

**MAC KC 1**  
(code : 04730003)

(60 x 125 x 23)



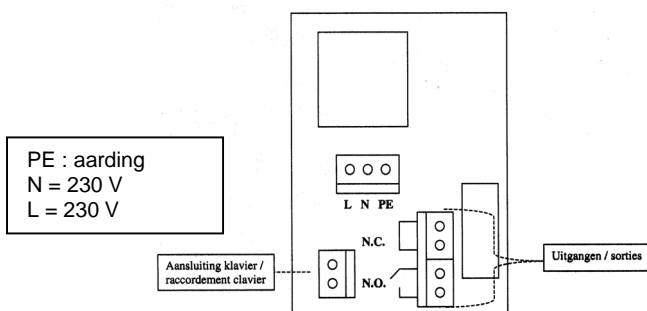
(80 x 120 x 58)

**Omschrijving :**

De **MAC KC 1** is een codeklavier dat maximaal 5 verschillende openingscodes aanvaardt. Elke code activeert het potentiaalvrij relais. Met het klavier worden, met bv. de mastercode, max. 5 willekeurige codes ingegeven (max. 6 cijfers lang). Eenmaal ingegeven blijven deze codes ook bij stroomuitval bewaard.

Het toestel bestaat uit 2 delen : het klavier en de decoder. Het klavier en de decoder kunnen immers enkel met eenzelfde sleutelnummer samenwerken. De verbinding tussen klavier en decoder gebeurt over een 2-draadsleiding met willekeurige lengte.

De decoder heeft 1 potentiaalvrije relais-uitgang.

**Installatie :**

Het klavier wordt met twee draden (beldraad 0,75 mm<sup>2</sup> is voldoende) aan de decoder aangesloten. Op de polariteit moet niet gelet worden.

De relaisuitgang wordt met de gewenste bediening verbonden (vb. elektrisch slot). Na het aansluiten van de werkingsspanning is de **MAC KC 1** bedrijfsklaar.

Na de ingave van de geldige toegangscode en het indrukken van de toets met het besymbool licht de groene LED op het toetsenbord op en het relais schakelt ongeveer 1 sec. aan. Zolang de groene LED brandt, schakelt het relais opnieuw gedurende 1 sec. opnieuw aan, als men een willekeurige toets met een cijfer indrukt. Hiermee kan de deur gestopt of haar bewegingsrichting omgedraaid worden, zonder dat opnieuw de volledige toegangscode ingegeven moet worden.

Twintig seconden na de laatste toetsindruk dooft de groene LED en de MAC KC 1 is opnieuw geblokkeerd. Wil men voor het verstrijken van deze tijd het codeklavier reeds blokkeren, dan moet de toets met het besymbool ingedrukt worden. De MAC KC 1 blokkeert dan onmiddellijk.

Bij elke druk op een toets moet de gele LED oplichten.

Wanneer bij het ingeven van een code de rode LED oplicht, dan werd een verkeerde code ingegeven.

De rode LED dooft na enkele seconden. Pas daarna kan een nieuwe code ingegeven worden. Wanneer vijf maal na elkaar een verkeerde code ingegeven wordt, blokkeert het toetsenbord gedurende 1 minuut.

**OPGELET :** Bij alle montage en aansluitingen moet men de spanning afzetten !!

**Description :**

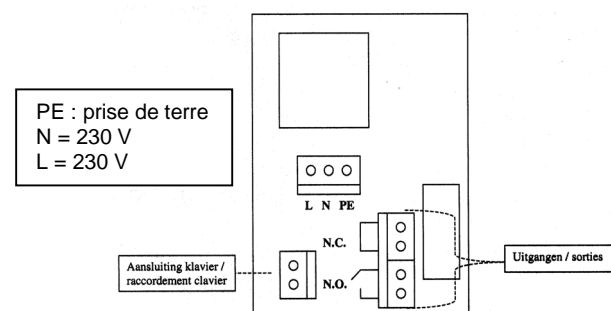
Le **MAC KC 1** est un clavier à codes qui accepte max. 5 codes d'accès différentes. Par l'aide du clavier on peut introduire 5 codes (de max. 6 chiffres) par un code maître. Les données introduites sont également maintenues en cas d'interruption de courant. L'appareil comprend deux parties : le clavier et le décodeur.

