado (ver tabela 1) e pressionar para a confirmação.
- No final da programação de cada código em separado, pressionar novamente a tecla **PROG**; no display aparece "FARFISA / marcar o número ou premir $\wedge \vee$ " ou a eventual inscrição colocada na fase de programação (ver "Criação escrita inicial personalizada")

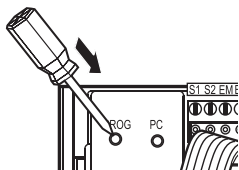


Tabela 1
Códigos de programação

00	Inserção de códigos para fechadura codificada
01	Inserção-modificação-cancelamento nomes
02	Seleção língua
03	Programações de sistema
04	Inserção escrita inicial
05	Carregamento de nomes de PC
06	Ordenação de nomes
10	Endereço botoneira (PE)
11	Endereço botão P1
30	Presença central de portaria

Inserção de códigos para fechadura codificada (código 00)

Entrar na modalidade programação e inserir o código **00** para entrar na modalidade "inserção códigos fechadura codificada" e no display aparece "PASSWORD 0 / ".

- Compor na botoneira o 1º código de abertura da fechadura, por exemplo 7890; no display aparece "PASSWORD 0 / 7890".
- Pressionar a tecla \blacktriangleleft ; no display aparece "PASSWORD 1 / ".
- Compor na botoneira o 2º código de abertura da fechadura, por exemplo 1234; no display aparece "PASSWORD 1 / 1234".

- Pressionar a tecla \blacktriangleleft ; no display aparece "PASSWORD 2 / ".
- Repetir as operações descritas para inserir até um número máximo de 16 códigos; ao pressionar a tecla \blacktriangleleft para a confirmação do 16º código (PASSWORD 15) no display aparece "Programming / type:".
- Prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

Modificação códigos

Para trocar o código memorizado anteriormente, é necessário entrar na modalidade programação e, em seguida:

- seleccionar o código de programação **00**;
- pressionar a tecla \blacktriangleleft até a visualização do código que se deseja trocar;
- posicionar-se com a tecla χ no código a ser trocado;
- compor no teclado o novo código e, em seguida, pressionar a tecla \blacktriangleleft ;
- repetir a operação para todos os códigos que se pretende trocar;
- pressionar a tecla **PROG** para sair da programação.

Cancelamento códigos

Para cancelar o código memorizado anteriormente, é necessário entrar na modalidade programação e, em seguida:

- seleccionar o código de programação **00**;
- pressionar a tecla \blacktriangleleft até a visualização do código que se deseja cancelar;
- pressionar a tecla χ e, em seguida \blacktriangleleft ;
- repetir a operação para todos os códigos que se pretende cancelar;
- pressionar a tecla **PROG** para sair da programação.

Inserção / modificação / cancelamento nomes (código 01)

O teclado digital TD2100PL possui um display alfanumérico composto de 32 caracteres no qual é possível visualizar o nome do utilizador e o número de seu apartamento (28 caracteres são dedicados ao nome do utilizador e os últimos 4 embaixo, à direita do número do apartamento). Para sua memorização é necessário efetuar o procedimento descrito a seguir, observando que é

obrigatório inserir o nome partindo do 1º carácter no alto à esquerda e terminando o último algarismo do número do apartamento na última posição embaixo à direita; do contrário, o número não será memorizado (ver "cancelamento de nomes"). No final da emissão dos nomes, o sistema se encarregará de arrumá-los, automaticamente, em ordem alfabética.

Exemplo



SI

NO

Função botões em fase de inserção ou modificação nomes

\blacktriangleleft Mantendo-o pressionado, percorre-se a lista dos nomes inseridos
 χ Mantendo-o pressionado, desloca-se o cursor para os caracteres que compõem o nome

\blacktriangleleft Mantendo-o pressionado, percorre-se a lista dos caracteres adiante
 \blacktriangleleft Mantendo-o pressionado, percorre-se a lista dos caracteres para trás

Na procura dos caracteres aparecem no display, em ordem alfabética, primeiro as letras maiúsculas, depois as letras minúsculas, os números, os caracteres especiais e, finalmente, o espaço.

Inserção de nomes

- Entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**.
- Inserir o código **01** e pressionar \blacktriangleleft ; no display aparece o 1º nome ou nada, caso não tenha sido programado.
- Pressionar a tecla \blacktriangleleft ou \blacktriangleleft para a selecção do carácter a ser inserido na 1ª casa; deslocar-se com χ para se posicionar na segunda casa; pressionar a tecla \blacktriangleleft ou \blacktriangleleft para a selecção do carácter a ser inserido na 2ª casa; prosseguir até a completa inserção do nome e seu relativo código. Depois de ter inserido o número na última casa, embaixo, à direita, pressionar χ ; no display aparece "STORE USER / YES $\wedge \vee$ NO"; para confirmar, é necessário pressionar \blacktriangleleft ; para modificar o nome pressionar \blacktriangleleft .
- Se for confirmado, no display aparecerá o 2º nome ou estará vazio se não tiver sido programado.

e si può proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo il tasto **PROG**. È possibile inserire 2 o più nomi con lo stesso numero di chiamata (caso di cognomi diversi in un unico appartamento).

Modifica o correzione di un nominativo

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
- Inserire il codice **01** e premere il tasto \blacktriangleleft ; sul display appare il 1º nominativo.
- Cercare il nominativo da modificare premendo il tasto \blacktriangleleft (tenerlo premuto per la ricerca rapida).
- Posizionarsi con il tasto χ sul carattere da modificare.
- Scegliere il carattere con i tasti \blacktriangleleft (avanti) \blacktriangleleft (indietro).
- Ripetere le operazioni fino alla completa correzione del nominativo.
- Terminata la correzione, tenere premuto χ fino a quando si visualizza "STORE USER / YES $\wedge \vee$ NO". Premere \blacktriangleleft per confermare o \blacktriangleleft per modificare nuovamente il nominativo.
- Per cancellare una lettera inserire il carattere spazio.

Aggiunta di 1 o più nominativi alla lista

Per aggiungere nominativi ad un elenco esistente occorre:

- entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**;

- inserire il codice **01** e premere il tasto \blacktriangleleft ; sul display appare il 1º nominativo;
- scorrere la lista premendo \blacktriangleleft (tenerlo premuto per la ricerca rapida); dopo l'ultimo nominativo il display non visualizza nulla;
- inserire i nominativi di altri utenti seguendo la stessa procedura del capitolo "inserimento nominativi". Se confermato, il nominativo viene collocato nella sua giusta posizione (ordine alfabetico).

Cancellazione nominativi

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
- Inserire il codice **01** e premere il tasto \blacktriangleleft ; sul display appare il 1º nominativo.
- Cercare il nominativo da cancellare premendo il tasto \blacktriangleleft (tenerlo premuto per la ricerca rapida).
- Posizionarsi, con il tasto χ , sull'ultima cella (in basso a destra); cancellare il numero presente inserendoci uno spazio.
- Premere nuovamente χ ; si visualizza "DELETE USER / YES $\wedge \vee$ NO". Premere \blacktriangleleft per ritornare al nominativo o \blacktriangleleft per confermare. Dopo la cancellazione appare il nominativo seguente.

