

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

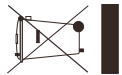
La garanzia ha la durata di **24** mesi dalla data di acquisto, accertata o accertabile, e viene esercitata dalla Ditta rivenditrice e, tramite questa, dai Centri Assistenza Tecnica Autorizzati ACI Srl Farfisa Intercoms. La garanzia deve essere esercitata, pena la decadenza, entro **otto** giorni dalla 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.
Écouter le dispositif selon tout ce qui a été prescrit par les règles pour la tutela du milieu.
Eliminar el aparato según cuanto prescrito por las normas por la tutela de entorno.
Disponhar o 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.

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

El reservada a ACI Srl Farfisa Intercoms o dñito de modificar a cualquier momento os productos aqui ilustrados.
ACI Srl Farfisa Intercoms se reserva el derecho de modificar en cualquier momento los productos ilustrados aqui.
Änderungen vorbehalten.

Cod. 52704130

E PLACA DE CALLE DIGITAL

Placa de calle serie Profilo con 14 teclas y LCD alfanumérico.
Permite marcar y enviar llamadas en la línea digital FN4000.

Datos técnicos

Alimentación	12Vcc ± 1
Absorción en reposo	0,13A
Absorción máxima	0,16A
Tiempo accionamiento cerradura	3/6 seg.
Display LCD	2 líneas x 16 caracteres
Número de llamadas (virtuales)	9999
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 FN4000.

Dati tecnici

Alimentazione	12Vcc ± 1
Assorbimento a riposo	0,13A
Assorbimento massimo	0,16A
Tempo azionamento serratura	3/6 sec.
Display LCD	2 righe x 16 caratteri
Numero di chiamate (teoriche)	9999
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 FN4000.

Dados técnicos

Alimentação	12Vcc ± 1
Absorção em repouso	0,13A
Absorção máxima	0,16A
Tempo acionamento fechadura	3 / 6 seg.
Display LCD	2 linhas x 16 caracteres
Número de chamadas (teóricas)	9999
Memória	250 nomes
Dimensões	1 módulo
Temperatura de funcionam.	0°±+40°C
Humidade 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 FN4000 digital line.

Technical features

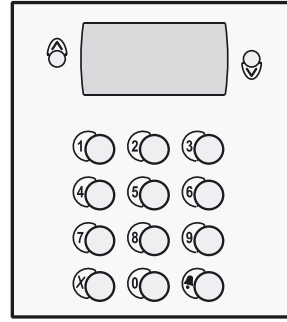
Power supply	12Vdc ± 1
Operating current	0.13A
Maximum absorption	0.16A
Door-opening time	3 / 6 sec.
LCD	2 lines x 16 characters
Number of calls (hypothetical)	9999
Memory	250 names
Dimensions	1 module
Operating temperature	0°±+40°C
Maximum humidity acceptable	90% RH

D DIGITALE KLINGELPLATTE

Klingelplatte Serie Profilo mit 14 Tasten und alphanumerischem LCD-Display.
Für die Eingabe und Übertragung von Rufen auf der Digitalleitung FN4000.

Technische Daten

Stromversorgung	12VGs ± 1
Stromaufnahme in Ruhelage	0,13A
Max. Stromaufnahme	0,16A
Betätigungszeit des Türschlosses	3/6 Sek.
LCD-Display	2 Reihen x 16 Zeichen (theoretische) Anzahl der Rufe
Speicher	9999
Abmessungen	250 Namen
Betriebstemperatur	1 Modul
max. zulässige Feuchtigkeit	0° ± +40°C
	90%RH



Mi 2373



Art. TD4100PL

ITALIANO

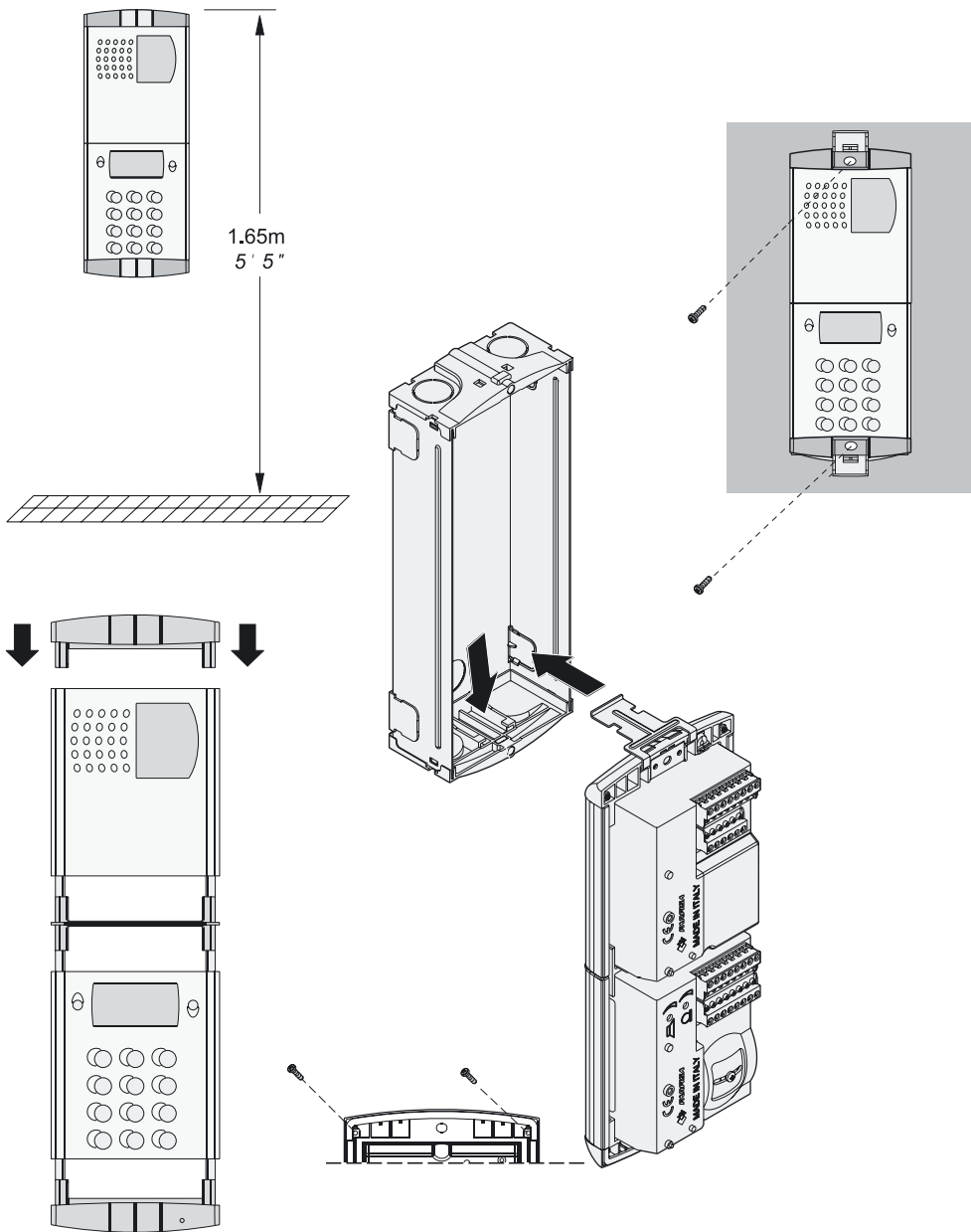
ENGLISH

FRANÇAIS

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.

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.

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.

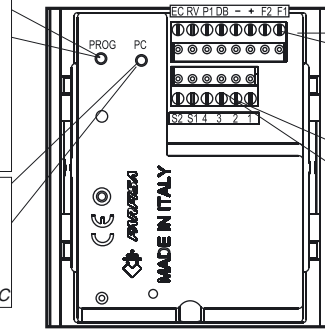
Morsettiere di connessione Connection terminal boards Borniers de connexion

Bornes de conexión Terminais de conexão Anschlußklemmenbretter

PROG

tasto di programmazione
Key of programming
touche de programmation
tecla de programación
tecla de programação
Taste von Programmierung

presa per il collegamento al PC
jack for the connection to the PC
prise pour la connexion à l'ordinateur
toma por la conexión al PC
tomada para a conexão ao PC
Stereobuchse für die Verbindung zum PC



all'impianto da realizzare
to the installation to be made
à l'installation que l'on veut réaliser
a la instalación a realizar
à instalação a ser realizada
Zur Anlage

al gruppo fonico e serratura elettrica
to the speaker unit and electric door lock
au module phonique et gâche électrique
al grupo fónico y cerradura eléctrica
ao grupo fónico e fechadura eléctrica
Zur Türfreisprecheinrichtung und elektrisches Türschloss

Tipo di collegamento Type of connection Type de connexion	Morsetti Terminals Bornes	Caratteristiche	Characteristics	Caractéristiques
alla colonna montante to riser a la colonne de paliers	F1 F2 - + DB P1 EC RV S1-S2	fonia dagli interni fonia verso gli interni massa ingresso alimentazione linea dati ingr. pulsante chiamata diretta comando scambiatore comando spegnimento video contatti apertura serratura	audio from extensions audio to extensions ground power supply input data line direct call button input exchanger command video switching-off command door-opening contacts	phonie depuis les internes phonie vers les internes masse entrée alimentation ligne de données entrée pousoir d'appel direct commande inverseur commande mises hors tension contacts ouverture gâche
al gruppo fonico to the audio group au module phonique	1 2 3 4	fonia verso il gruppo fonico fonia dal gruppo fonico uscita alimentaz. +12V-0,2A massa fonica	audio to speaker unit audio from speaker unit power supply outp. +12V-0,2A audio ground	phonie vers le module phonique phonie depuis le mod. phonique sortie alimentation +12V-0,2A masse phonique

