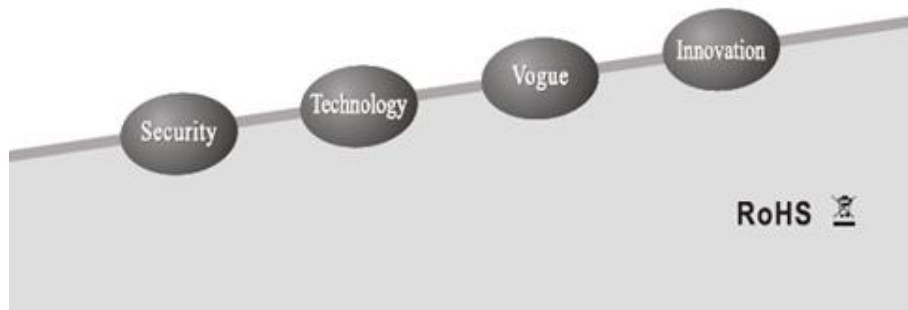
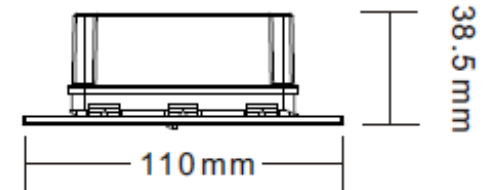
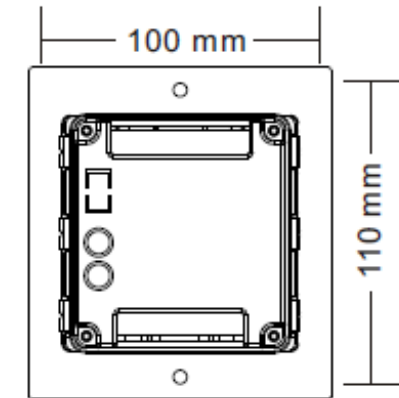
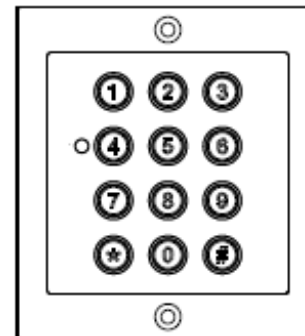
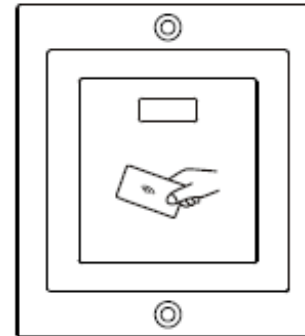
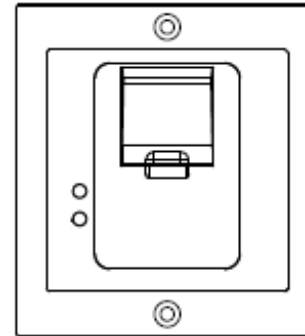
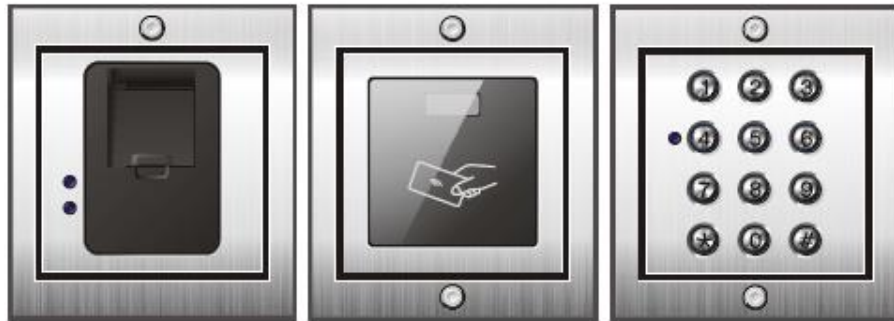
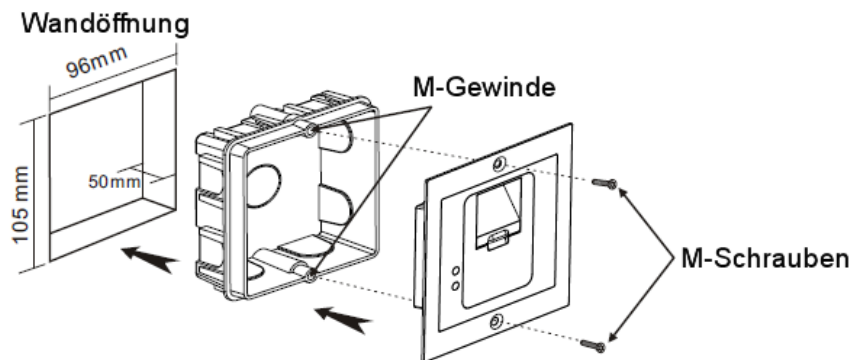
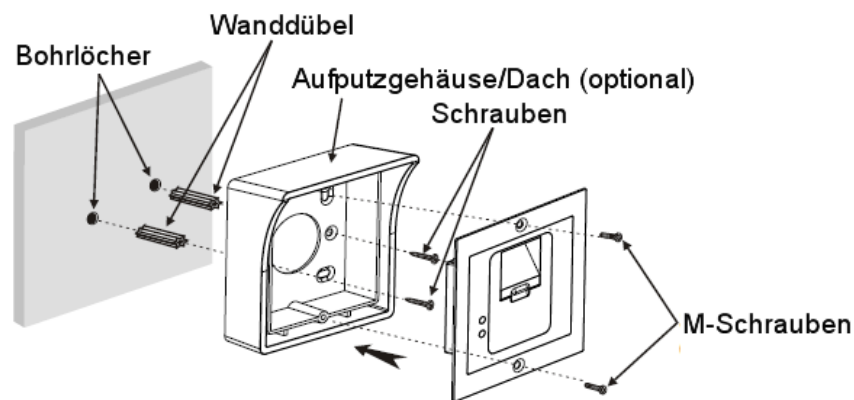