Selezione lingua (codice 02)

In modalità funzionamento è possibile scegliere una delle 8 lingue disponibili (Italiano, Inglese, Francese, Tedesco,

Spagnolo, Portoghese, Turco e Polacco). Per selezionare una lingua occorre:

- entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**;
- inserire il codice **02** e premere il tasto \blacktriangleleft ; sul display appare "Italiano", se mai programmato, oppure la lingua precedentemente programmata;
- premere il tasto \blacktriangleleft o \blacktriangleleft per scegliere la lingua desiderata;
- premere il tasto \blacktriangleleft per confermare la lingua; sul display appare la scritta "Programming / type:".
- proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Programmazioni di sistema (codice 03)

In questa programmazione è possibile cambiare o abilitare diverse funzioni della pulsantiera (vedere tabella 2). Per effettuare la programmazione occorre:

- entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**;
- inserire il codice **03** e premere il tasto \blacktriangleleft ; sul display appare "bit 0 = 0 / 0 $\wedge \vee$ 1", se mai programmato, oppure "bit 0 = 1 / 0 $\wedge \vee$ 1" se cambiato in una precedente programmazione;
- premere il tasto \blacktriangleleft per scegliere 0 o \blacktriangleleft per 1;
- premere il tasto \blacktriangleleft per confermare e passare al successivo (vedere tabella dei codici e relative descrizioni);
- confermato il valore dell'ultimo codice (bit 7) sul display appare "Pro-gramming / type:".

Tabella 2 - Codici programmazioni di sistema (codice 03)

Codice di programmazione	Descrizione della funzione	Valori di fabbrica		
		\blacktriangleleft = 0	\blacktriangleleft = 1	\blacktriangleleft = 1
bit 0	tempo di azionamento della serratura	3 sec.	3 sec.	6 sec.
bit 1	abilitazione su chiamata da interno (1)	SI	NO	SI
bit 2	azionamento serratura codificata tramite tasto χ (2)	NO	NO	SI
bit 3	disabilitazione generatore di toni sul posto esterno	NO	NO	SI
bit 4	abilitazione schermata iniziale personalizzata (3)	NO	NO	SI
bit 5	disabilitazione scritta FARFISA e abilitazione di quella personalizzata	NO	NO	SI
bit 6	morsetto EC per commutazione telecamera supplementare	NO	NO	SI
bit 7	riservato	-	-	-

- (1) Abilitando questa funzione è possibile, da ogni interno, premendo il pulsante \odot , entrare in conversazione con un posto esterno (nel caso di più posti esterni in parallelo si entra in comunicazione con l'ultimo posto esterno che ha effettuato la chiamata) e, premendo il pulsante \blacktriangleleft , azionare la serratura.
- (2) Con questa funzione è possibile abbreviare l'azionamento della serratura codificata premendo il tasto χ al posto della composizione 00+ \blacktriangleleft . Esempio: premere χ + password + \blacktriangleleft .
- (3) Permette di alternare la schermata iniziale "FARFISA" con quella personalizzata (vedere "creazione scritta iniziale personalizzata").

- proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Creazione scritta iniziale personalizzata (codice 04)

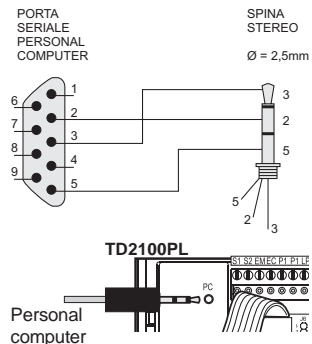
Consente la modifica della scritta visibile sul display durante il normale funzionamento o a riposo. Per la visualizzazione occorre programmare il bit 4 o il bit 5 con il valore "1" (vedere il capitolo "programmazioni di sistema"). Per inserire la scritta personalizzata occorre:

- entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**;
- inserire il codice **04** e premere il tasto ; sul display appare "DUO System", se mai programmato, oppure la scritta da sostituire;
- per la modalità d'inserimento dei caratteri vedere il capitolo "inserimento dei nominativi";
- premere il tasto per confermare; sul display appare "Programming / type:";
- proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

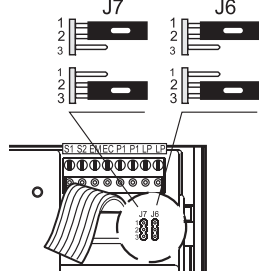
Caricamento nominativi da PC (codice 05)

La seguente procedura permette il caricamento dei nominativi direttamente dal Personal Computer.

- Caricare tutti i nominativi sul Personal Computer utilizzando un programma dedicato (*Software fornibile a richiesta*).
- Spegnere la pulsantiera e il Personal Computer.
- Collegare la porta seriale del PC alla presa stereo **PC** presente sul retro della pulsantiera con un cavetto collegato come in figura.



- Spostare i ponticelli **J6** e **J7**, posti sul retro della pulsantiera, dalla posizione **1-2** alla **2-3**.



- Accendere il PC e poi la pulsantiera.
- Inserire il codice **05** e premere il tasto ; sul display appare "TD2100PL --- PC / in progress0".
- Entro 15 secondi scaricare dal PC i nominativi; sul display appare in sequenza "TD2100PL --- PC / in progress....1", "TD2100PL --- PC / in progress....2", poi vengono visualizzati tutti i nominativi scaricati.
- Al termine del trasferimento dei nominativi la pulsantiera provvederà a cancellare gli eventuali nominativi precedentemente inseriti, visualizzando sulla prima riga del display "waiting", mentre sulla seconda una barra di stato indicante l'avanzamento della cancellazione; al termine appare "Programming / type: ".
- Spegnere la pulsantiera e poi il PC.
- Scollegare dal PC e dalla pulsantiera il cavetto.
- Riportare nella posizione **1-2** i ponticelli **J6** e **J7**.

Ordinamento nominativi (codice 06)

Consente di ordinare in modo alfabetico (da A a Z) i nominativi immessi.

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
- Inserire il codice **06** e premere il tasto ; sulla prima riga del display appare "waiting", sulla seconda l'avanzamento di una barra di stato; al termine si ritorna automaticamente in modalità programmazioni (sul display appare "Programming / type: ").
- Proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Inserimento indirizzo Posto Esterno PE (codice 10)

In questa fase è possibile codificare l'indirizzo del posto esterno con codici compresi tra 231 e 250.

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
- Inserire il codice **10** e premere il tasto ; sul display appare "ADDRESS PE".
- Comporre il numero di codifica scelto per il posto esterno e confermarlo premendo il tasto .
- Proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Inserimento indirizzo pulsante P1 (codice 11)

Per memorizzare il numero di un interno che potrà essere chiamato direttamente da un pulsante collegato tra i morsetti **P1/P1** occorre:

- entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**;
- inserire il codice **11** e premere il tasto ; sul display appare "ADDRESS P1";
- comporre il numero dell'interno desiderato. Gli interni devono essere codificati con numeri compresi tra 001 e 200;
- premere il tasto per confermare la programmazione;
- proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Presenza centralino di portineria (codice 30)

La programmazione seguente è necessaria se nell'impianto sono presenti centralini di portineria principali e/o secondari.