Tipo de conexión Tipo de ligação Anschlußart	Bornes Terminais Klemmen	Características	Características	Merkmale
a la columna montante à coluna montante Zur Steigleitung	F1 F2 - + DB P1 EC RV S1-S2	audio de los interiores audio hacia los interiores masa entrada alimentación entrada línea datos entr. pulsador llamada directa mando conmutador mando para apagarlo contactos apertura cerradura	fonia dos apartamentos fonia aos apartamentos massa entrada de alimentação entrada de linha de dados entrada botão chamada direta comando de comutador comando de desligamento contactos de abertura fechadura	Sprechübertragungsleitung Sprechempfangsleitung Masse Versorgungseingang Eingang Datenleitung Eingang Direktrufaste Befehl für Umschalteneinrichtung Befehl zur Ausschaltung Türöffnungskontakte
al grupo fónico ao porteiro eléctrico Zur Türfreisprecheinrichtung	1 2 3 4	audio hacia el grupo fónico audio del grupo fónico salida alimentación +12V-0,2A masa audio	fonia aos porteiro eléctrico fonia do porteiro eléctrico saída de alimentação +12V-0,2A massa fónica	Sprechempfang Sprechübertragung Versorgungsausgang +12V-0,2A Masse Sprechleitung

Tabla de los tonos / Tabela dos sons / Signaltontabelle

Libre - Indica que el timbre de la extensión llamada está tocando
Livre - Indica que o apartamento chamado está tocando
Frei - Zeigt an, dass es beim angerufenen internen Teilnehmer klingelt

Espera - Indica que la placa de calle ha sido puesta en espera por la centralita
Espera - Indica que a botoneira foi colocada em espera pela central de portaria
Warteposition - Zeigt an, dass die Klingelplatte von der Rufzentrale in der Warteschleife gehalten wird

Fin de conversación - Indica que faltan 10 seg. para finalizar la conversación
Fim da conversação - Indica que faltam 10 segundos para o final da conversação
Ende des Gesprächs - Zeigt an, dass die Sprechverbindung in 10 Sekunden beendet wird

Confirmación - Indica el envío de la llamada, la apertura de la cerradura durante una conversación y el reconocimiento del código de la cerradura codificada
Confirmação - Indica o envio da chamada, a abertura da fechadura durante uma conversação e o reconhecimento do código da fechadura codificada
Bestätigung - Zeigt an, dass der Ruf gesendet, das Türschloss während der Sprechverbindung geöffnet und der Code des kodierten Türschlusses erkannt wurde

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

ITALIANO

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

Sezione dei conduttori / Conductor cross-section / Section des conducteurs
Sección de los conductores / Secção dos condutores / Durchmesser der Leiter

Impianto citofonico digitale / Digital intercom installation / Système d'interphonie numérique
 Instalación de portero digital / Instalação de porteiro digital / Digitale Sprechanlage

Distanza / Distance / Abstand		Morsetti / Terminals / Bornes / Bornes / Terminais / Klemmen								
		DB; F1; F2			+; - (*)			~ (*)		
m.	Ft.	mm ² S	mm Ø	AWG	mm ² S	mm Ø	AWG	mm ² S	mm Ø	AWG
100	330	0.35	0,7	22	0.75	1	18	1	1,2	17
200	660	0.5	0,8	20	1	1,2	17	2	1,6	14
400	1320	0.75	1	18	2	1,6	14	4	2,3	11
600	1980	1	1,2	17	3	2	12	-	-	-
800	2640	1.5	1,4	15	4	2,3	11	-	-	-

Impianto videocitofonico digitale / Digital video-intercom installation / Système de vidéophonie numérique
 Instalación de vídeoportero digital / Instalação de videoproteiro digital / Digitale Videosprechanlage

Distanza / Distance / Abstand		Morsetti / Terminals / Bornes / Bornes / Terminais / Klemmen								
		DB; F1; F2; 8			+; - (*)			~ (*)		
m.	Ft.	mm ² S	mm Ø	AWG	mm ² S	mm Ø	AWG	mm ² S	mm Ø	AWG
50	164	0.35	0,7	22	0.75	1	18	0.75	1	18
100	330	0.35	0,7	22	1	1,2	17	1.5	1,4	15
200	660	0.5	0,8	20	1.5	1,4	15	2	1,6	14
300	990	0.75	1	18	2	1,6	14	3	2	12
400	1320	1	1,2	17	2.5	1,8	13	4	2,3	11

(*) Conduttori in **grassetto**.
 Cable in **bold face type**.
 Conducteurs en **caractères gras**.
 Conductores en **negrita**.
 Condutores **acentuados**.
Fettgedruckte Leitungen.

Note
 Per il segnale video usare un cavo coassiale da 75Ω.
 La massima distanza dal modulo di decodifica al posto interno è di 20 m con sezione minima dei conduttori da 0,5mm².
 Se la canalizzazione tra la pulsantiera e i moduli di piano supera i 10 m di percorso all'esterno di un palazzo, è opportuno proteggere i conduttori con sistemi per la soppressione di extratensioni provocate da fulmini o altri fenomeni elettromagnetici.

Notes
 Use a 75Ω coaxial cable for the video signal. The maximum distance from the decoder to the internal station is 20 mt. (66Ft) with 0,5mm² (AWG 20) minimum conductors cross-section.
 If the raceway between the push-button panel and the floor modules exceeds 10 mt. (33Ft) outside the building, protect the conductors with extravoltage suppressor systems against lightning or other electromagnetic discharge.

Notes
 Pour le signal vidéo, utiliser un câble coaxial de 75Ω.
 La distance allant du module de décodage au poste interne doit être au maximum de 20 m et la section du conducteurs au minimum de 0,5mm².
 Si le parcours de la canalisation à l'externe d'un bâtiment entre la plaque de rue et les modules de palier dépasse les 10 m, on conseille de protéger les conducteurs à l'aide de systèmes éliminant les extratensions provoquées par les éclairs ou autres phénomènes électromagnétiques.

Notas
 Para la señal vídeo usar un cable coaxial de 75Ω.
 La máxima distancia existente entre el módulo de decodificación y el teléfono o monitor es de 20m con sección mínima de 0,5mm².
 En caso de que la canalización entre la placas de calle y los módulos de piso supere los 10m de recorrido por el exterior de un edificio, es oportuno proteger los conductores con sistemas para la supresión de sobretensiones provocadas por rayos u otros fenómenos electromagnéticos.

Notas.
 Para o sinal vídeo utilizar um cabo coaxial de 75Ω.
 A máxima distância permitida entre o módulo de descodificação e a alimentação interna é de 20m com secção mínima de 0,5mm².
 No caso da canalização entre as botoneiras e os módulos de piso ser superior a 10m, no exterior do edifício, é conveniente proteger os condutores com sistemas para supressão de sobretensões de origem atmosférica ou outros fenómenos eletromagnéticos.

Anmerkungen
 Verwenden Sie für das Videosignal ein Koaxialkabel mit 75Ω.
 Der Abstand zwischen Dekodiermodul und Haustelefon darf maximal 20m bei einem Mindestdurchmesser von 0,5mm² betragen.
 Wenn die Kanalisierung zwischen Türstation und Stockwerkmodulen mehr als 10m außerhalb des Hauses verläuft, sollten die Leiter mit Vorrichtungen zum Schutz vor Blitzschlag und anderen elektromagnetischen Erscheinungen ausgestattet werden.

la placa de calle aparece "espera / ". Si el operador pone la extensión en comunicación con la placa de calle, la pantalla vuelve a la visualización de conversación. Se recuerda que el número que aparece en la pantalla de la placa de calle es el de la extensión llamada por el operador y podría, debido a la transferencia de llamadas, no coincidir con el número llamado.

Abrire 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).

display da botoneira aparece "em espera / ". Se o operador colocar o apartamento em comunicação com a botoneira, o display voltará à visualização de conversação. Lembre-se de que o número o qual aparecerá no display da botoneira é aquele do apartamento chamado pelo operador e poderá, para uma transferência de chamada, não corresponder ao número chamado.

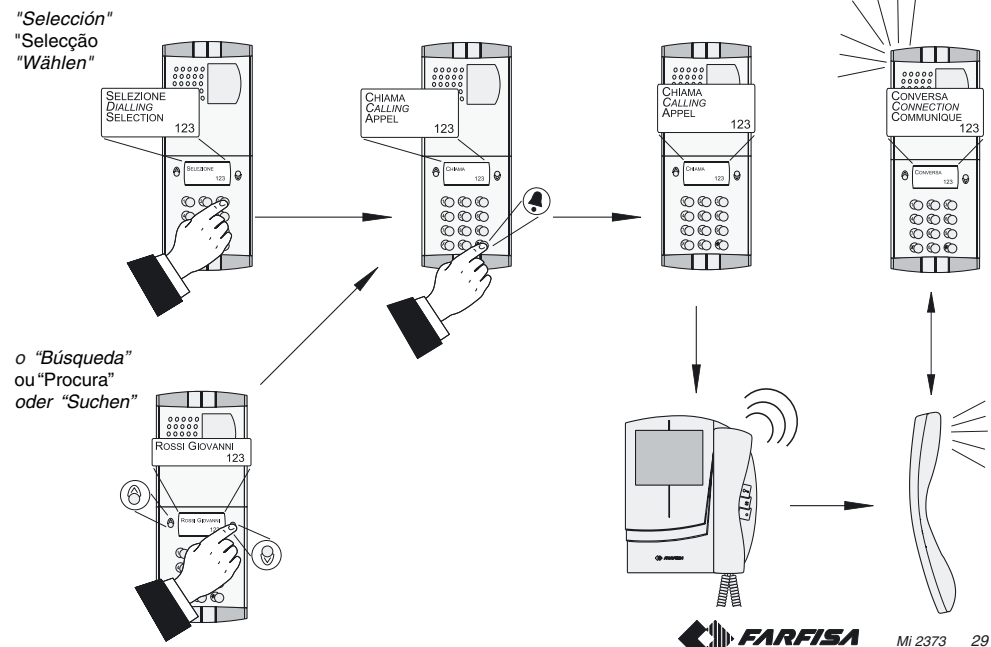
Abertura fechadura codificada
 Partindo da botoneira, mesmo com a modalidade "ocupado", é possível acionar a abertura da fechadura, compondo um dos 16 números possíveis com 4 algarismos inseridos anteriormente.