Bedienungsanleitung ZUGANGSKONTROLLER



Installation



Abgebildet ist die Installation des Fingerabdruck-Kontrollers.
Installationsvorgang des ID-Karten-Kontroller und Code-Kontroller ist identisch.

ALLGEMEINE HINWEISE

KABEL

Verwenden Sie immer ein geschirmtes Telefonkabel.

Aufstellung Kabel-Querschnitt und Entfernung für LCC-System:

Kabel $\geq 0.2\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 28\text{m}$

Kabel $\geq 0.3\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 50\text{m}$

Kabel $\geq 0.5\text{mm}^2$, von der Außen-Station zu der entferntesten Innenstation, Entfernung $\leq 70\text{m}$

PFLEGEHINWEISE:

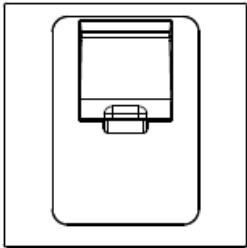
- Zur Reinigung der Anlagen dürfen keine abrasiven Reinigungsmittel verwendet werden. Das Reinigungsmittel muss frei von Salzsäure, chlorhaltigen Mitteln, Verdünnungsmittel, Spiritus, etc. sein.
- Die Oberfläche des Fingerscanner hat eine Gel-Oberfläche die nur mit reinem Wasser ohne Zusätze und weichem Material gereinigt werden darf. Beschädigung der Gel-Oberfläche führen zu Fehfunktionen des Scanners.

SICHERHEITSHINWEISE

- Beachten Sie unbedingt die geltenden nationalen Sicherheitsvorschriften (Deutschland: VDE 0100) bei der Montage, Inbetriebnahme und Betrieb.
- !!! Alle Arbeiten dürfen nur im spannungslosen Zustand erfolgen!!!
- !!! Der Anschluss darf nur von Fachpersonal ausgeführt werden!!!
- Bei Nichtbeachtung der entsprechenden Vorschriften können schwere Körperverletzungen und / oder Sachschäden auftreten.
- Bitte überprüfen Sie vor dem Bohren der Dübel-Löcher, dass sich keine verborgenen Kabel und Rohre dahinter befinden.
- Wir sind bemüht, Ihnen alle erforderlichen Informationen zu diesem Produkt mitzuteilen.
- Wir behalten uns auch das Recht vor, jederzeit Änderungen für die Produktverbesserung vorzunehmen. Wir bitten Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen bevor sie das Gerät installieren!
- Aus Versicherungstechnischen Gründen wird empfohlen die Tür mit dem Schlüssel abzuschließen wenn Sie das Haus für eine längere Zeit verlassen.
- Vor dem Einbau empfehlen wir Ihnen das Gerät im nicht eingebauten Zustand auf Funktion zu prüfen.