- Entrare nella modalità programmazione premendo il tasto **PROG**.
- Inserire il codice **30** e premere il tasto ; sul display appare "ADDRESS PDX".
- Inserire l'indirizzo **201** se la pulsantiera invia chiamate ad 1 o più centralini principali oppure l'indirizzo **210** se la pulsantiera invia chiamate ad 1 o più centralini secondari.
- Premere il tasto per confermare la programmazione.
- Premere il tasto **PROG** per uscire dalla programmazione.

Ritorno alla modalità funzionamento

Alla fine di tutte le programmazioni premere il tasto **PROG**; sul display appare "FARFISA / comporre numero o premere ^v" o l'eventuale scritta impostata in fase di programmazione (vedere "Creazione scritta iniziale personalizzata").

- tras confermare il valore del último código (bit7), en la pantalla aparece "Programming / type: ";
- continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Crear un texto inicial personalizado (código 04)

Permite modificar la información visualizada en la pantalla durante el funcionamiento normal o en reposo. Para la visualización se necesita programar el bit 4 o el bit 5 con el valor "1" (véase el capítulo "programaciones de sistema").

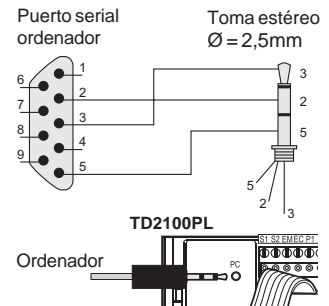
Para insertar el texto personalizado:

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **04** y presionar ; en la pantalla aparece "DUO System" si se ha programado, o la información que se desea sustituir;
- para el modo de introducción de los caracteres ver el capítulo "Introducción de nombres";
- presionar la tecla para confirmar; cuando en la pantalla aparece "Programming / type: ";
- continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

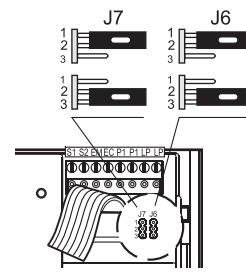
Cargar nombres desde el ordenador (código 05)

El siguiente proceso permite cargar nombres directamente desde el ordenador.

- Cargar todos los nombres en el ordenador utilizando un programa dedicado (software suministrado bajo pedido).
- Apagar la placa de calle y el ordenador.
- Conectar el puerto serial del ordenador a la toma estéreo **PC** en la parte posterior de la placa de calle por medio de un cable, conectado como se ve en la figura.



- Mover los puentes **J6** y **J7**, colocados en la parte posterior de la placa de calle, de la posición **1-2** a la **2-3**.



- Encender el ordenador y luego la placa de calle.
- Introducir el código **05** y presionar ; en la pantalla aparece "TD2100PL --- PC / in progress0".
- Dentro de 15 segundos bajar los nombres del ordenador; en la pantalla aparece en secuencia "TD2100PL --- PC / in progress1", "TD2100PL --- PC / in progress2", luego se visualizan todos los nombres bajados.
- Una vez finalizado el traslado de nombres, la placa de calle procederá a borrar los eventuales nombres introducidos previamente; en la primera línea de la pantalla aparece "waiting" mientras que en la segunda una barra de estado indica el avance del borrado; una vez finalizado aparece "Programming / type: ".
- Apagar la placa de calle y luego el ordenador.
- Desconectar el cable del ordenador y de la placa de calle.
- Colocar los puentes **J6** y **J7** en la posición **1-2**.

Ordenar nombres (código 06)

Permite ordenar alfabéticamente (de A a Z) los nombres introducidos.

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **06** y presionar ; en la primera línea de la pantalla aparece "waiting" mientras que en la segunda se produce el avance de una barra de estado; una vez finalizado se regresa automáticamente al modo de programaciones (en la pantalla aparece "Programming / type: ").
- Continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Inserción dirección placa de calle PE (código 10)

En esta fase se puede codificar la dirección de la placa de calle con códigos comprendidos de 231 a 250.

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **10** y presionar ; en la pantalla aparece "ADDRESS PE".
- Marcar el número de codificación deseado para la placa de calle y presionar la tecla para confirmar.
- Continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Inserción dirección pulsador P1 (código 11)

Para memorizar el número de una extensión para llamar directamente desde un pulsador conectado entre los terminales **P1/P1**:

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **11** y presionar ; en la pantalla aparece "ADDRESS P1";
- marcar el número de la extensión deseada. Las extensiones tienen que estar codificadas con números comprendidos entre 001 y 200;
- presionar la tecla para confirmar;
- continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Presencia de centralita de conserjería (código 30)

La siguiente programación es necesaria si en la instalación están presentes centralitas de conserjería principales y/o secundarias.

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **30** y presionar ; en la pantalla aparece "ADDRESS PDX".
- Introducir la dirección **201** si la placa de calle envía llamadas a 1 o más centralitas principales o bien la dirección **210** si la placa de calle envía llamadas a 1 o más centralitas secundarias.
- Presionar la tecla para confirmar.
- Presionar la tecla **PROG** para salir de la programación.

Regresar al modo de funcionamiento

Al final de todas las programaciones presionar la tecla **PROG**; en la pantalla aparece "FARFISA / marcar el código o pulsar ^v" o la información eventualmente configurada al inicio de la programación (ver "Crear un texto inicial personalizado").

normalmente aparece la información inicial (ver el capítulo "Funcionamiento").

Notas. Si se ha llegado a introducir 250 nombres (cantidad máxima memorizable) en la pantalla sale visualizado "waiting" y una barra de avance automático. Después de unos segundos aparece "Programming / type:" y se puede seguir con la siguiente programación o bien salir presionando la tecla **PROG**.

Es posible introducir 2 o más nombres con un mismo número de llamada (p.ej. varios apellidos en un único piso).

Modificar o corregir un nombre

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **01** y presionar ; en la pantalla aparece el 1º nombre, o nada si no se ha programado.
- Buscar el nombre que se desea modificar presionando la tecla (manteniéndola presionada para la búsqueda rápida).
- Posicionarse con la tecla **X** en el carácter a modificar.
- Seleccionar el carácter con las teclas (adelante) (atrás).
- Repetir las operaciones hasta corregir completamente el nombre.
- Tras finalizar la corrección, mantener presionada **X** hasta que se visualice "STORE USER / YES ^V NO". Presionar para confirmar o para modificar nuevamente el nombre. Para borrar una letra introducir el carácter espacio.

Añadir 1 o más nombres a la lista

Para añadir más nombres a una lista existente hay que:

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **01** y presionar ; en la pantalla aparece el 1º nombre;
- navegar en la lista presionando (mantener la tecla presionada para la búsqueda rápida); después del último nombre no se visualiza nada en la pantalla;
- insertar los nombres de otros usuarios siguiendo las instrucciones del capítulo "inserción de nombres". Una vez confirmado, el nombre queda colocado en la posición correcta (orden alfabético).