Accionamento fechadura codificada
 - Compor **00**
 - Pressionar ; no display aparece "Passwd / ■■■■■"
 - 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).

Meldung "Warten / ". Wenn der Mitarbeiter der Telefonzentrale den internen Teilnehmer mit der Klingelplatte verbindet, erscheint auf dem Display wieder die Sprechverbindungsanzeige. Es ist zu beachten, dass auf dem Display der Klingelplatte die Nummer erscheint, die der Mitarbeiter der Telefonzentrale anruft, welche bei Weitervermittlung möglicherweise nicht der angerufenen Nummer entspricht.

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 Türschlössers
 - **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).



E FUNCIONAMIENTO

Averiguar que las conexiones de la instalación se han hecho correctamente. Poner en función la instalación conectando al 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 \bullet o \bullet por la búsqueda, averiguar de ello la exactitud sobre el display y presionar la tecla \blacktriangle para realizar la llamada.

En caso de error, presionar la tecla \times (sólo antes de enviar la llamada) y marcar el número correcto.

Si el número llamado está ocupado o es inexistente, en la pantalla aparece por 3 segundos "ocupado / ".

Si el número llamado existe, se oye el tono de libre y en la pantalla aparece "tocando / ----"; el timbre del aparato interno llamado toca durante unos 25 segundos.

Al levantar el auricular, el usuario llamado interrumpe la llamada y habilita la conversación con la placa de calle durante unos 60 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 60 seg. más presionar nuevamente \blacktriangle .

Para accionar la apertura de la cerradura, presionar el pulsador \bullet del aparato interno. El tiempo de habilitación es de 3 segundos (o de 6 segundos si se ha programado).

Al colgar el auricular, la instalación regresa al estado de reposo.

Los números que no han sido enviados ni borrados se apagan a los 25 seg.

Al realizar la llamada desde una de las placas en instalaciones con 2 o más placas de calle digitales, las otras se inhabilitan con la siguiente indicación "ocupado / ". Hay que esperar que la línea se libere para realizar una nueva llamada.

En las instalaciones con centralita de portero en posición "Día" y sin llamada directa, todas las llamadas pasan por la centralita. Tras recibir la llamada el operador puede poner en espera la placa de calle para llamar a la extensión deseada; en la pantalla de

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 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 \bullet ou \bullet para a procura, verificar a sua exactidão no display e pressionar a tecla \blacktriangle para completar a chamada.

Em caso de erro, pressionar a tecla \times (somente antes do envio da chamada) e compor o número exacto.

Se o número estiver ocupado ou for inexistente, no display aparece por 3 segundos "ocupado / ".

Se o número chamado existir, se ouvirá um som de desocupado e no display aparece "a tocar / ----"; o aparelho interno chamado toca por 25 segundos aproximadamente.

O usuário chamado, ao levantar o micro-telefone, interrompe a chamada, habilita a conversação com o exterior por um tempo de 60 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 60 segundos, pressionar novamente \blacktriangle .

Para accionar a abertura da fechadura, pressionar o botão \bullet do aparelho interno. A duração da habilitação é de 3 segundos (ou de 6 segundos se tiver sido programada diversamente).

Recolocando o micro-telefone, a instalação volta à posição em repouso. Os números não enviados ou não cancelados se apagam depois de 25 segundos.

Em instalações com 2 ou mais botoneiras digitais, ao efectuar a chamada de uma botoneira, são desligadas as demais com a seguinte sinalização "ocupado / ". Aguardar que a linha seja liberada para efectuar a chamada.

Nas instalações com central de portaria, na posição "Dia" e sem selecção passante, todas as chamadas são enviadas à central de portaria. Após receber a chamada, o operador pode colocar a botoneira à espera para chamar o apartamento desejado; no

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 \bullet oder \bullet für die Forschung, die Genauigkeit davon auf das Display und die Taste \blacktriangle drücken um den Ruf auszuführen. Bei falsch eingegebener Nummer Taste \times drücken (nur vor Absenden des Rufes möglich) und richtige Nummer eintippen. Wenn die Nummer des Teilnehmers besetzt ist oder nicht existiert, erscheint auf dem Display 3 Sek. lang die Meldung "Besetzt / ". Wenn die angerufene Nummer existiert, erklingt ein akustisches Signal und auf dem Display erscheint die Meldung "Klingelt/----"; das angerufene Sprechgerät klingelt circa 25 Sekunden lang. Der angerufene Teilnehmer unterbricht den Anruf durch Abheben des Hörers, aktiviert die Sprechverbindung mit der Türstation für 60 Sekunden und auf dem Display der Klingelplatte erscheint die Meldung "Gesprach / --". 10 Sekunden vor dem Ende der Sprechverbindung beginnt die Meldung auf dem Display zu blinken. Nun kann die Sprechverbindung um weitere 60 Sekunden verlängert werden, indem erneut die Taste \blacktriangle gedrückt wird.

Zur Betätigung des Türschlosses ist die Sprechertaste \bullet zu drücken. Die Aktivierungsdauer beträgt 3 Sek. (oder 6 Sek. bei anderer Programmierung). Durch Auflegen des Hörers kehrt die Anlage zum Standby-Betrieb zurück.

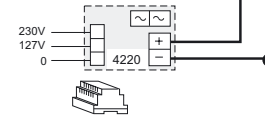
Nicht gesandte oder nicht gelöschte Nummern verschwinden nach 25 Sek.

In Anlagen mit 2 oder mehr Digital-Klingelplatten werden bei Anruf von einer Klingelplatte die übrigen Klingelplatten deaktiviert, was mit der Meldung "Besetzt / " angezeigt wird. Abwarten, bis die Leitung wieder frei ist, um den Ruf vorzunehmen.

In Anlagen mit Pfortner-Rufzentrale in "Tag"-Position werden ohne Durchwahl alle Anrufe an die Zentrale geleitet. Nach Erhalt des Anrufes kann der Mitarbeiter der Telefonzentrale die Klingelplatte auf Standby stellen, um den gewünschten internen Teilnehmer anzurufen; auf dem Display der Klingelplatte erscheint die

CITOFONI COLLEGATI AD UN POSTO ESTERNO DIGITALE INTERCOMS CONNECTED TO ONE EXTERNAL DIGITAL STATION COMBINES CONNECTES A UNE POSTE DE RUE NUMERIQUE TELEFONOS CONECTADOS A UNA PLACA DE CALLE TELEFONES LIGADOS A UMA BOTONEIRA DIGITAL AN EINE DIGITALE TÜRSTATION ANGESCHLOSSENE SPRECHGERÄTE

al 31° citofono
to intercom 31
au 31. combiné
al 31. téléphone
ao 31. telefone
zum 31. Haustelefon



dal 30° citofono
from intercom 30
depuis le 30. combiné
del 30. téléphone
do 30. telefone
vom 30. Haustelefon

Nota. Nello schema installativo sono applicabili massimo 30 citofoni. Per quantità superiori aggiungere un numero adeguato di alimentatori art.4220 (1 ogni 50 citofoni).

Note. A maximum of 30 intercoms can be applied in the installation diagram. Add a suitable number of power supply units art. 4220 for larger quantities (1 power supply unit every 50 intercoms).

Note. Le schéma d'installation prévoit l'application de 30 combinés au maximum. Pour des quantités supérieures, ajouter un nombre adapté d'alimentations art. 4220 (1 chaque 50 combinés).

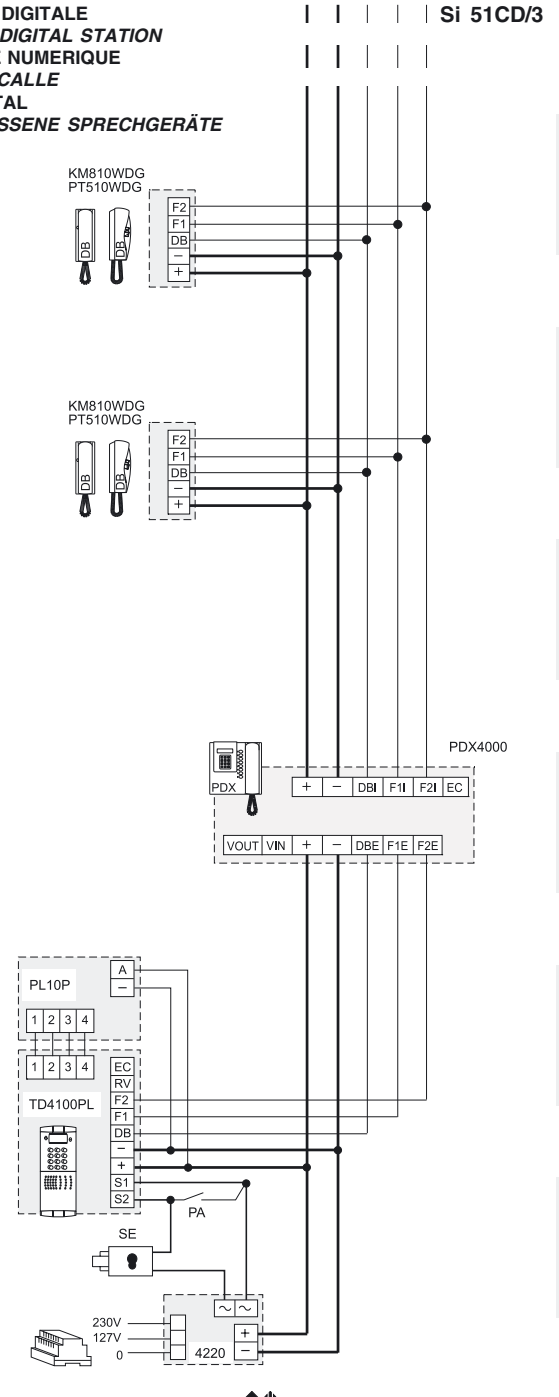
Nota. En el diagrama de instalación se pueden introducir 30 teléfonos como máximo. Si se necesitan cantidades mayores añadir un número apropiado de alimentadores art. 4220 (1 cada 50 teléfonos).