Bei nachträglichen Tests, bestehen keine Haftungs-, Schadensansprüche für einbaubedingte Schäden am Bauwerk, Handwerker-, Montage- und Materialkosten.

PROGRAMMIERUNG FINGERABDRUCK-KONTROLLER



! Hinweis:

- Die Programmierung erfolgt mittels der beiliegenden IR-Programmier-Fernbedienung.
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- Scanner-Oberfläche darf nur mit Wasser gereinigt werden. (Gel-Oberfläche)

Auswahl der Finger:

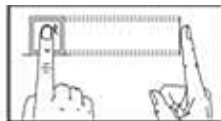
- Finger mit Verletzungen / Narben vermeiden
- Finger mit schwachen Papillarlinie vermeiden
- Keine verunreinigte Finger einspeichern

Speicher-Vorgang:

- Richtige Positionierung des Fingers (siehe Bild)
- > Den Finger möglichst gleichmäßig (*selbe Position, Winkel und Druck*) auf dem Scanner aufgelegt

TIP:

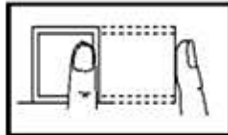
- Jeden Finger mehrfach einspeichern. Beispiel:
1x flach / 1x schräg nach links / 1x schräg nach rechts.
- Durch die Mehrfach-Speicherung wird die komplette Fläche des Fingerabdruckes gespeichert.



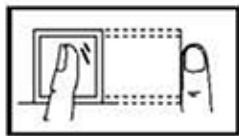
Richtig!



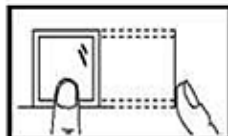
Zu
aufrecht



Zu
seitlich



Zu
schräg



Zu
tief

Wechseln in das Programm-Modus

Standard Manager-Code: [1234] + [1234]

Manager-Code eingeben, gelbe LED leuchtet = Wechseln in den Programm-Modus erfolgreich.

Fingerabdrücke anlegen

- [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- [ID-Nr] (000 – 899) wählen (grüne LED leuchtet [[a]]),
Hinweis: ID-Nr. = Speicherplatz auf dem der Finger gespeichert werden soll.
- [Finger] auf den Scanner auflegen (Piep ertönt [[b]]),
- denselben [Finger] nochmals in derselben Position auf den Scanner auflegen (Piep ertönt), danach (Piep- ertönt [[c]] & gelbe LED leuchtet),
- [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich angelegt.

[[a]] Wenn rote LED = ID-Nr. bereits belegt.

[[b]] Wenn PiPiPiPi ertönt = Dieser Finger existiert bereits.

[[c]] Wenn PiPiPi ertönt = Einspeichern war nicht erfolgreich z. B. Finger zu schräg aufgelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER] [#]

Mehrere Finger: [1234] [1234] [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], [ID-Nr] [FINGER] [FINGER], ... [#]

Hinweis: max. 900 Fingerabdrücke.

Fingerabdrücke löschen

Einzelne Finger löschen:

- [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- [ID-Nr wählen] (rote LED leuchtet),
- [*] [*] (Piep- ertönt & grüne LED leuchtet),
- [#] (gelbe LED leuchtet),
- [#] (rote LED leuchtet) = Finger wurde erfolgreich gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#] [#]

Mehrere Finger löschen: [1234] [1234] [ID-Nr] [*] [*] [#], [ID-Nr] [*] [*] [#],... [#] [#]

Alle Finger löschen: [1234] [1234] [*] [8] [8] [8] [#]

Security-Level einstellen

- a. [1234] [1234] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- b. [*] (gelbe LED leuchtet),
- c. [5] (gelbe LED blinkt),
- d. 2x Security-Level-Nr [SLN] eingeben,
Hinweis: Security-Level-Nr (SLN): 1 / 2 / 3 / 4 / 5
Je höher die SLN, desto präziser die Erfassung des Fingerabdruckes.
- f. [#] (rote LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [5] [SLN] [SLN] [#]