Borrar nombres

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **01** y presionar ; en la pantalla aparece el 1º nombre.
- Buscar el nombre que se desea borrar presionando la tecla (manteniéndola presionada para la búsqueda rápida).
- Posicionarse con la tecla **X** en la última celda (abajo a la derecha); borrar el número existente introduciendo un espacio.
- Presionar nuevamente **X**; se visualiza "DELETE USER / YES ^V NO". Presionar para volver al nombre o para confirmar. Una vez borrado, aparece el nombre siguiente.

Seleccionar el idioma (código 02)

En modo de funcionamiento se puede elegir entre uno de los 8 idiomas disponibles (Italiano, Inglés, Francés, Alemán, Español, Portugués, Turco y Polaco). Para seleccionar el idioma:

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **02** y presionar ; en la pantalla aparece "italiano", si se ha programado, o el idioma anteriormente programado;
- presionar la tecla o para seleccionar el idioma deseado;
- presionar la tecla para confirmar el idioma; en la pantalla aparece la información "Programming / type: ";
- continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Programaciones de sistema (código 03)

Con esta programación es posible cambiar o habilitar distintas funciones de la placa de calle (ver tabla 2). Para realizar las programaciones hay que:

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- Introducir el código **03** y presionar ; en la pantalla aparece "bit 0=0/0^V 1" si se ha programado, o "bit 0 = 1 / 0^V 1" si se ha cambiado en una programación anterior;
- presionar la tecla para seleccionar 0 o para 1;
- presionar la tecla para confirmar y pasar al siguiente (ver tabla de códigos y sus descripciones);

Tabla 2 - Códigos programaciones de sistema (código 03)

Código de programación	Descripción de la función	Valores por defecto	Valor a introducir con teclas	
			= 0	= 1
bit 0	tiempo de accionamiento de la cerradura	3 seg.	3 seg.	6 seg.
bit 1	habilitación con llamada desde extensión (1)	SI	NO	SI
bit 2	accionamiento cerradura codificada por medio de tecla X (2)	NO	NO	SI
bit 3	inhabilitación generador de tonos en la placa de calle	NO	NO	SI
bit 4	habilitación pantalla inicial personalizada (3)	NO	NO	SI
bit 5	desligamento escrita FARFISA e habilitação daquela personalizada	NO	NO	SI
bit 6	terminal EC para conmutación telecámara adicional	NO	NO	SI
bit 7	reservado	-	-	-

- (1) Una vez habilitada esta función, es posible, presionando la tecla en cualquier aparato interno, entrar en conversación con una placa de calle (en caso de varias placas de calle en paralelo se entrará en comunicación con la última placa de calle que ha realizado la llamada), y, siempre presionando la tecla , accionar la cerradura.
- (2) Con esta función es posible acortar el tiempo de accionamiento de la cerradura codificada presionando la tecla **X** en lugar de la composición 00+ . Ej.: presionar **X** + contraseña + .
- (3) Permite alternar la pantalla inicial "FARFISA" con la personalizada (ver "Crear un texto inicial personalizado").

PROGRAMMING

Before programming you must:

- Press the button **PROG** on the back of the push-button panel using a small screwdriver; the display shows "Programming / type: ".
- Dial the programming code (see table 1) and press to confirm.
- Once you have programmed each code, press the button **PROG** again; the display shows "FARFISA / dial the number or press ^V" or the text set during the programming phase (see "Personalisation of display initial text").

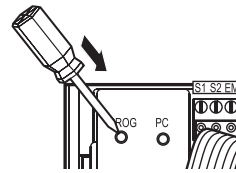


Table 1 Programming codes

00	Entry of codes for door lock
01	Entry-modification-deletion of names
02	Language selection
03	System programming
04	Entry of display initial text
05	Loading names from PC
06	Ordering names
10	Address door station (PE)
11	Address button P1
30	Operations with door keeper exchangers

Entry of codes for door lock (code 00)

Enter the programming mode and insert code **00** to access the "entry of codes for door lock" mode; the display shows "PASSWORD 0 / ".

- Dial the first opening code on the keypad, for example 7890; the display shows "PASSWORD 0 / 7890".
- Press ; the display shows "PASSWORD 1 / ".
- Dial the second opening code on the keypad, for example 1234; the display shows "PASSWORD 1 / 1234".
- Press ; the display shows "PASSWORD 2 / ".
- Repeat the operations to insert max. 16 codes; when you press the button to confirm the sixteenth code (PASSWORD 15) the display shows "Programming / type: ".

- Continue by entering the code of a new programming function or press the button **PROG** to exit.

Modifying a code

To change the previously saved code you must enter the programming mode and then:

- select the programming code **00**;
- press the button until the code you want to modify is displayed;
- press **X** to go to the code you want to modify;
- enter the new code on the keyboard and then press the button ;
- repeat the operation for all the codes you want to modify;
- press the button **PROG** to exit the programming mode.

Deleting a code

To delete the previously saved code you must enter the programming mode and then:

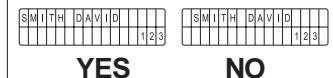
- select the programming code **00**;
- press the button until the code you want to delete is displayed;
- press the button **X** and then ;
- repeat the operation for all the codes you want to modify;
- press the button **PROG** to exit the programming mode.

Entry / modification / deletion of names (code 01)

The digital keyboard TD2100PL has an alphanumeric display with 32 characters that displays the user name and extension number (28 characters are used for user name and the last 4 characters on bottom right are used for extension number). To save them, you must follow the procedure illustrated below. The name must be entered starting from the first character on top left and the last digit of the extension number must be entered in the last position on bottom right, otherwise the number will not be saved (see "deletion of names").

After you have entered all the names, the system will automatically arrange them in alphabetical order.

Example



Function of buttons when entering or modifying a name

- Hold this button pressed to scroll the list of existing names
- X** Hold this button pressed to move the cursor to the name characters
- Hold this button pressed to scroll down the list of characters
- Hold this button pressed to scroll up the list of characters

When searching for characters, the display shows upper-case letters, low-case letters, numbers, special characters and space in a sequence.

Entry of names

- Press the button **PROG** to enter the programming mode.
- Enter the code **01** and press the button ; the display shows the first name. The display is empty if no codes are programmed.
- Press or to select the character for the first cell; press **X** to go to the second cell; press or to select the character for the second cell; continue until you have entered the complete name with code. Press **X** after you have entered the number in the last cell on bottom right; the display shows "STORE USER / YES ^V NO"; press to confirm; press to modify the name.
- If confirmed, the display shows the second name. The display is empty if no names are programmed.
- Press the button **PROG** again to confirm the last name to insert. The display shows "waiting" and an automatic status bar. Normal operation is restored after a few seconds and the display shows the initial text (see "Operation").

Notes. Once you have entered 250 names the display shows "waiting" and an automatic status bar. After a few seconds the display shows "Programming / type:" and you can continue with programming or press the button **PROG** to exit.

You can enter 2 or more names with the same call number (i.e. different family names in the same apartment).