Nota. No esquema de instalação são aplicáveis um máximo de 30 telefones. Para quantidades superiores, acrescentar um número adequado de alimentadores art.4220 (1 para cada 50 telefones).

Hinweis: Im Installationsplan sind maximal 30 Haustelefone anwendbar. Bei mehr Haustelefone ist eine entsprechende Anzahl von Netzgeräten Art. 4220 (1 Gerät pro 50 Haustelefone) vorzusehen.

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 max)
elektrisches Türschloss (12Vac-1A max)



ITALIANO

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DEUTSCH

VIDEOCIFONI COLLEGATI A UN POSTO ESTERNO DIGITALE
VIDEO-INTERCOMS CONNECTED TO ONE EXTERNAL DIGITAL STATION
VÍDEOFONES CONNECTÉS A UN POSTE DE RUE NUMÉRIQUE
MONITORES CONECTADOS A UNA PLACA DE CALLE DIGITAL
VIDEOPORTEIROS LIGADOS A UMA BOTONEIRA DIGITAL
AN EINE DIGITALE TÜRSTATION ANGESCHLOSSENE VIDEOSPRECHGERÄTE

Si 51VD/5

ITALIANO

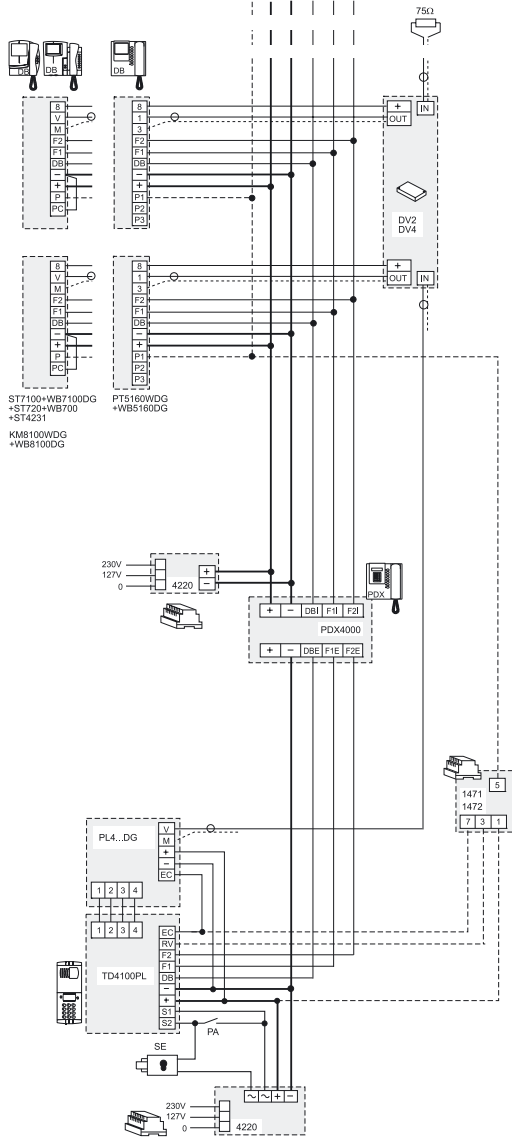
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

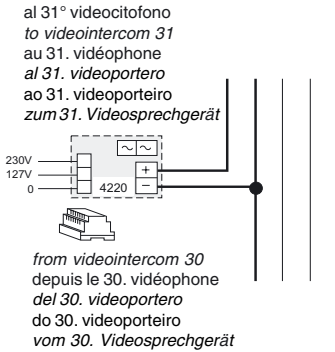
PORTUGUÊS

DEUTSCH



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

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



Nota. Nello schema installativo sono applicabili massimo 30 videocitofoni. Per quantità superiori aggiungere un numero adeguato di alimentatori art.4220 (1 ogni 50 videocitofoni).

Note. A maximum of 30 videointercoms can be applied in the installation diagram. Add a suitable number of power supply units art. 4220 for larger quantities (1 power supply unit every 50 videointercoms).

Note. Le schéma d'installation prévoit l'application de 30 vidéophones au maximum. Pour des quantités supérieures, ajouter un nombre adapté d'alimentations art. 4220 (1 chaque 50 vidéophones).

Nota. En el diagrama de instalación se pueden introducir 30 videoporteros como máximo. Si se necesitan cantidades mayores añadir un número apropiado de alimentadores art. 4220 (1 cada 50 videoporteros).

Nota. No esquema de instalação são aplicáveis um máximo de 30 videoporteros. Para quantidades superiores, acrescentar um número adequado de alimentadores art.4220 (1 para cada 50 videoporteros).

Hinweis: Im Installationsplan sind maximal 30 Videosprechgeräte anwendbar. Bei mehr Videosprechgeräte ist eine entsprechende Anzahl von Netzgeräten Art. 4220 (1 jeder 50 Videosprechgeräte) vorzusehen.

- Taste **▲** zwecks Bestätigung und Übergang zum nächsten Schritt drücken (siehe Tabelle mit Codenummern und Erläuterungen).
- Nach Bestätigung des letzten Code (bit7) erscheint auf dem Display "Programming / type: ".
- Durch Eingabe des neuen Programmiercodes fortsetzen oder Modus durch erneutes Drücken der Taste **PROG** verlassen.

- Freigabe für alphanumerische Rufmodalität (bit 4)

Wenn die Anlage in mehrere Blöcke unterteilt ist, ist es besser, die Blöcke mit einem Buchstaben statt mit einer Nummer zu kennzeichnen (z.B. Block A, Block Busw.). Bei Programmierung dieses Betriebsmodus werden die Tausender mit Buchstaben (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J) statt mit Zahlen dargestellt. Es handelt sich hierbei nur um eine Anzeigemodalität, denn an die Teilnehmer werden stets numerische Codes gesendet (der Teilnehmer B001 entspricht dem Code 2001: dieser Code muss im Haustelefon, Videohaustelefon oder Etagen-Dekodiermodul programmiert werden). Es ist wichtig, darauf zu achten, dass nur alphanumerische Codes mit weniger als 4 Ziffern eingegeben werden; das System vervollständigt die Codes durch Hinzufügen der Nullen; wenn beispielsweise nur der Code 'E' eingegeben und die Taste **▲** gedrückt wird, zeigt das System den Code E000 an und sendet den Code 5000. Wenn die Eingabe E2 vorgenommen wird, wird E002 angezeigt und der Code 5002 gesendet; wenn also ein Teilnehmer mit dem Code E2 gekennzeichnet werden soll, muss dessen Gerät mit 5002 kodiert werden.

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:

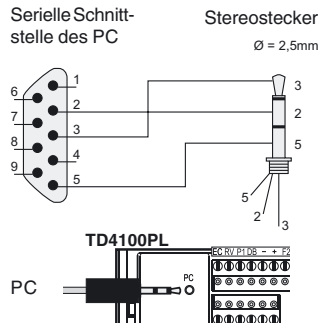
- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **04** eingeben und die Taste **▲** drücken; daraufhin erscheint auf dem Display „FARNET“, falls noch nichts

- 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 Programmiercodes 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.



- PC und anschließend Klingelplatte einschalten.
- Code **05** eingeben und die Taste **▲** drücken; auf dem Display erscheint "TD4100PL ---- PC / in progress 0".
- Namen innerhalb von 15 Sekunden vom PC laden; auf dem Display erscheint nacheinander "TD4100PL ---- PC / in progress 1"; "TD4100PL ---- PC / in progress 2"; 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.

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 Programmiercodes 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 9950 bis 9979 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 Programmiercodes 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 Klammern **P1** und - 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 0000 bis 9899 kodiert werden.
- 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").

DEUTSCH

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.
- Zu löschenden 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 Programmiercodes 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. drücken, um 1 zu wählen.

Tabelle 2 - Systemprogrammierungscodes (Code 03)

Programmier-Code	Beschreibung der Funktion	Werte von Fabrik	Einblendbarer Wert, die Tasten drückend	
			= 0	= 1
bit 0	Türschlossbetätigungszeit	3 Sek.	3 Sek.	6 Sek.
bit 1	Aktivierung durch internen Ruf (1)	NEIN	NEIN	JA
bit 2	Betätigung des kodierten Türschlosses mit Taste X (2)	NEIN	NEIN	JA
bit 3	nicht gebraucht	-	-	-
bit 4	Freigabe für alphanumerische Rufmodalität (siehe entsprechenden Abschnitt)	NEIN	NEIN	JA
bit 5	Aktivierung der individuell programmierten Anfangsmeldung (3)	NEIN	NEIN	JA
bit 6	Deaktivierung der Meldung FARFISA und Aktivierung der individuellen Meldung	NEIN	NEIN	JA
bit 7	Deaktivierung/Aktivierung der Tonerzeugung	NEIN	NEIN	JA

(1) Wenn diese Funktion aktiviert wird, kann jeder interne Teilnehmer bei Drücken der Türschlosstaste eine Sprechverbindung mit einer Türstation aufnehmen (bei mehreren Türstationen ist diese Funktion nur auf einer Türstation zu aktivieren) und bei nochmaligem Drücken das Türschloss öffnen.