Öffnungszeit ändern

- a. [1234] [1234] (gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [1] (gelbe LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- e. [#] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [1] [05] [#]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton
[[a]]	= „Zwischentext“ steht unter der Beschreibung

Manager-Code ändern

- a. [1234] [1234] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
- b. [*]
- c. [3] (gelbe LED blinkt),
- d. jetzt den neuen Manager-Code [XXXX] eingeben,
- e. nochmals neuen Manager-Code [XXXX] eingeben (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
= Neuer Manger-Code wurde geändert.
- f. [#] (rote LED leuchtet)

Programmierreihenfolge:

[1234] [1234] [*] [3] [XXXX] [XXXX] [#]

Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde:

- a. Strom ab- und wieder zuschalten,
 - b. innerhalb von 3 Sekunden # drücken (Piep- ertönt.)
- Wenn Piep- ertönt = Manager-Code wurde auf [1234] [1234] zurückgesetzt.

Werkseinstellungen zurücksetzen

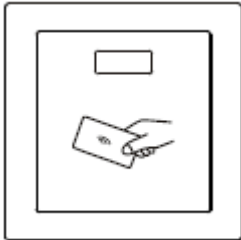
- a. [1234] [1234] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- b. [*]
- c. [8] (gelbe LED blinkt),
- d. [9] (gelbe LED blinkt),
- e. [9] (gelbe LED leuchtet & Piep- ertönt),
- f. [#] (gelbe LED leuchtet),
- g. [#] (rote LED leuchtet) = Werkseinstellungen wurden zurückgesetzt.

Manager-Code: Zurück gesetzt auf [1234] [1234]
Fingerabücke: Alle gelöscht.

Programmierreihenfolge

[1234] [1234] [*] [8] [9] [9] [#] [#]

PROGRAMMIERUNG ID-KARTEN-KONTROLLER



⚠ Hinweis:

- Programmierung erfolgt mittels der beiliegenden IR-Programmier- Fernbedienung
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- Voreingestellte Manager-Code: **4567**

Wechseln in das Programm-Modus

Programmierreihenfolge: [*] [#] [4567] [#]

Piep- ertönt und gelbe LED leuchtet = Wechseln in den Programm-Modus erfolgreich.

Mit [*] kann man den Programm-Modus verlassen

Hinweis: Nach 20 Sekunden wird der Programm-Modus automatisch verlassen.

Manger ID-Karte anlegen

- [*] [#] [4567] [#] [0] [7] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- [Karte vorbei führen] oder [letzte 6 Zahlen der Karte eingeben] (Piep- ertönt),

Hinweis: - Manager-Karte & Zugangskarte darf nicht dieselbe sein.

- Manager-Karte hat keine Öffnungsfunktion, mittels dieser können nur Zugangs-Karten angelegt werden.

- [*]
- [*]

Programmierreihenfolge

[*] [#] [4567] [#] [0] [7] [Karte vorbei führen]
oder [letzte 6 Zahlen der Karte eingeben] [*] [*]

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton

Zugangs-Karte anlegen

- [*] [#] [4567] [#] [1] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- [Karte vorbei führen] oder [letzte 6 Zahlen der Karte eingeben] (Piep- ertönt)
- [*] (Piep ertönt),
- [*] (Piep ertönt & rote LED leuchtet) = Karte / Chip wurde angelegt.

Hinweis: Anlegen mehrerer Zugangs-Karten nacheinander ist möglich. Wenn nach dem durchführen einer Zugangs-Karte PiPiPi ertönt = diese Zugangs-Karte ist bereits angelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [1] [Zugangs-Karte] [*] [*]

Mehrere Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [1] [Zug.-Karte], [Zug.-Karte],... [*] [*]

Zugangs-Karten mittels der Manager-Karten anlegen:

- [Manager-Karte vorbei führen] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- [Karte vorbei führen] oder [letzte 6 Zahlen der Karte eingeben] (Piep- ertönt)
- [Manager-Karte vorbei führen] (PIPIPI ertönt), = Karte / Chip wurde angelegt.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Zugangs-Karten: [Manager-Karte] [Zugangs-Karte] [Manager-Karte]

Mehrere Zugangs-Karten:
[Manager-Karte] [Zugangs-Karte], [Zugangs-Karte], ... [Manager-Karte]

Hinweis: max. 2000 Zugangs-Karten.