Modification or correction of names

- Press the button **PROG** to enter the programming mode.
- Enter the code **01** and press the button ; the display shows the first name.
- Press to search for the name you want to modify (hold the button pressed for quick searching).
- Press **X** to go to the character you want to modify.
- Select the character with (forward) (backward).
- Repeat the operation until you have completed the name modification.
- Once you have completed the modification, hold **X** pressed until the display shows "STORE USER / YES \wedge NO". Press to confirm or to modify the name again. Enter a space to delete a letter.

Deletion of names

- Press the button **PROG** to enter the programming mode.
- Enter the code **01** and press the button ; the display shows the first name.
- Press to search for the name you want to delete (hold the button pressed for quick searching).
- Press **X** to go to the last cell (bottom right); enter a space to delete the existing number.
- Press **X** again; the display shows "DELETE USER / YES \wedge NO". Press to confirm or to go back to the name. The next name is displayed after you have deleted the name.

Language selection (code 02)

You can choose the language from 8 different options (Italian, English, French, German, Spanish, Portuguese, Turkish and Polish) in operation mode. To select the language:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **02** and press the button ; the display shows "Italiano" in case of first programming or the programmed language;
- press or to select the language.
- press to confirm; the display shows "Programming / type: ";
- continue by entering the code of a new programming function or press the button **PROG** to exit.

System programming (code 03)

You can change or activate the functions of the push-button panel (see table 2). For programming you must:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **03** and press the button ; the display shows "bit 0 = 0 / 0 \wedge 1" in case of first programming or "bit 0 = 1 / 0 \wedge 1" if changed in the previous programming;
- press to select 0 or to select 1;
- press to confirm and go to the next code (see code table with descriptions);
- once you have confirmed the value of the last code (bit 7), the display shows "Programming / type: ";
- continue by entering the code of a new programming function or press the button **PROG** to exit.

Personalisation of display initial text (code 04)

You can modify the text shown on the display during normal operation or idle state. For visualization you must set bit 4 or bit 5 with value "1" (see "system programming"). To insert a personalized text:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **04** and press the button ; the display shows "DUO System", in case of first programming, or the text you want to replace;
- for information on how to enter the characters see "entry of names";

Addition of 1 or more names to the list

To add a new name to the existing list you must:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **01** and press the button ; the display shows the first name;
- press to scroll the list (hold the button pressed for quick searching); the display is empty after the last name;
- to enter a new name follow the operations described in "Entry of names". If confirmed, the name is placed in the list in alphabetical order.

Table 2 - System programming codes (code 03)

Program- ming code	Function description	Default settings	Value entered with buttons	
			= 0	= 1
bit 0	door lock activation time	3 sec.	3 sec.	6 sec.
bit 1	activation upon call from internal station (1)	YES	NO	YES
bit 2	door lock activation with X (2)	NO	NO	YES
bit 3	deactivation of tone generator on the external door station	NO	NO	YES
bit 4	activation of personalised initial screen (3)	NO	NO	YES
bit 5	deactivation of FARFISA and activation of personalised text	NO	NO	YES
bit 6	EC terminal for additional camera switching	NO	NO	YES
bit 7	reserved	-	-	-

- (1) This function allows the internal stations to press the button, start a conversation with the external station (in case of more external stations in parallel the connection is established with the last calling door station) and activate the door lock by pressing the button .
- (2) This functions allows for quicker door lock activation by pressing **X** rather than dialling the code 00+. For example: press **X** + password + .
- (3) You can alternate "FARFISA" with the personalised text (see "personalisation of display initial text").

PROGRAMACIONES

Para realizar las programaciones hay que:

- Con un pequeño destornillador presionar la tecla **PROG** situada en la parte posterior de la placa; la pantalla visualiza "Programming / type: "
- Marcar el código de programación deseado (ver tabla 1) y presionar para confirmar.
- Al final de la programación de cada código, volver a presionar la tecla **PROG**; la pantalla visualiza "FARFISA / marcar el código o pulsar \wedge " o el texto definido durante la fase de programación (véase "Crear un texto inicial personalizado").

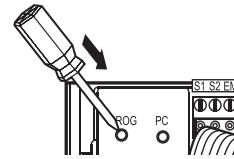


Tabla 1 Códigos de programación
00 Introducir códigos para cerradura codificada
01 Introducir-modificar-borrar nombres
02 Seleccionar el idioma
03 Programaciones de sistema
04 Crear la información inicial
05 Cargar nombres desde el ordenador
06 Ordenar nombres
10 Dirección placa de calle (PE)
11 Dirección pulsador P1
30 Presencia centralita de conserjería

Introducción códigos cerradura codificada (código 00)

Entrar en el modo de programación e insertar el código **00** para acceder al modo "introducción códigos cerradura codificada", y en la pantalla aparece "PASSWORD 0 / ".

- Marcar en el teclado el 1º código de apertura de la cerradura, por ejemplo 7890; en la pantalla aparece "PASSWORD 0 / 7890".
- Presionar la tecla ; en la pantalla aparece "PASSWORD 1 / ".
- Marcar en el teclado el 2º código de apertura de la cerradura, por ejemplo 1234; en la pantalla aparece "PASSWORD 1 / 1234".
- Presionar la tecla ; en la pantalla aparece "PASSWORD 2 / ".

- Repetir las operaciones ilustradas para insertar máximo 16 códigos; al presionar la tecla para confirmar el 16º código (PASSWORD 15) en la pantalla aparece "Programming / type: ".
- Continuar insertando el código de una nueva programación o salir presionando otra vez la tecla **PROG**.

Modificación códigos

Para modificar el código guardados anteriormente se necesita entrar en el modo de programación y luego:

- seleccionar el código de programación **00**;
- presionar la tecla hasta visualizar el código a modificar;
- colocarse con la tecla **X** sobre el código a modificar;
- marcar el nuevo código en el teclado y presionar
- repetir la operación para todos los códigos a modificar;
- presionar la tecla **PROG** para salir de la programación.

Cancelación códigos

Para cancelar el código guardados anteriormente se necesita entrar en el modo de programación y luego:

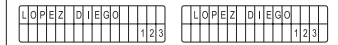
- seleccionar el código de programación **00**;
- presionar la tecla hasta visualizar el código a cancelar;
- presionar la tecla **X** y luego
- repetir la operación para todos los códigos a cancelar;
- presionar la tecla **PROG** para salir de la programación.

Insertión / modificación / cancelación de nombres (código 01)

El teclado digital TD2100PL está provisto de pantalla alfanumérica de 32 caracteres donde se pueden visualizar el nombre del usuario y su número de extensión (28 caracteres para el nombre del usuario y los últimos 4 caracteres abajo a la derecha al número de extensión). Para guardarlos se necesita realizar las operaciones ilustradas a continuación, teniendo en cuenta que es obligatorio insertar el nombre empezando por el primer carácter arriba a la izquierda y acabando por la última cifra del número de extensión en la última posición abajo a la derecha, en caso contrario el número no se guarda (véase

"Borrar nombres"). Al final de la inserción de los nombres el sistema procederá a ordenarlos automáticamente de manera alfabética.