(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“).

1 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 per la conferma.
- A fine programmazione di ogni singolo codice, premere nuovamente il tasto **PROG**; sul display appare „FARFISA / comporre numero o premere \wedge “ o l'eventuale scritta impostata in fase di programmazione (vedere „Creazione scritta iniziale personalizzata“).

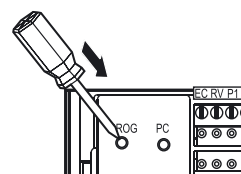


Tabella 1
Codici di programmazione

- 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

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 ; 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 ; sul display appare „PASSWORD 2 / “.

- Ripetere le operazioni descritte per inserire fino ad un massimo di 16 codici; alla pressione del tasto per la conferma del 16° codice (PASSWORD 15) sul display appare la scritta „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 fino a visualizzare il codice che si desidera modificare;
- posizionarsi con il tasto **X** sul codice da modificare;
- comporre sulla tastiera il nuovo codice e poi premere il tasto
- ripetere l'operazione per tutti i codici che s'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 fino a visualizzare il codice che si desidera cancellare;
- premere il tasto **X** e poi
- ripetere l'operazione per tutti i codici che s'intende cancellare;
- premere il tasto **PROG** per uscire dalla programmazione.

Inserimento/modifica/cancellazione nominativi (codice 01)

La tastiera digitale TD4100PL 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

- Tenendolo premuto si scorre la lista dei nominativi inseriti
- X** Tenendolo premuto si sposta il cursore nei caratteri che compongono il nominativo
- Tenendolo premuto si scorre in avanti la lista dei caratteri
- 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 ; sul display appare il 1° nominativo, oppure nulla se mai programmato.
- Premere il tasto o per la selezione del carattere da inserire nella 1° cella; spostarsi con **X** per posizionarsi nella seconda cella; premere il tasto o per la selezione del carattere da inserire nella 2° cella; proseguire fino al completo inserimento del nominativo e relativo codice. Dopo aver inserito il numero sull'ultima cella in basso a destra premere **X**; sul display appare „STORE USER / YES \wedge NO“; per confermare occorre premere ; per rimodificare il nominativo premere .
- 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: " e si può proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo il tasto **PROG**. E' 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 **▲**; sul display appare il 1° nominativo.
- Cercare il nominativo da modificare premendo il tasto **▲** (tenerlo premuto per la ricerca rapida).
- Posizionarsi con il tasto **X** sul carattere da modificare.
- Scegliere il carattere con i tasti **◀** (avanti) **▶** (indietro).
- Ripetere le operazioni fino alla completa correzione del nominativo.
- Terminata la correzione, tenere premuto **X** fino a quando si visualizza "STORE USER / YES \wedge NO". Premere **▶** per confermare o **◀** 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 **▲**; sul display appare il 1° nominativo;
- scorrere la lista premendo **▲** (tenerlo premuto per velocizzare la ricerca); 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 **▲**; sul display appare il 1° nominativo.
- Cercare il nominativo da cancellare premendo il tasto **▲** (tenerlo premuto per la ricerca rapida).
- Posizionarsi, con il tasto **X**, sull'ultima cella (in basso a destra); cancellare il numero presente inserendoci uno spazio.
- Premere nuovamente **X**; si visualizza "DELETE USER / YES \wedge NO". Premere **▶** per confermare o **◀** per ritornare al nominativo. 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 **▲**; sul display appare "italiano", se mai programmato, oppure la lingua precedentemente programmata;
- premere il tasto **◀** o **▶** per scegliere la lingua desiderata;
- premere il tasto **▲** 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 **▲**; sul display appare "bit 0 = 0 / 0 \wedge 1", se mai programmato, oppure "bit 0 = 1 / 0 \wedge 1" se cambiato in una precedente programmazione;
- premere il tasto **◀** per scegliere 0 o **▶** per 1;

Tabella 2 - Codici programmazioni di sistema (codice 03)

Codice di programmazione	Descrizione della funzione	Valori di fabbrica	Valore inseribile premendo i tasti	
			▲ = 0	▶ = 1
bit 0	tempo di azionamento della serratura	3 sec.	3 sec.	6 sec.
bit 1	abilitazione su chiamata da interno (1)	NO	NO	SI
bit 2	azionamento serratura codificata tramite tasto X (2)	NO	NO	SI
bit 3	non utilizzato	-	-	-
bit 4	abilitazione modalità di chiamata alfanumerica (vedere relativo paragrafo)	NO	NO	SI
bit 5	abilitazione schermata iniziale personalizzata (3)	NO	NO	SI
bit 6	disabilitazione scritta FARFISA e abilitazione di quella personalizzata	NO	NO	SI
bit 7	disabilitazione/abilitazione generatore di toni	NO	NO	SI

- (1) Abilitando questa funzione è possibile, da ogni interno, premendo il pulsante della serratura, entrare in conversazione con un posto esterno (nel caso di più posti esterni in parallelo abilitare questa funzione solamente su uno di essi) e, premendo nuovamente il pulsante azionare la serratura.
- (2) Con questa funzione è possibile abbreviare l'azionamento della serratura codificata premendo il tasto **X** al posto della composizione 00+ **▲**. Esempio: premere **X** + password + **▲**.
- (3) Permette di alternare la schermata iniziale "FARFISA" con quella personalizzata (vedere "creazione scritta iniziale personalizzata").

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 **▲** zur Bestätigung drücken.
- Am Ende der Programmierung aller Codes nochmals die Taste **PROG** drücken; auf dem Display erscheint "FARFISA / Nummer waehlen oder \wedge druecken" oder die in der Programmierphase eingegebene Anfangsmeldung (siehe "Kreation einer individuellen Anfangsmeldung").

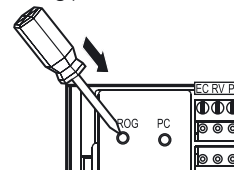


Tabelle 1 Programmierungscodes

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
06	Reihenfolge der Namen
10	Adresse Türstation (PE)
11	Adresse Taste P1

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 **▲** drücken; auf dem Display erscheint "PASSWORD 1/ ".
- Zweiten Türschloss-Öffnungscodes, z.B. 1234 eingeben; auf dem Display erscheint "PASSWORD 1/ 1234".
- Taste **▲** drücken; auf dem Display erscheint "PASSWORD 2/ ".
- Die beschriebenen Operationen zur

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

- Durch Eingabe des neuen Programmiercodes 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 **▲** 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 **▲** 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 **▲** solange drücken, bis der zu löschende Code erscheint;
- Taste **X** gefolgt von **▲** 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 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

B	E	C	K	E	R		K	U	R	T					
												1	2	3	

JA

NEIN

Tastenfunktion während der Eingabe oder Änderung der Namen

- ▲** Gedrückt halten, um die Liste der eingegebenen Namen zu durchblättern
- X** Gedrückt halten, um den Cursor innerhalb der Zeichenkette eines Namens zu bewegen
- ◀** Gedrückt halten, um die Zeichenliste vorwärts zu durchblättern
- ▶** Gedrückt halten, um die Zeichenliste rückwärts zu durchblättern

Bei der Zeichensuche erscheinen auf dem Display - in alphabetischer Reihenfolge - zuerst Großbuchstaben, dann Kleinbuchstaben, Zahlen, die besondere Symbole und schließlich die Leertaste.

Eingabe von Namen

- Programmiermodus mit Hilfe der Taste **PROG** aufrufen.
- Code **01** eingeben und die Taste **▲** drücken; auf dem Display erscheint der 1. Name oder nichts, falls noch nichts programmiert wurde
- Taste **◀** oder **▶** durch Auswahl des in der 1. Zelle gewünschten Zeichens drücken; **X** drücken, um in die 2. Zelle vorzurücken; **◀** oder **▶** 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 \wedge NO"; zur Bestätigung Taste **▲** drücken, zur erneuten Änderung des Namens Taste **◀** drücken.
- Bei Bestätigung erscheint auf dem Display der 2. Name oder nichts, falls noch nichts programmiert wurde.
- Nach Bestätigung der letzten Nameingabe 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“).

passar ao sucessivo (ver tabela dos códigos e relativas descrições).

- confirmado o valor do último código (bit 7), no display aparece "Programming / type: ";
- prosseguir, inserindo o código de uma nova programação ou sair pressionando novamente a tecla **PROG**.

- Habilitação modalidade de chamada alfanumérica (bit 4)

Se a instalação estiver dividida em vários blocos, poderia ser útil individualizar cada bloco com uma letra ou invés de um número (ex. Bloco A, bloco B, etc.). Ao programar essa modalidade operativa, os algarismos dos milhares serão visualizados como letras (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J) assim como números. Trata-se apenas de uma modalidade de visualização uma vez que os códigos enviados aos utilizadores são sempre códigos numéricos (de fato, ao utilizador identificado como B001 corresponde o código 2001 e tal código deve ser programado no telefone, vídeo-porteiro ou módulo de decodificação de andar). É importante notar que se for inserido um código alfanumérico com menos de 4 algarismos, o sistema completa o código, acrescentando zeros; por exemplo, ao digitar somente o código 'E' e pressionando a tecla **▲**, o sistema visualiza o código E000 e envia o código 5000. Da mesma maneira, se digitarmos o código E2 visualiza-se E002, sendo enviado o código 5002; assim sendo, se desejarmos individualizar um utilizador com o código E2, o seu aparelho deve ser codificado 5002.