Zugangs-Karte löschen

- [*] [#] [4567] [#] [2] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- [Karte vorbei führen] oder [letzte 6 Zahlen der Karte eingeben] (Piep- ertönt)
- [*] (Piep ertönt),
- [*] (Piep ertönt & rote LED leuchtet) = Karte / Chip wurde angelegt.

Hinweis: Löschen mehrerer User-Karten nacheinander ist möglich. Wenn nach dem durchführen einer Zugangs-Karte PiPiPi ertönt = diese Zugangs-Karte ist bereits gelöscht.

Programmierreihenfolge:

Einzelne Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [2] [Zugangs-Karte] [*] [*]

Mehrere Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [2] [Zug.-Karte], [Zug.-Karte],... [*] [*]

Alle Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [9] [9] [*]

Hinweis: (PiPi ertönt für ca. 15 Sekunden, wenn es stoppt = Zugangs-Karten wurden erfolgreich gelöscht)

Öffnungszeit ändern

- [*]
- [#]
- [4567]
- [#]
- [4] (gelbe LED leuchtet),
- [01 bis 99] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet),
- [*] (rote LED leuchtet) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[*] [#] [4567] [#] [4] [05] [*]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)

Gebäude- & Gerätenummer anlegen

- [*]
- [#]
- [4567]
- [#]
- [3] (gelbe LED leuchtet)
- [6-Stellige Zahl] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
- [*] (Piep ertönt & rote LED leuchtet) = Geräte-Nummer wurde angelegt.

Hinweis: Die 6-Stellige Zahl setzt sich wie folgt zusammen [die ersten 4 Zahlen= Gebäude-Nummer, die letzten zwei Zahlen =Geräte-Nummer. Beispiel: 444422]

Programmierreihenfolge:

Einzelne Zugangs-Karten: [*] [#] [4567] [#] [3] [6-Stellige Zahl] [#] [*]

Manager-Code ändern

- [*]
- [#]
- [4567]
- [#] (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
- [8] (Piep ertönt & gelbe LED leuchtet),
- jetzt den neuen Manager-Code [XXXX] eingeben, (PiPi ertönt)
- nochmals neuen Manager-Code [XXXX] eingeben (Piep- ertönt & gelbe LED leuchtet)
- [#] (rote LED leuchtet) = Neuer Manger-Code wurde geändert.

Hinweis: Wenn nach der zweiten Eingabe des neuen Manager-Codes PiPiPiPi ertönt = erste & zweite Eingabe stimmt nicht überein, neuer Manager-Code erneut eingeben.

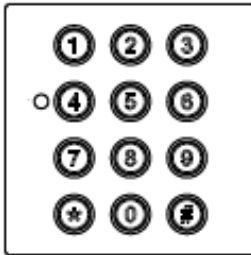
Programmierreihenfolge:

[*] [#] [4567] [#] [8] [neuer Manager-Code] [#] [neuer Manager-Code] [#] [*]

Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde:

- Strom ab- und wieder zuschalten,
 - innerhalb von 3 Sekunden # drücken (Piep- ertönt.)
- Wenn Piep- ertönt = Manager-Code wurde auf 4567 zurückgesetzt.

PROGRAMMIERUNG CODE-KONTROLLER



⚠ Hinweis:

- Programmierung erfolge über das Tastenfeld.
- Nach jedem Tastendruck muss ein Piep ertönen.
- Voreingestellter Manager-Code: 1234

Wechseln in das Programm-Modus

Programmierreihenfolge: [*] [1234]

(PiPiPi ertönt & LED blinkt) = Sie befinden sich im Programm-Modus.
Hinweis: Im Falle dass der Manager-Code vergessen wurde: siehe „Manager-Code ändern“.

Mit [*] kann man den Programm-Modus verlassen

Hinweis: Nach 20 Sekunden wird der Programm-Modus automatisch verlassen.