Ejemplo



SI

NO

Función pulsadores en fase de inserción o modificación de nombres

- Manteniéndolo presionado se mueve la lista de nombres
 - **X** Manteniéndolo presionado se mueve el cursor entre los caracteres del nombre
 - Manteniéndolo presionado se mueve hacia adelante la lista de caracteres
 - Manteniéndolo presionado se mueve hacia atrás la lista de caracteres
- Cuando se buscan los caracteres aparecen en la pantalla, en orden alfabético, primero las letras mayúsculas, luego las minúsculas, los números, los caracteres especiales y finalmente el espacio.

Introducir nombres

- Entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**.
- Introducir el código **01** y presionar ; en la pantalla aparece el 1º nombre, o nada si no se ha programado.
- Presionar la tecla o para seleccionar el carácter a introducir en la 1ª celda; moverse con **X** para posicionarse en la segunda celda; presionar la tecla o para seleccionar el carácter a introducir en la 2ª celda; seguir hasta completar la introducción del nombre con su código correspondiente. Después de introducir el número en la última celda abajo a la derecha presionar **X**; en la pantalla aparece "STORE USER / YES \wedge NO"; para confirmar hay que presionar ; para modificar el nombre presionar .
- Una vez confirmado, en la pantalla aparece el 2º nombre, o nada si no se ha programado.
- Una vez confirmado el último nombre a insertar, volver a presionar la tecla **PROG**. En la pantalla sale visualizado "waiting" y una barra de avance automático. Después de unos segundos se vuelve al funcionamiento

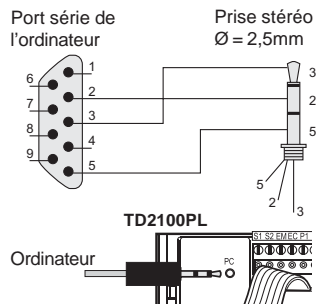
- sélectionner 0 ou sur pour 1;
- appuyer sur pour confirmer et passer au suivant (voir tableau des codes et descriptions correspondantes);
- lorsque la valeur du dernier code (bit7) a été confirmée, l'afficheur visualise "Programming / type: ";
- continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur PROG.

Créer l'affichage initial personnalisé (code 04)

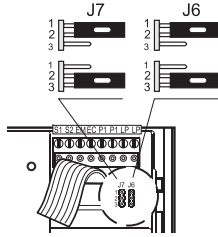
- Permet de modifier l'affichage visible sur l'afficheur pendant le normal fonctionnement ou à repos. Pour l'affichage, il faut programmer le bit 4 ou le bit 5 en lui attribuant la valeur "1" (voir le chapitre "programmations de système"). Pour saisir l'affichage personnalisé, il faut:
- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton PROG;
 - saisir le code 04 et appuyer sur ; l'afficheur visualise "DUO System" si le dispositif n'a jamais été programmé ou, s'il l'a été, l'affichage à remplacer;
 - pour le mode de saisie des caractères, voir le chapitre "saisir des noms";
 - appuyer sur pour confirmer; l'afficheur visualise "Programming / type: ";
 - continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur PROG.

Charger des noms depuis un ordinateur (code 05)

- La procédure suivante permet de charger des noms directement depuis un ordinateur.
- Charger tous les noms sur l'ordinateur à l'aide du programme dédié (*logiciel disponible sur demande*).
 - Mettre hors tension la plaque de rue et l'ordinateur.
 - Brancher le port série de l'ordinateur à la prise stéréo située en face arrière de la plaque de rue à l'aide d'un câble branché comme dans la figure.



- Déplacer les pontets J6 et J7, situés en face arrière de la plaque de rue, de la position 1-2 à la 2-3.



- Mettre sous tension l'ordinateur et la plaque de rue.
- Saisir le code 05 et appuyer sur ; l'afficheur visualise "TD2100PL ---- PC / in progress...0".
- Dans les 15 secondes suivantes, télécharger les noms mémorisés dans l'ordinateur; l'afficheur visualise en séquence "TD2100PL ---- PC / in progress...1", "TD2100PL ---- PC / in progress...2", ensuite il visualise tous les noms chargés.
- À la fin du téléchargement des noms, la plaque de rue supprime automatiquement les noms éventuellement saisis précédemment et l'afficheur visualise "waiting" sur la première ligne, tandis que la seconde ligne visualise l'avancement de la suppression en cours; à la fin, l'afficheur visualise "Programming / type: ";
- Mettre hors tension la plaque de rue et l'ordinateur.
- Débrancher le câble de l'ordinateur et de la plaque de rue.
- Rétablir les pontets J6 et J7 sur la position 1-2.

Ordonner les noms (code 06)

- Cette opération permet de mettre les noms saisis en ordre alphabétique (de A à Z).
- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton PROG.
 - Saisir le code 06 et appuyer sur ; l'afficheur visualise sur la première ligne "waiting", tandis que la seconde ligne visualise l'avancement de la barre d'état; à la fin de l'opération, le dispositif se rétablit automatiquement en mode de programmation (l'afficheur visualise "Programming / type").
 - Continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur PROG.

Saisir l'adresse du poste de rue PE (code 10)

Cette phase permet de coder l'adresse du poste de rue sous des codes compris dans la plage 231÷250.

- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton PROG.
- Saisir le code 10 et appuyer sur ; l'afficheur visualise "ADDRESS PE".
- Composer le numéro de code choisi pour le poste de rue et le confirmer en appuyant sur le bouton-poussoir .
- Continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur PROG.

Saisir l'adresse du bouton-poussoir P1 (code 11)

Pour mémoriser le numéro d'un interne qui pourra être appelé directement en appuyant sur un bouton-poussoir branché entre les bornes P1/P1 il faut:

- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton PROG;
- saisir le code 11 et appuyer sur ; l'afficheur visualise "ADDRESS P1";
- composer le numéro de l'interne désiré. Les internes doivent être codés sous des numéros compris dans la plage 001÷200;
- appuyer sur pour confirmer;
- continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur PROG.

Présence du standard de conciergerie (code 30)

La programmation suivante est nécessaire si dans l'installation sont présents des standards de conciergerie principaux et/ou secondaires.

- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton PROG.
- Saisir le code 30 et appuyer sur ; l'afficheur visualise "ADDRESS PDX".
- Saisir l'adresse 201 si la plaque de rue envoie des appels à 1 ou plusieurs standards principaux ou l'adresse 210 s'il envoie des appels à 1 ou plusieurs standards secondaires.
- Appuyer sur pour confirmer.
- Appuyer sur le bouton-poussoir PROG pour quitter la programmation.

Rétablir le mode de fonctionnement

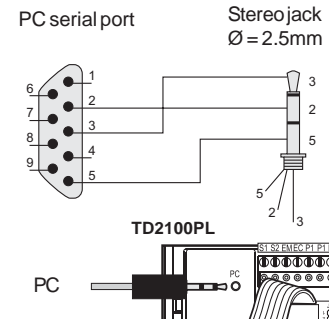
À la fin de toutes les programmations, appuyer sur le bouton PROG; l'afficheur visualise "FARFISA / composer le numéro ou appuyer ^v" ou l'éventuel affichage saisi en cours de programmation (voir "Créer l'affichage initial personnalisé").