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:

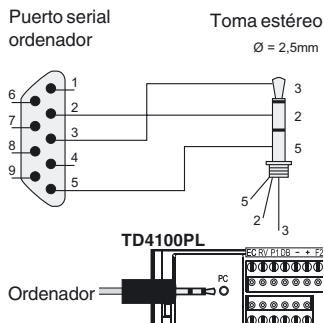
- entrar na modalidade programação pressionando a tecla **PROG**;
- inserir o código **04** e pressionar **▲**; no display aparece "FARNET"; se nunca tiver sido programado, ou a escrita a ser substituída;
- para a modalidade de inserção dos caracteres, ver o capítulo "inserção de nomes";

- 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 directamente 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 cabinho ligado como na figura.



- Ligar o PC e, em seguida, a botoneira.
- Inserir o código **05** e pressionar a tecla **▲**; no display aparece "TD4100PL --- PC / in progress0".
- Dentro de 15 segundos, descarregar do PC os nomes, no display aparece em sequência "TD4100PL --- PC / in progress1", "TD4100PL --- 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 cabinho do PC e da botoneira.

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 programação (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 9950 e 9979.

- 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 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** e - 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 0000 e 9899;
- 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 ^v" ou a eventual escrita imposta na fase de programação (ver "Criação escrita inicial personalizada").

- premere il tasto **▲** per confermare e passare al successivo (vedere tabella dei codici e relative descrizioni);
- confermato il valore dell'ultimo codice (bit 7) sul display appare "Programming / type: ";
- proseguire inserendo il codice di una nuova programmazione o uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

- Abilitazione modalità di chiamata alfanumerica (bit 4)

Se l'impianto è diviso in più blocchi, potrebbe essere utile individuare ogni blocco con una lettera piuttosto che un numero (es. blocco A, blocco B, ecc.). Programando questa modalità operativa le cifre delle migliaia vengono visualizzate come lettere (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J) anziché come numeri. Si tratta solo di una modalità di visualizzazione in quanto i codici inviati agli utenti sono sempre codici numerici (infatti, all'utente identificato come B001 corrisponde il codice 2001 e tale codice deve essere programmato nel citofono, video-citofono o modulo di decodifica di piano). È importante notare che se s'inserisce un codice alfanumerico con meno di 4 cifre, il sistema completa il codice aggiungendo degli zeri; per esempio digitando il solo codice 'E' e premendo il tasto **▲**, il sistema visualizza il codice E000 ed invia il codice 5000. Allo stesso modo se si digita il codice E2 viene visualizzato E002 ed inviato il codice 5002; quindi se si desidera individuare un'utente con il codice E2, il suo apparecchio deve essere codificato 5002.

Creazione scritta iniziale personalizzata (código 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 "programazioni di sistema"). Per inserire la scritta personalizzata occorre:

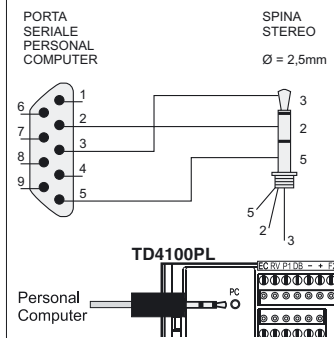
- entrare nella modalidade programação premendo il tasto **PROG**;
- inserir il código **04** e premere il tasto **▲**; sul display appare "FARNET"; se mai programmato, oppure la scritta da sostituire;
- per la modalidade d'inserimento dei caratteri vedere il capitolo "inserimento dei nominativi";

- 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 (código 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*).
- Spegner 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.



- Accendere il PC e poi la pulsantiera.
- Inserir il código **05** e premere il tasto **▲**; sul display appare "TD4100PL --- PC / in progress0".
- Entro 15 secondi scaricare dal PC i nominativi; sul display appare in sequenza "TD4100PL --- PC / in progress1", "TD4100PL --- PC / in progress2", 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: ".
- Spegner la pulsantiera e poi il PC.
- Scollegare dal PC e dalla pulsantiera il cavetto.

Ordinamento nominativi (código 06)

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

- Entrare nella modalidade programação premendo il tasto **PROG**.
- Inserir il código **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 modalidade programación (sul display appare "Programming / type: ").
- Premere il tasto **PROG** per uscire dalla programmazione.

Inserimento indirizzo Posto Esterno PE (código 10)

In questa fase è possibile codificare l'indirizzo del posto esterno con codici compresi tra 9950 e 9979.

- entrare nella modalidade programação premendo il tasto **PROG**;
- inserir il código **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 (código 11)

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

- entrare nella modalidade programação premendo il tasto **PROG**;
- inserir il código **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 0000 e 9899;
- premere il tasto **▲** per confermare la programmazione;
- uscire premendo nuovamente il tasto **PROG**.

Ritorno alla modalidade funzionamento

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

GB 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").

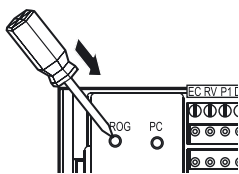


Table 1
Programming codes

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 push-button P1

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 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:

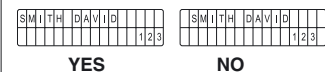
- select the programming code **00**;
- press the button until the code you want to delete is displayed;
- press the button and then ;
- repeat the operation for all the codes you want to modify;
- press the button **PROG** to exit the programming mode.

Entry / modification / deletion of names (code 01)

The digital keyboard TD4100PL 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
- 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 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 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).

avanço automático. Depois de poucos segundos, 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 ; no display aparece o 1º nome.
- Procurar o nome a ser modificado, pressionando a tecla (mantê-la pressionada para a procura rápida).
- Posicionar-se com a tecla sobre o carácter a ser modificado.
- Escolher o carácter com as teclas (adiante) (para trás).
- Repetir as operações até a completa correção do nome.
- Terminada a correção, manter pressionado até quando se visualiza "STORE USER / YES ^v NO". Pressionar para confirmar ou 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 ; no display aparece o 1º nome;
- correr a lista pressionando (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 ; no display aparece o 1º nome.
- Procurar o nome a ser cancelado, pressionando a tecla (mantê-la pressionada para a procura rápida).
- Posicionar-se, com a tecla , sobre a última casa (embaixo à direita); cancelar o número presente com um espaço.
- Pressionar novamente ; visualiza-se "DELETE USER / YES ^v NO". Pressionar para voltar ao nome ou 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 ; no display aparece "italiano", se nunca tiver sido programado ou a língua programada anteriormente;
- pressionar a tecla ou para escolher a língua desejada;
- pressionar a tecla 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 ; no display aparece "bit 0 = 0 / 0 ^v 1", se nunca tiver sido programado, ou "bit 0 = 1 / 0 ^v 1" se mudado em uma programação anterior;
- pressionar a tecla para escolher 0 ou para 1;
- pressionar a tecla para confirmar e

Tabela 2 - Códigos programações de sistema (código 03)

Código de programação	Descrição da função	Valores de fábrica	Valor a ser inserido com	
			= 0	= 1
bit 0	tempo de acionamento da fechadura	3 seg.	3 seg.	6 seg.
bit 1	habilitação em chamada de apartamento (1)	NÃO	NÃO	SIM
bit 2	acionamento fechadura codificada por intermédio tecla (2)	NÃO	NÃO	SIM
bit 3	não utilizado	-	-	-
bit 4	Habilitação modalidade chamada alfanumérica (vide parágrafo relativo)	NÃO	NÃO	SIM
bit 5	habilitação tela inicial personalizada (3)	NÃO	NÃO	SIM
bit 6	desligamento escrita FARFISA e habilitação daquela personalizada	NÃO	NÃO	SIM
bit 7	desligamento/habilitação gerador de tons	NÃO	NÃO	SIM

- (1) Ao habilitar esta função é possível, de cada apartamento e por intermédio da pressão do botão da fechadura, entrar em conversação com um posto externo (no caso de diversos postos externos, habilitar, em paralelo, esta função somente em um deles) e, pressionando novamente o botão, accionar a fechadura.
- (2) Com esta função é possível abreviar o acionamento da fechadura codificada, pressionando a tecla no lugar da composição 00+ . Ex.: pressionar + password + .
- (3) Possibilita a alternância da tela inicial "FARFISA" com aquela personalizada (ver "Criação escrita inicial personalizada")

P PROGRAMAÇÕES

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")

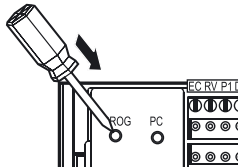


Tabela 1
Códigos de programação

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

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 χ e, em seguida \blacktriangleleft ;
- repetir a operação para todos os códigos que se pretende cancelar;
- pressionar a tecla **PROG** para sair da programação.

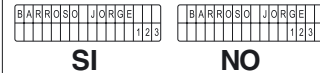
Inserção / modificação / cancelamento nomes (código 01)

O teclado digital TD4100PL 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 efectuar 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



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
 - \blacktriangleright 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 \blacktriangleright 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 \blacktriangleright 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 remodelar o nome pressionar \blacktriangleleft .
- Se for confirmado, no display aparecerá o 2º nome ou estará vazio se não tiver sido programado.
- Confirmado o último nome a ser inserido, pressionar novamente a tecla **PROG**. No display será visualizado "waiting" e uma barra de

Modification or correction of names

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

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 \blacktriangleleft ; the display shows the first name;
- press \blacktriangleleft 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.