Zugangs-Code anlegen

- a. [*]
- b. [1234] (PiPiPi ertönt & LED blinkt),
- c. [ID-Nr] (PiPi ertönt & LED blinkt)
Hinweis: (ID-Nr = Speicherplatz-Nr.: 01 - 40)
- d. [Zugangs-Code 4-stellig eingeben] (PiPiPi ertönt) = Zugangs-Code wurde angelegt.
Hinweis: Wenn Piep- ertönt = Dieser Zugangs-Code existiert bereits.
- e. [*] (PiPiPiPiPi ertönt)

Programmierreihenfolge

Einzelner Zugangs-Code anlegen: [*] [1234] [ID-Nr] [Zugangs-Code] [*]

Mehrere Zug.-Codes anlegen: [*] [1234] [ID-Nr] [Zug.-Code], [Zug.-Code], ..., [*]

Hinweis: max. 40 Zugangs-Codes.
Bei ID-Nr 31 - 40 kann keine Öffnungszeit eingestellt werden.
Zustand: OFFEN / GESCHLOSSEN

Zugangs-Code löschen

- a. [*]
- b. [1234] (PiPiPi ertönt & LED blinkt),
- c. [ID-Nr] (PiPi ertönt)
Hinweis: (ID-Nr = Speicherplatz-Nr.: 01 - 40)
- d. [#] (PiPiPi ertönt) = Zugangs-Code wurde angelegt.
- e. [*] (PiPiPiPiPi ertönt)

Programmierreihenfolge

Einzelner Zugangs-Code löschen: [*] [1234] [ID-Nr] [#] [*]

Mehrere Zugangs-Codes löschen: [*] [1234] [ID-Nr] [#], [ID-Nr] [#],, [*]

Zugangs-Code direkt löschen: [*] [1234] [#] [Zugangs-Code] [*]

Öffnungszeit ändern

- a. [*]
- b. [1234]
- c. [00] (PiPi ertönt & LED blinkt),
- d. [01 bis 99] (PiPiPi ertönt),
- e. [*] (PiPiPiPiPi ertönt) = Öffnungszeit wurde erfolgreich geändert.

Programmierreihenfolge:

[*] [1234] [00] [05] [*]

Hinweis: Die [2-Stellige Zahl] ist die Öffnungszeit in Sekunden. (Beispiel: 05 = 5 Sekunden)

Zeichen Beschreibung:

Piep	= Kurzer Piep-Ton
Piep-	= Langer Piep-Ton
PiPiPi	= 3-facher Piep-Ton
PiPiPiPi	= 4-facher Piep-Ton

Werkseinstellungen zurücksetzen

- a. [*]
- b. [1234]
- c. [#] (PiPi ertönt),
- d. [#] (PiPi ertönt),
- e. 7x [#] (PiPiPiPiPi ertönt) = Werkseinstellungen wurde zurückgesetzt.

Programmierreihenfolge:

[*] [1234] [#] [#] [#] [#] [#] [#] [#] [#] [#] [*]

Hinweis: - Manger-Code: Bleibt erhalten.
- Öffnungszeit: Zurück gesetzt auf 1 Sekunde.
- Zugangs-Codes: Alle gelöscht.

Manager-Code ändern

- a. Strom abschalten, [*] drücken und halten, wieder Strom zuschalten.
*Wenn ein langes Piep- ertönt, [*] los lassen.*
- b. Dem Piep- folgt ein kurzes Piep (LED blinkt schnell), jetzt einen neuen 4-stelligen Manger-Code eingeben. Beispiel: 3761
- c. Nach Eingabe des neuen Manger-Codes [XXXX], folgt 5x Piep (LED geht aus)
= Der neue Manager-Code wurde erfolgreich angelegt.