Le clavier et le décodeur collaborent via un numéro à clef.

Cette collaboration est programmée lors de la fabrication et net peut plus être changée.

Le clavier et le décodeur peuvent travailler en même temps via un même numéro à clef.

La liaison clavier et décodeur suit une conduite à 2 fils d'une longueur quelconque.

**Installation :**

Le clavier est connecté au décodeur par 2 fils (fil de la sonette : 0,75 mm<sup>2</sup> suffisant).

Il ne faut pas faire attention à la polarité. La sortie du relais est connectée à la commande de la porte. Après avoir connecté la tension d'alimentation, le **MAC KC 1** peut fonctionner.

Après l'introduction du code à ouverture valable et la pression de la touche cloche, la LED verte sur le clavier s'allume et le relais s'active pendant 1 seconde.

Tant que la LED verte reste allumée, le relais se réactive pendant 1 seconde, quand on pousse une touche avec une chiffre. Grâce à cela, la porte peut s'arrêter ou sa direction de mouvement peut être changée, sans qu'on doit introduire un nouveau code à ouverture.

Vingt secondes après la dernière pression de la touche, on doit presser à nouveau la touche cloche. Le MAC KC 1 se bloque immédiatement après.

Chaque pression sur la touche doit être confirmée par la LED jaune qui s'allume.

Quand la LED rouge s'allume à l'introduction du code, un mauvais code a été introduit.

La LED rouge s'éteint après quelques secondes. A partir de ce moment, un nouveau code peut être introduit. Quand on introduit cinq fois un mauvais code, le clavier se bloque pendant une minute.

**ATTENTION :** A chaque montage et connexion, on doit couper la tension !!!

### **Programmering :**

1. De toets "P" indrukken  
De rode LED knippert.
2. Ingave van de geldige MASTERCODE (zie voorgeprogrammeerde mastercode)
3. De toets met het belsymbool indrukken.  
De groene LED knippert, de rode LED gaat uit.  
(Als de rode LED continu brandt of verder blijft knipperen en de groene LED niet knippert, dan was de mastercode verkeerd. Vervolgens wachten, tot geen enkele LED meer brandt en opnieuw proberen.)
4. Ingave van de nieuwe toegangscode (tot 6 cijfers).
5. Ingave van het nummer van de geheugenplaats waarin de toegangscode vastgezet wordt (1-5)
6. De toets met het belsymbool indrukken.  
De groene LED gaat uit. De nieuwe toegangscode is nu op de gekozen geheugenplaats vastgezet.

### **BELANGRIJK :**

Het aantal cijfers van de openingscode die onder geheugenplaats 1 vastgelegd wordt, bepaalt het aantal cijfers van de openingscodes die onder geheugenplaats 2-5 vastgelegd worden.

Daarom moet de openingscode voor geheugenplaats 1 eerst ingegeven worden. Het aantal cijfers van de openingscode die onder geheugenplaats 1 vastgelegd wordt moet bij de vier andere openingscodes hetzelfde zijn.

Vb. openingscode 4711 moet op geheugenplaats 2 vastgelegd worden. Men geeft volgende getal in 47112  
Als een openingscode die onder een bepaalde geheugenplaats vastligt, ongeldig gemaakt moet worden, dan moet men die geheugenplaats met een nieuwe openingscode overschrijven.