Deletion of names

- Press the button **PROG** to enter the programming mode.
- Enter the code 01 and press the button \blacktriangleleft ; the display shows the first name.
- Press \blacktriangleleft to search for the name you want to delete (hold the button pressed for quick searching).
- Press χ to go to the last cell (bottom right); enter a space to delete the existing number.
- Press χ again; the display shows "DELETE USER / YES $\wedge \vee$ NO". Press \blacktriangleleft to confirm or \blacktriangleright 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 \blacktriangleleft ; the display shows "Italiano" in case of first programming or the programmed language;
- press \blacktriangleleft or \blacktriangleright to select the language.
- press \blacktriangleleft 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 \blacktriangleleft ; the display shows "bit 0 = 0 / 0 $\wedge \vee$ 1" in case of first programming or "bit 0 = 1 / 0 $\wedge \vee$ 1" if changed in the previous programming;
- press \blacktriangleleft to select 0 or \blacktriangleright to select 1;
- press \blacktriangleleft 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.

- Enabling of alphanumerical calling mode (bit 4)

If the installation is divided into several blocks, it could be useful call each block with a letter instead of a number (e.g. block "A", block "B", etc.). If you program such an operating mode the number of thousands in the user code is displayed as a letter and not as a number (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J). Please consider that it is only a question of displaying because the codes sent to the users are always numerical codes, really the user identified by the code "B001" is stored as user 2001 and this code must be programmed on its intercom, videointercom or floor decoding module. It is still important to note that if an

Table 2 - System programming codes (code 03)

Programming code	Function description	Values of factory	Value entered with buttons	
			\blacktriangleleft = 0	\blacktriangleright = 1
bit 0	door lock activation time	3 sec.	3 sec.	6 sec.
bit 1	activation upon call from internal station (1)	NO	NO	YES
bit 2	door lock activation with χ (2)	NO	NO	YES
bit 3	not used	-	-	-
bit 4	call numbers displayed with initial letter (see relative paragraph)	NO	NO	YES
bit 5	activation of personalised initial screen (3)	NO	NO	YES
bit 6	deactivation of FARFISA and activation of personalised text	NO	NO	YES
bit 7	deactivation/activation of tone generator	NO	NO	YES

(1) This function allows the internal stations to press the door lock button, start a conversation with the external station (in case of more external stations in parallel the function must be activated on one external station only) and activate the door lock by pressing the button again.

(2) This functions allows for quicker door lock activation by pressing χ rather than dialling the code 00+ \blacktriangleleft . For example: press χ + password + \blacktriangleleft .

(3) You can alternate "FARFISA" with the personalised text (see "personalisation of display initial text").

alphanumeric code, with less than 4 digit, is entered on the keypad, the system automatically fills the empty numbers with zeros, for instance entering only the code "E" and press **PROG** the display shows the code "E000" and the system transmits the code 5000. In the same way if the code "E2" is entered the display shows "E002" and the system transmits the code 5002, therefore the user you want to be identified by the code "E002" must be programmed as user 5002.

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").

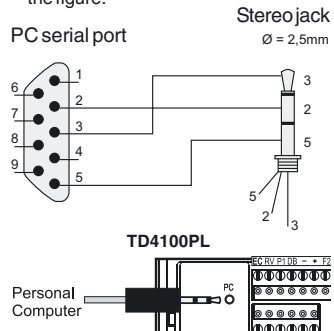
To insert a personalized text:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **04** and press the button **PROG**; the display shows "FARNET", in case of first programming, or the text you want to replace;
- for information on how to enter the characters see "entry of names";
- press **PROG** 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 (PC) on the back of the push-button panel with a cable as shown in the figure.



- Turn on the PC and then the push-button.
- Enter the code **05** and press the button **PROG**; the display shows "TD4100PL ---- PC/in progress....0".
- Download the names from the PC within 15 seconds; the display shows "TD4100PL ---- PC/in progress....1", "TD4100PL ---- 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.

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 **PROG**; 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 9950 to 9979.

- Press the button **PROG** to enter the programming mode.
- Enter the code **10** and press the button **PROG**; the display shows "ADDRESS PE".
- Dial the coding number for the door station and press the button **PROG** 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** and -:

- press the button **PROG** to enter the programming mode;
- enter the code **11** and press the button **PROG**; the display shows "ADDRESS P1";
- dial the extension number. Extensions must be coded with numbers from 0000 to 9899;
- press the button **PROG** 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").

o **PROG** para 1;

- presionar la tecla **PROG** para confirmar y pasar al siguiente (ver tabla de códigos y sus descripciones);
- tras confirmar el valor 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**.

- Activación modalidad de llamada alfanumérica (bit 4)

Si la instalación está dividida en varios bloques, puede ser útil identificar cada bloque con una letra en lugar de un número (ej. bloque A, bloque B, etc.). Programando esta modalidad operativa los miles se visualizan como letras (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J) en lugar de números. Se trata simplemente de una modalidad de visualización puesto que los códigos enviados a los usuarios siguen siendo códigos numéricos (efectivamente, al usuario identificado como B001 corresponde el código 2001 y éste es el código que debe programarse en el portero, videopertero o módulo de decodificación de planta). Es importante notar que al ingresar un código alfanumérico con menos de 4 cifras, el sistema completa el código añadiendo unos ceros; por ejemplo, marcando solamente el código 'E' y presionando el pulsador **PROG**, el sistema visualiza el código E000 y envía el código 5000. Igualmente, marcando el código E2 se visualiza E002 y se envía el código 5002; por lo tanto, si se quiere identificar un usuario con el código E2, su aparato tiene que estar codificado como 5002.

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:

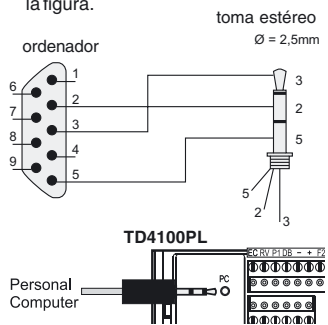
- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **04** y presionar **PROG**; en la pantalla aparece "FARNET" si se ha programado, o la información que se desea sustituir;
- para el modo de introducción de los caracteres ver el capítulo "Introducción de nombres";

- presionar la tecla **PROG** 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.



- Encender el ordenador y luego la placa de calle.
- Introducir el código **05** y presionar **PROG**; 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.

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 **PROG**; 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**.

Insertión dirección placa de calle PE (código 10)

En esta fase se puede codificar la dirección de la placa de calle con códigos comprendidos de 9950 a 9979.

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

Insertión dirección pulsador P1 (código 11)

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

- entrar en el modo de programación presionando la tecla **PROG**;
- introducir el código **11** y presionar **PROG**; en la pantalla aparece "ADDRESS P1";
- marcar el número de la extensión deseada. Las extensiones tienen que estar codificadas con números comprendidos entre 0000 y 9899;
- presionar la tecla **PROG** para confirmar la programación;
- 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").

normal y 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 \wedge 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 \wedge 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 \wedge V 1" si se ha programado, o "bit 0 = 1 / 0 \wedge V 1" si se ha cambiado en una programación anterior;
- presionar la tecla para seleccionar 0

Tabla 2 - Códigos programaciones de sistema (codigo 03)

Código de programación	Descripción de la función	Valor es de fábrica	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)	NO	NO	SI
bit 2	accionamiento cerradura codificada por medio de tecla X (2)	NO	NO	SI
bit 3	no utilizado	-	-	-
bit 4	activación modalidad llamada alfanumérica (véase sección correspondiente)	NO	NO	SI
bit 5	habilitación pantalla inicial personalizada (3)	NO	NO	SI
bit 6	inhabilitación información FARFISA y habilitación de la personalizada	NO	NO	SI
bit 7	inhabilitación/habilitación generador de tonos	NO	NO	SI

(1) Con esta función habilitada es posible, presionando el pulsador de la cerradura desde una extensión, entrar en conversación con una placa de calle (si hay varias placas de calle en paralelo, habilitar la función solo con una), y presionando nuevamente el pulsador se acciona 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 "Creación información inicial personalizada").

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 **PROG**; l'afficheur visualise "FARFISA / composer le numéro ou appuyer \wedge V" ou l'affichage éventuellement programmé lors de la phase de la programmation (voir "Créer un affichage initial personnalisé").

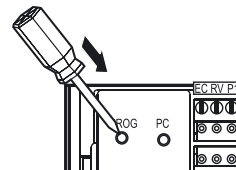


Tableau 1 Codes de programmation

- 00** Saisir les codes pour gâche codée
- 01** Saisir-modifier-supprimer des noms
- 02** Sélectionner la langue
- 03** Programations 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 poussoir P1

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 ; 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 **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 TD4100PL 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 pourvoit automatiquement à les disposer en ordre alphabétique.

Exemple



OUI

NON

Fonction des boutons-poussoirs en 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 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 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 V NO"; appuyer sur pour confirmer; pour modifier de nouveau le nom, appuyer sur le 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,

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" con una barra di stato;
- entro 5 secondi, premere i tasti e per scegliere il colore preferito;
- premere per memorizzare.

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.

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-poussoirs 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.

Tabella dei toni / Tone table / Tableau des tones



Libero - Indica che l'interno chiamato sta squillando
Free - The internal station you have called is ringing
 Libre - Indique que l'interne appelé est en train de sonner



Attesa - Indica che la pulsantiera è stata messa in attesa dal centralino
Hold-on - The exchanger has put the push-button panel on hold
 Attente - Indique que la plaque de rue a été mise en attente par le standard



Fine conversazione - Indica che mancano 10 secondi alla fine della conversazione
End of conversation - 10 seconds before conversation ends
 Fin de la conversation - Indique qu'il ne reste que 10 secondes à la fin de la conversation



Conferma - Indica l'invio della chiamata, l'apertura della serratura durante una conversazione e il riconoscimento del codice della serratura codificata
Confirmation - Sending of call, door lock opening during conversation and acknowledgement of door lock code
 Confirmation - Indique l'envoi de l'appel, l'ouverture de la gâche pendant une conversation et la reconnaissance du code de la gâche codée

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 (bit 7) 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**.