- press to confirm; the display shows "Programming / type: ";
- continue by entering the code of a new programming function or press the button PROG to exit.

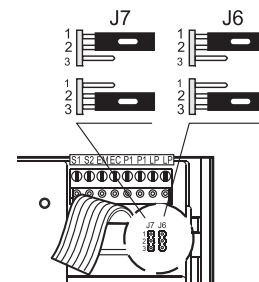
Loading names from PC (code 05)

You can load names directly from your PC.

- Load the names on the PC using a dedicated software application (*software supplied on demand*).
- Turn off the push-button panel and the PC.
- Connect the PC serial port to the stereo jack on the back of the push-button panel with a cable as shown in the figure.



- Move the jumpers J6 and J7 on the back of the push-button panel from 1-2 to 2-3.



- Turn on the PC and then the push-button.
- Enter the code 05 and press the button ; the display shows "TD2100PL ---- PC / in progress...0".
- Download the names from the PC within 15 seconds; the display shows "TD2100PL ---- PC / in progress...1", "TD2100PL ---- PC / in progress...2" and then the downloaded names.

At the end of download the push-button deletes the existing names. The first line of the display shows "waiting" and the second line shows a status bar to show the progress of the deletion operation. At the end the display shows "Programming / type: ".

- Turn off the push-button panel and then the PC.
- Disconnect the cable from the PC and the push-button panel.
- Bring the jumpers J6 and J7 back to 1-2.

Ordering names (code 06)

You can list the names in alphabetical order (from A to Z).

- Press the button PROG to enter the programming mode.
- Enter the code 06 and press the button ; the first line of the display shows "waiting" and the second line shows a status bar; at the end of the operation the push-button panel returns automatically to the programming mode (the display shows "Programming / type: ").
- Continue by entering the code of a new programming function or press the button PROG to exit.

Inserting the external door station address PE (code 10)

You can code the external door station address with codes from 231 to 250.

- Press the button PROG to enter the programming mode.
- Enter the code 10 and press the button ; the display shows "ADDRESS PE".
- Dial the coding number for the door station and press the button to confirm.
- Continue by entering the code of a new programming function or press the button PROG to exit.

Inserting the button address P1 (code 11)

To save an extension number and call it directly from a button connected between terminals P1/P1:

- press the button PROG to enter the programming mode;
- enter the code 11 and press the button ; the display shows "ADDRESS P1";
- dial the extension number. Extensions must be coded with numbers from 001 to 200;

- press the button to confirm;
- continue by entering the code of a new programming function or press the button PROG to exit.

Operations whit door keeper exchangers (code 30)

Following settings are necessary if in the system are installed main and/or secondary door keeper exchangers.

- Press the button PROG to enter the programming mode.
- Enter the code 30 and press the button ; the display shows "ADDRESS PDX".
- Enter address 201 if the door station operates with 1 or more main door keeper exchangers or address 210 if the door station operates with 1 or more secondary door keeper exchangers.
- Press the button to confirm.
- Press the button PROG to exit the programming mode.

Return to operation mode

Press the button PROG at the end of programming; the display shows "FARFISA / dial the number or press ^v" or the text you have entered during programming (see "Personalisation of display initial text").

F PROGRAMMATIONS

Pour procéder aux programmations, il faut :

- À l'aide d'un petit tournevis, appuyer sur le bouton-poussoir **PROG** positionné en face arrière de la plaque de rue; l'afficheur visualise "Programming / type: ".
- Composer le code de programmation désiré (voir tableau 1) et appuyer sur le bouton pour confirmer.
- À la fin de la programmation de chaque code, appuyer de nouveau sur le bouton-poussoir **PROG**; l'afficheur visualise "FARFISA / composer le numéro ou appuyer \wedge \vee " ou l'affichage éventuellement programmé lors de la phase de la programmation (voir "Créer un affichage initial personnalisé").

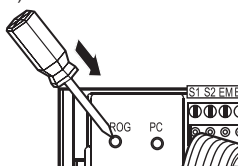


Tableau 1
Codes de programmation

00	Saisir les codes pour gâche codée
01	Saisir-modifier-supprimer des noms
02	Sélectionner la langue
03	Programmations de système
04	Saisir de l'affichage initial
05	Charger de noms depuis ordinateur
06	Ordonner des noms
10	Adresse plaque de rue (PE)
11	Adresse bouton-poussoir P1
30	Présence d'un standard de conciergerie

Saisir les codes de la gâche codée (code 00)

Entrer en mode de programmation et saisir le code **00** pour accéder au mode "saisir les codes de la gâche codée"; l'afficheur visualise "PASSWORD 0 /".

- Sur la plaque de rue, composer le 1^{er} code d'ouverture de la gâche, par exemple 7890; l'afficheur visualise "PASSWORD 0 / 7890".
- Appuyer sur le bouton-poussoir ; l'afficheur visualise "PASSWORD 1".
- Sur le clavier, composer le 2^{ème} code d'ouverture de la gâche, par exemple 1234; l'afficheur visualise "PASSWORD 1 / 1234".

- Appuyer sur le bouton ; l'afficheur visualise "PASSWORD 2 /".
- Répéter les opérations détaillées plus haut pour saisir 16 codes au maximum; lorsque l'on appuie sur le bouton-poussoir pour confirmer le 16^{ème} code (PASSWORD 15), l'afficheur visualise "Programming / type: ".
- Continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur **PROG**.

Modifier les codes

Pour modifier le code précédemment mémorisés, il faut entrer en mode de programmation et procéder comme suit :

- sélectionner le code de programmation **00**;
- appuyer sur le bouton jusqu'à visualiser le code que l'on veut modifier;
- se positionner sur le code que l'on veut modifier à l'aide du bouton X;
- composer sur le clavier le nouveau code désiré et ensuite appuyer sur ;
- répéter l'opération pour tous les codes que l'on veut modifier;
- appuyer sur le bouton-poussoir **PROG** pour quitter la programmation.

Modifier les codes

Pour modifier le code précédemment mémorisés, il faut entrer en mode de programmation et procéder comme suit :

- sélectionner le code de programmation **00**;
- appuyer sur jusqu'à visualiser le code que l'on veut supprimer;
- appuyer sur le bouton-poussoir X et ensuite sur ;
- répéter l'opération pour tous les codes que l'on veut supprimer;
- appuyer sur le bouton-poussoir **PROG** pour quitter la programmation.

Saisir / modifier / supprimer des noms (code 01)

Le clavier digital TD2100PL est doté d'un afficheur alphanumérique à 32 caractères permettant de visualiser le nom de l'utilisateur et son numéro d'interne (28 caractères sont dédiés au nom de l'utilisateur et les 4 derniers en bas à droite au numéro d'interne). Pour les mémoriser, il faut procéder tel qu'expliqué plus bas, en tenant compte qu'il faut obligatoirement saisir le nom en partant du 1^{er} caractère en haut à gauche et en terminant en bas à droite

avec le dernier chiffre du numéro d'interne, sinon le numéro n'est pas mémorisé (voir "supprimer des noms"). À la fin de la saisie des noms, le système provvedait automatiquement à les disposer en ordre alphabétique.