### **Programmering van een nieuwe Mastercode :**

1. De toets "P" indrukken. De rode LED knippert
2. Ingave van de geldige Mastercode (zie voorgeprogrammeerde mastercode)
3. De toets met het belsymbool indrukken.  
De groen LED knippert, de rode LED gaat uit. (Als de rode LED continu brandt of verder blijft knipperen en de groene LED niet knippert, dan was de mastercode verkeerd. Vervolgens wachten, tot geen enkele LED meer brandt en opnieuw proberen). De groene LED knippert; de rode LED gaat uit.
4. De toets "P" indrukken. De rode en de groenen LED knipperen
5. Ingave van de nieuwe Mastercode (tot 8 cijfers).
6. De toets met het belsymbool indrukken.  
De groene en de rode LED gaan uit. De nieuwe Mastercode is nu geprogrammeerd.

### **OPGELET !**

Om veiligheidsredenen is het aan te raden de mastercode te veranderen.  
Wanneer U de mastercode of de openingscode zou vergeten, kan U de originele programmatiecode (=fabrieksinstelling) terug instellen.

### **Programmation d'un nouveau code d'accès**

1. Pousser la touche "P"  
La LED rouge clignote.
2. Introduction d'un code maître valable.  
Le code maître relève de la « Programmation dans l'usine ».
3. Pousser la touche cloche.  
La LED verte clignote, la LED rouge s'éteint. (Si la LED rouge s'allume continu ou n'arrête pas de clignoter et la LED verte ne clignote pas. Le code maître était faux. Attendez un instant jusqu'au moment qu'aucune LED est allumée et essayez de nouveau.)
4. Introduction d'un nouveau code d'accès (jusque 6 chiffres).
5. Introduction du numéro de la place de mémoire ou le code d'accès sera mis (1-5)
6. Pousser la touche cloche.  
La LED verte s'éteint. Le nouveau code d'accès est donc programmé sur la place de mémoire choisie.

### **IMPORTANT :**

Le nombre de chiffres du code d'accès mis sur la place de mémoire n°1 détermine le nombre des chiffres des codes d'accès qui seront mis sur les places de mémoire 2 à 5.

On est donc obligé de programmer d'abord le code d'accès sur la place de mémoire n° 1. Le nombre des chiffres du code d'accès qui est mis sur la place n° 1, doit être égale pour les autres codes d'accès.

Ex. Code d'accès 4711 doit être mis sur la place de mémoire n° 2  
On tape le numéro suivant : 47112

Si on veut effacer un code d'accès qui est mis sur une certaine place de mémoire, on doit introduire un nouveau code d'accès sur cette place de mémoire.

### **Programmation d'un nouveau code maître :**

1. Pousser la touche « P ». La LED rouge clignote.
2. Introduction du code maître valable. Le code maître valable relève de la « Programmation dans l'usine »
3. Pousser la touche cloche  
La LED verte clignote ; la LED rouge s'éteint.  
(Si la LED rouge s'allume continu ou n'arrête pas de clignoter et la LED verte ne clignote pas, le code maître était faux. Attendez un instant jusqu'au moment qu'aucune LED est allumée et essayez de nouveau.)
4. Pousser la touche « P »  
La LED rouge et la LED verte clignotent.
5. Introduction d'un nouveau code maître (jusque 8 chiffres).
6. Pousser la touche cloche.  
La LED rouge et la LED verte s'éteignent. Le nouveau code maître est programmé.

### **ATTENTION !**

Pour des raisons de sécurité, il est recommandé de changer le code maître.  
Au cas ou on oublierait le code maître ou le code à ouverture, on peut remettre le code de programmation de l'usine dans le **MAC KC 1**.

### Programmering van een sleutelcode :

De sleutelcode staat in de decoder op de transfo onder het woordje "Schlüssel".