- Activation du mode d'appel alphanumérique (bit 4)

Si l'installation est divisée en plusieurs blocs, on conseille d'identifier chaque bloc par une lettre plutôt que par un numéro (par ex. bloc A, bloc B, etc.). En programmant ce mode opérationnel, les chiffres des milliers sont affichés sous forme de lettres (1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E, 6=F, 7=G, 8=H, 9=I, 0=J) au lieu que sous forme de numéros. Il ne s'agit que d'un mode d'affichage car les codes adressés aux usagers sont toujours des codes numériques (en effet, à l'utilisateur identifié comme B001 correspond le code 2001 et ce code doit être programmé sur le combiné, vidéophone ou module de décodage de palier). Il faut signaler que si l'on saisit un code alphanumérique ayant moins de 4 chiffres, le système complète le code en ajoutant des zéros; si l'on saisit, par exemple, uniquement le code 'E' et que l'on appuie sur , le système affiche le code E000 et adresse le code 5000. De même, si l'on saisit le code E2, c'est E002 qui est affiché et c'est le code 5002 qui est adressé; donc, si l'on veut identifier un usager sous le code E2, son appareil doit être codé comme 5002.

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:

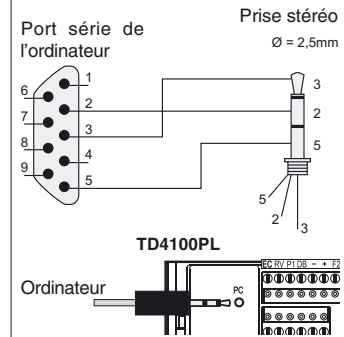
- entrer en mode de programmation en appuyant sur le bouton **PROG**;
- saisir le code **04** et appuyer sur ; l'afficheur visualise "FARNET" si le dispositif n'a jamais été programmé ou, s'il l'a été, l'affichage à remplacer;
- pour le mode de saisie des caractères, voir le chapitre "saisir des noms";

- 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.



- Mettre sous tension l'ordinateur et la plaque de rue.
- Saisir le code **05** et appuyer sur ; l'afficheur visualise "TD4100PL ---- PC / in progress0".
- Dans les 15 secondes suivantes, télécharger les noms mémorisés dans l'ordinateur; l'afficheur visualise en séquence "TD4100PL ---- PC / in progress....1", "TD4100PL ---- 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.

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 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 9950÷9979.

- 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 .
- Continuer en saisissant le code d'une nouvelle programmation ou quitter en appuyant 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 et -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 0000÷9899;
- appuyer sur pour confirmer;
- appuyer sur **PROG** pour quitter la programmation.

Rétablir le mode de fonctionnement

À la fin de toutes les programmations, appuyer sur la touche **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").

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 ▲▼" (▲▼ 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 X (solo prima dell'invio della chiamata) e comporre il numero esatto.

Se il numero chiamato è occupato o inesistente sul display appare per 3 secondi "occupato / ----".

Se il numero chiamato esiste si udrà il tono di libero e sul display appare "squilla / ----"; il posto interno suona per circa 25 secondi.

L'utente chiamato, sollevando il microtelefono, interrompe la chiamata, abilita la conversazione con l'esterno per un tempo di 60 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 60 secondi premere nuovamente ▲.

Per azionare l'apertura della serratura, premere il pulsante ● del posto interno. La durata dell'abilitazione è di 3 secondi (o 6 secondi se diversamente programmato).

Riponendo il microtelefono, l'impianto ritorna a riposo.

I numeri non inviati o non cancellati si spengono dopo 25 secondi.

In impianti con **2 o più pulsantieri digitali**, effettuando la chiamata da una pulsantiera, si disabilitano le altre con la seguente segnalazione "occupato / ----". Attendere che si liberi la linea per effettuare la chiamata.

Negli impianti con **centralino di portineria** in posizione "Giorno" e senza selezione passante tutte le chiamate vengono inviate al centralino.

Dopo aver ricevuto la chiamata il centralinista può mettere in attesa la pulsantiera per chiamare l'interne desiderato; sul display della pulsantiera ap-

GB OPERATION

Check that all connections are correct. Connect the power supply unit to the mains; the display shows for 3 seconds FARFISA followed by the software version of the push-button panel and "dial the number or press ▲▼" (▲▼ 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 X (only before sending the call) and dial the correct number.

If the number is busy or if the number does not exist the display shows "busy" for 3 seconds.

If the number exists you hear the ringing tone and the display shows "ringing / ----"; the internal station rings for about 25 seconds.

The called user picks up the handset to interrupt the call and enables the conversation with the external station for 60 seconds. The display shows "connection / ----".

The text on the display starts flashing 10 seconds before conversation ends. To continue conversation for additional 60 seconds press ▲ again.

From the internal station press the ● button to release the door lock. Door lock activation time is 3 seconds (or 6 seconds).

Replace the handset to restore the idle state.

Numbers that are not sent or deleted go off after 25 seconds.

In installations with **2 or more digital push-button panels**, when a call is made from one push-button panel, the other push-button panels are deactivated and their display shows "busy / ----". Wait until the line is free to make the call.

In installations with **doorkeeper exchanger in "Day" mode** without direct dialling function, all calls are sent to the exchanger.

Once the call is received, the operator can put the push-button panel on hold and call the internal station; the push-button display shows "hold-on / ----".

If the operator connects the internal station with the push-button panel, the display returns to the conversation status. The number displayed on the

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 ▲▼" (▲▼ 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 ▲ pour effectuer l'appel.

En cas d'erreur, appuyer sur le bouton-poussoir X (uniquement avant l'appel) et composer le bon numéro.

Si le numéro appelé est occupé ou inexistant, l'afficheur visualise pendant 3 secondes "occupé / ----".

Si le numéro appelé existe, on entend la tonalité libre et l'afficheur visualise "sonnerie / ----"; le poste intérieur appelé sonne pendant environ 25 secondes.

En décrochant le combiné, l'utilisateur appelé interrompt l'appel et active la conversation avec l'externe pour un délai de 60 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 60 secondes, il faut de nouveau appuyer sur ▲.

Pour activer l'ouverture de la gâche, appuyer sur le poussoir ● du poste intérieur. La durée de l'activation est de 3 secondes (ou de 6 secondes si différemment programmé).

En raccrochant le combiné, l'installation se rétablit en état de repos.

Les numéros non envoyés ou non supprimés s'éteignent tous seuls après 25 secondes.

Dans les installations dotées de **2 ou plusieurs plaques de rue numériques**, en effectuant un appel depuis l'une des plaques de rue, les autres se désactivent et visualisent le message "occupé / ----". Il faut attendre que la ligne retourne libre pour effectuer l'appel.

Dans les installations avec un **standard de conciergerie** prédisposé en mode "Jour" et sans sélection passante, tous les appels sont adressés au standard.

Après avoir reçu l'appel, la standardiste peut mettre la plaque de rue en attente et

pare "attesa / ----".

Se il centralinista mette in comunicazione l'interno con la pulsantiera, il display ritornerà alla visualizzazione di conversazione. Si ricorda che il numero che apparirà sul display della pulsantiera è quello dell'interno chiamato dal centralinista e potrebbe, per un trasferimento di chiamata, non corrispondere al numero chiamato.

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.

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).

push-button panel is the number of the internal station called by the operator and it may not correspond to the called number because of the call transfer function.

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.

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).

appeler l'interne désiré; l'afficheur de la plaque de rue visualise "attente / ----".

Si la standardiste met en communication l'interne avec la plaque de rue, l'afficheur se rétablit à la visualisation de la conversation. On rappelle que le numéro visualisé sur l'afficheur de la plaque de rue est celui de l'interne appelé par la standardiste et pourrait, en cas de transfert d'appel, ne pas correspondre au numéro appelé.

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.

Activer la gâche codée

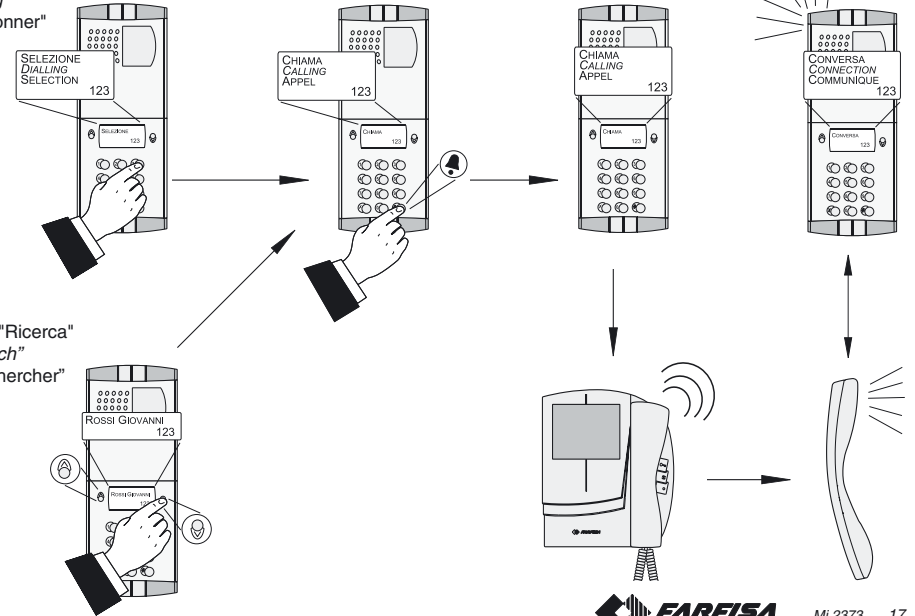
- Composer **00**

- Appuyer sur ▲; 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-poussoir ▲; 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).

"Selezione
"Dialling"
"Sélectionner"



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