Notizen:

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

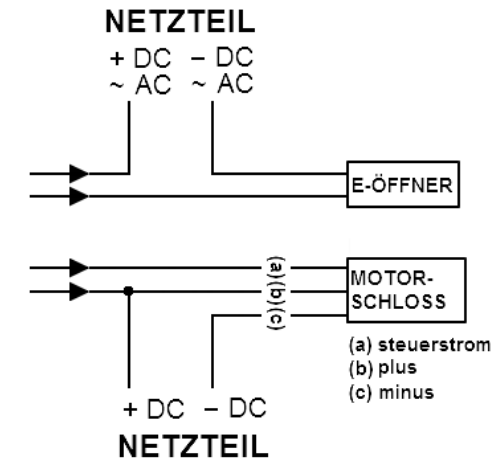
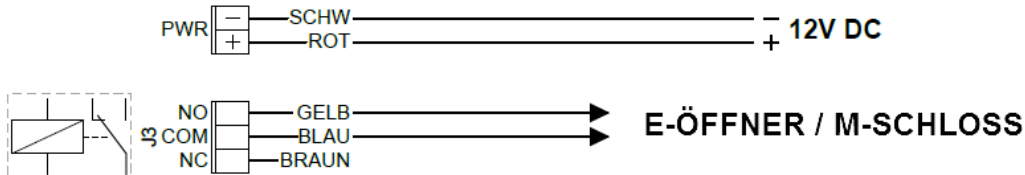
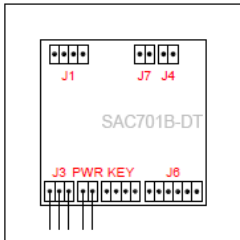
ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

GELB	= NO
BLAU	= COM
BRAUN	= NC

ROT	= DC+
SCHW	= DC-

AS1

AUßENSTATION



HINWEIS:

1) Dichtigkeit:
 Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden.
 Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation ein pressen.

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

GELB	= NO
BLAU	= COM
BRAUN	= NC

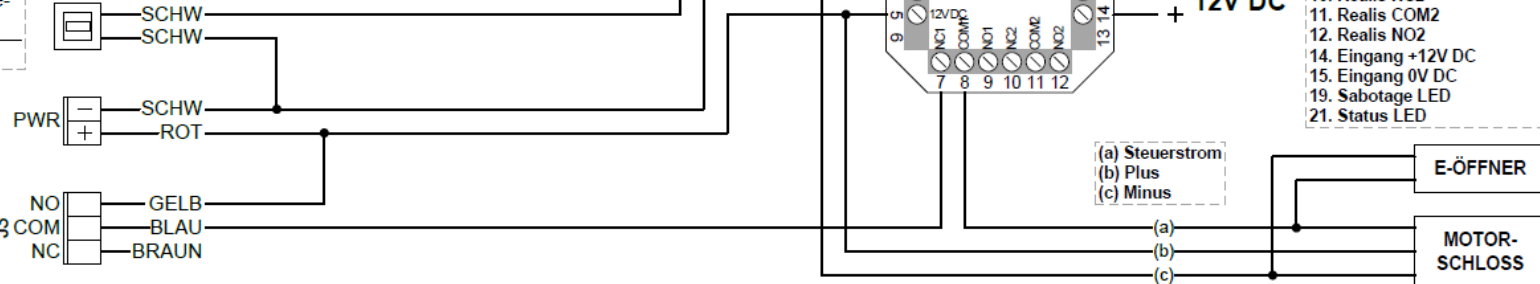
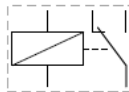
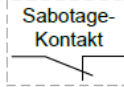
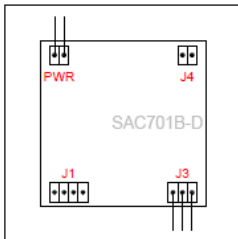
ROT	= DC+
SCHW	= DC-

Anschlüsse SRM

- 1. RESET
- 3. Eingang Sabotagekontakt
- 4. Ausgang +12V DC
- 5. Ausgang 0V DC
- 7. Realis NC1
- 8. Realis COM1
- 9. Realis NO1
- 10. Realis NC2
- 11. Realis COM2
- 12. Realis NO2
- 14. Eingang +12V DC
- 15. Eingang 0V DC
- 19. Sabotage LED
- 21. Status LED

AS1

AUßENSTATION



HINWEIS:

1) Dichtigkeit:

Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden. Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation einpressen.

2) Sicherheit:

Die Außenstation muss an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt sein, erst danach darf die Spannung zugeschaltet werden. Sobald die Außenstation abgeschraubt wird, aktiviert sich das SRM und sichert die Tür ab. Zum Deaktivieren muss die Außenstation erneut an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt und das SRM resetet werden.