Exemple



OUI NON

Fonction des boutons-poussoirs phase de saisie ou de modification des noms

- En le gardant enfoncé, la liste des noms saisis déroule à l'afficheur
 - En le gardant enfoncé, le curseur se déplace dans les caractères qui composent le nom
 - En le gardant enfoncé, la liste des caractères défile en avant
 - En le gardant enfoncé, la liste des caractères défile en arrière.
- Lors de la recherche des caractères, l'afficheur visualise, en ordre alphabétique, d'abord les lettres en majuscule, ensuite celles en minuscule, les numéros, les caractères spéciaux et pour finir l'espace vide.

Saisir des noms

- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**.
- Saisir le code **01** et appuyer sur ; l'afficheur visualise le 1^{er} nom ou rien si le dispositif n'a jamais été programmé.
- Appuyer sur le bouton-poussoir ou sur pour sélectionner le caractère à saisir sur la 1^{ère} position; appuyer sur X pour déplacer le curseur sur la 2^{ème} position; appuyer sur le bouton-poussoir ou sur pour sélectionner le caractère à saisir sur la 2^{ème} position; continuer ainsi de suite jusqu'à la complète saisie du nom et du code relatif. Après avoir saisi le numéro dans la dernière case en bas à droite, appuyer sur X; l'afficheur visualise "STORE USER / YES \wedge \vee NO"; appuyer sur pour confirmer; pour modifier de nouveau le nom, appuyer sur le bouton-poussoir .
- Après la confirmation, l'afficheur visualise le 2^{ème} nom ou rien si le dispositif n'a jamais été programmé.
- Lorsque le dernier nom à saisir a été confirmé, appuyer de nouveau sur

PROG. L'afficheur visualise "waiting", ainsi qu'une barre d'avancement automatique. Après quelques secondes, le dispositif se rétablit à son normal fonctionnellement et l'afficheur visualise l'affichage initial (voir le chapitre "Fonctionnement").

Notes. Lors de la saisie du 250^{ème} nom (nombre maximum de noms mémorisables), l'afficheur visualise "waiting" et une barre d'avancement automatique. Après quelques secondes, l'afficheur visualise "Programming / type: " et la programmation successive peut être effectuée ou quitter en appuyant sur le bouton-poussoir **PROG**.

2 ou plusieurs noms peuvent être saisis pour le même numéro d'appel (cas de noms différents dans le même appartement).

Modifier ou corriger un nom

- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**.
- Saisir le code **01** et appuyer sur ; l'afficheur visualise le 1^{er} nom.
- Chercher le nom à modifier en appuyant sur (le garder enfoncé pour la recherche rapide).
- Appuyer sur X pour se positionner sur le caractère à modifier.
- Choisir le caractère en appuyant sur le bouton-poussoir (en avant) ou sur (en arrière).
- Répéter les opérations jusqu'à la correction complète du nom.
- Lorsque la correction est terminée, garder enfoncé le bouton X jusqu'à ce que l'afficheur visualise "STORE USER / YES \wedge \vee NO". Appuyer sur .

pour confirmer ou sur pour modifier de nouveau le nom.
Pour supprimer une lettre, saisir le caractère de l'espace vide.

Ajouter 1 ou plusieurs noms dans la liste

Pour ajouter des noms dans une liste existante, il faut :

- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**;
- saisir le code **01** et appuyer sur ; l'afficheur visualise le 1^{er} nom;
- dérouler la liste en appuyant sur (le garder enfoncé pour la recherche rapide); après le dernier nom, l'afficheur ne visualise plus rien;
- saisir les noms d'autres utilisateurs en procédant tel qu'expliqué dans le chapitre "saisir des noms". Si confirmée, le nom est positionné dans la bonne position (ordre alphabétique).

Supprimer des noms

- Entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**.
- Saisir le code **01** et appuyer sur ; l'afficheur visualise le 1^{er} nom.
- Chercher le nom à supprimer en appuyant sur (le garder enfoncé pour la recherche rapide).
- Appuyer sur X pour se positionner sur la dernière case (en bas à droite); effacer le numéro présent en insérant un espace vide.
- Appuyer de nouveau sur X; l'afficheur visualise "DELETE USER / YES \wedge \vee NO". Appuyer sur le bouton pour rétablir le nom ou sur pour confirmer. Lorsque le nom est supprimé,

l'afficheur visualise le nom suivant dans la liste.

Sélectionner la langue (code 02)

En mode de fonctionnement, 8 langues sont disponibles (Italien, Anglais, Français, Allemand, Espagnol, Portugais, Turc et Polonais).

Pour sélectionner une langue, il faut :

- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**;
- saisir le code **02** et appuyer sur le bouton-poussoir ; l'afficheur visualise "italiano" si le dispositif n'a jamais été programmé ou la langue précédemment programmée;
- appuyer sur le bouton-poussoir ou sur pour sélectionner la langue désirée;
- appuyer sur le bouton-poussoir pour confirmer la langue; l'afficheur visualise "Programming / type: ";
- continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant de nouveau sur **PROG**.

Programmations de système (code 03)

Dans cette programmation, on peut modifier ou activer des fonctions de la plaque de rue (voir tableau 2). Pour procéder aux programmations, il faut :

- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**;
- saisir le code **03** et appuyer sur ; l'afficheur visualise "bit 0 = 0 / 0 \wedge \vee 1" si le dispositif n'a jamais été programmé ou "bit 0 = 1 / 0 \wedge \vee 1" si une programmation a déjà été effectuée;
- appuyer sur le bouton-poussoir pour

Tableau 2 - Codes des programmations de système (code 03)

Code de programmation	Description de la fonction	Valeurs d'usine	Valeur saisissable avec boutons	
			0 = 0	1 = 1
bit 0	délai d'activation de la gâche	3 sec.	3 sec.	6 sec.
bit 1	activation sur appel depuis interne (1)	OUI	NON	OUI
bit 2	activation de la gâche codée par le biais du bouton-poussoir X (2)	NON	NON	OUI
bit 3	désactivation du générateur de tonalités sur le poste de rue	NON	NON	OUI
bit 4	activation affichage initial personnalisé (3)	NON	NON	OUI
bit 5	désactivation affichage FARFISA et activation de celui personnalisé	NON	NON	OUI
bit 6	borne EC pour commutation caméra additionnelle	NON	NON	OUI
bit 7	réserve	-	-	-

- (1) En activant cette fonction, on peut, depuis chaque interne, en appuyant sur le bouton-poussoir , engager une conversation avec le poste de rue (si plusieurs postes de rue en parallèle sont installés, la conversation s'engage avec le dernier poste de rue duquel un appel a été effectué) et, en appuyant sur le bouton-poussoir , activer la gâche.
- (2) Cette fonction permet d'abréger l'activation de la gâche codée en appuyant sur le bouton-poussoir X au lieu de composer 00+ . Par ex.: appuyer sur X + mot de passe + .
- (3) Permet de visualiser de manière alternée l'affichage initial "FARFISA" et celui personnalisé (voir "créer l'affichage initial personnalisé").