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

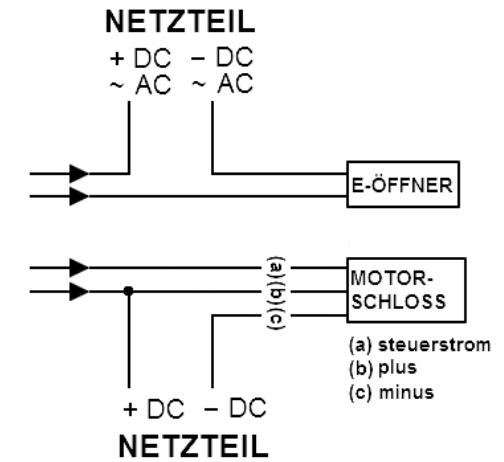
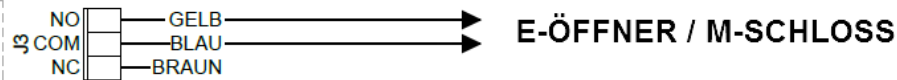
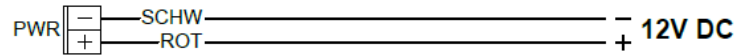
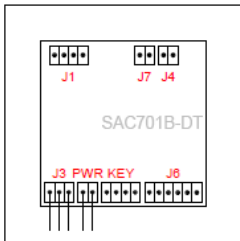
ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

GELB	= NO
BLAU	= COM
BRAUN	= NC

ROT	= DC+
SCHW	= DC-

AS1

AUßENSTATION



HINWEIS:

1) Dichtigkeit:
 Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden.
 Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation ein pressen.

ASx = Außenstation
Wx = Wohnung
ISx = Innenstation

ROT	= AUDIO
BLAU	= GND
GELB	= V+
WEIß	= VIDEO

GELB	= NO
BLAU	= COM
BRAUN	= NC

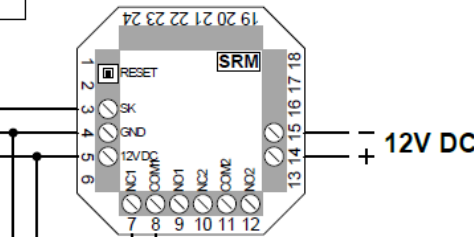
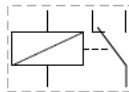
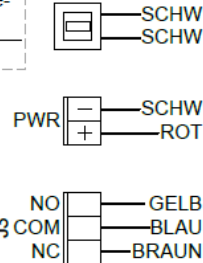
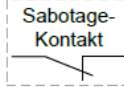
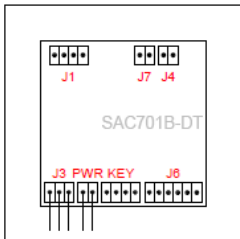
ROT	= DC+
SCHW	= DC-

Anschlüsse SRM

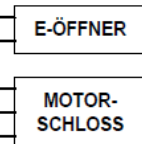
- 1. RESET
- 3. Eingang Sabotagekontakt
- 4. Ausgang +12V DC
- 5. Ausgang 0V DC
- 7. Realis NC1
- 8. Realis COM1
- 9. Realis NO1
- 10. Realis NC2
- 11. Realis COM2
- 12. Realis NO2
- 14. Eingang +12V DC
- 15. Eingang 0V DC
- 19. Sabotage LED
- 21. Status LED

AS1

AUßENSTATION



(a) Steuerstrom
 (b) Plus
 (c) Minus



HINWEIS:

1) Dichtigkeit:

Die Unterputzdose muss bündig mit der Außenfassade installiert werden. Die Kanten der Unterputzdose müssen sich beim Festschrauben in die Dichtungen der Außenstation einpressen.

2) Sicherheit:

Die Außenstation muss an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt sein, erst danach darf die Spannung zugeschaltet werden. Sobald die Außenstation abgeschraubt wird, aktiviert sich das SRM und sichert die Tür ab. Zum Deaktivieren muss die Außenstation erneut an der Unterputzdose / dem Aufputzgehäuse befestigt und das SRM resetet werden.