1. De toets "P" indrukken. De rode LED knippert.
2. Ingave van de geldige Mastercode (zie voorgeprogrammeerde mastercode)
3. De toets met het belymbol indrukken.  
De groene LED knippert, de rode LED gaat uit.  
(Als de rode LED continu brandt of verder blijft knipperen en de groene LED niet knippert, dan was de mastercode verkeerd. Vervolgens wachten, tot geen enkele LED meer brandt en opnieuw proberen.) De groene LED knippert; de rode LED gaat uit.
4. De toets "P" indrukken.  
De rode en de groene LED knipperen.
5. De toets "P" indrukken.  
De groene LED gaat uit; enkel de rode LED blijft knipperen.
6. De 5-cijferige code sleutelcode ingeven.  
Ook eventuele voorafgaande nullen moeten ingegeven worden
7. De toets met het belymbol indrukken.  
De rode LED gaat uit. De nieuwe sleutelcode is nu geprogrammeerd.

**OPGELET :** De sleutelcode moet altijd opnieuw geprogrammeerd worden als het toestel terug in de fabrieksinstelling geplaatst wordt. Anders reageert de decoder niet.  
Indien de Master- of openingscode vergeten zou worden, kan men de **MAC KC 1** in de fabrieksinstelling terugzetten.

### Terugzetting in de fabrieksinstelling

1. De werkingsspanning onderbreken.
2. Hou een magneet tegen toets 2 en schakel de werkingsspanning gelijktijdig weer aan. Dan licht de rode LED op en de groene LED flinkt kort. Daarmee is de **MAC KC 1** teruggezet in de werkingsspanning.

**OPGELET :** Na het terugzetten in de fabrieksinstelling moeten de openingscodes, de mastercode en de sleutelcode opnieuw geprogrammeerd worden. Men gebruikt hiervoor de fabrieksinstelling mastercode '11111'

### BELANGRIJK !

De magneet moet zich op het moment van de aaneenschakeling tegen het toetsenbord bevinden. Het is ook mogelijk om, i.p.v. de werkingsspanning af te sluiten, de verbinding toetsenbord-decoder te onderbreken.

Wordt de magneet bij actieve werkingsspanning tegen het toetsenbord gehouden, dan licht enkel de rode LED op; de KC1 wordt echter niet teruggezet.

- FABRIEKSINSTELLING MASTERCODE : '11111'
- FABRIEKSINSTELLING TOEGANGSCODE : '1234'

Niet vergeten het sleutelnummer terug in te geven (bevindt zich in de decoder).

- SERIENR. TOETSENBORD :  
(zie achterzijde toetsenbord)
- SERIENR. DECODER :  
(zie decoder)
- VOORGEPROGRAMMEERDE MASTERCODE :  
(zie decoder (8 cijfers))
- VOORGEPROGRAMMEERDE TOEGANGSCODE :  
(zie decoder (5cijfers))
- SLEUTELCODE :  
(in decoder)

Met de voorgeprogrammeerde Mastercode en toegangscode kan er onmiddellijk gewerkt worden. Als het codeklavier in de fabrieksinstelling teruggezet wordt, vervallen ook deze codes (als ze nog niet gewist waren) en kan er alleen nog gewerkt worden met de fabrieksinstellingcodes.)

### Programmation d'un code à clef :

Le code à clef se trouve dans le décodeur sur le transfo au-dessous le mot « Schlüssel »

1. La touche « P ». La LED rouge clignote.
2. Introduction du code maître valable.  
Le code maître valable relève de la « Programmation dans l'usine ».
3. Pousser la touche cloche.  
La LED rouge clignote.
4. Pousser la touche « P »  
La LED rouge et la LED verte clignent.
5. Pousser la touche « P »  
La LED verte s'éteint, seule la LED rouge clignote
6. Introduire le code à clef à 5 chiffres.  
Il faut également introduire les zéros précédents éventuels.  
Le code à clef se trouve dans le décodeur.
7. Pousser la touche cloche.  
La LED rouge s'éteint. Le nouveau code à clef est programmé.

**ATTENTION :** Il faut toujours reprogrammer le code à clef, quand l'appareil est remis dans la programmation de l'usine. Sinon, le décodeur ne réagit pas.  
Si le code maître ou le code d'ouverture serait oublié, on peut remettre le **MAC KC 1** dans la programmation de l'usine.

### Reprendre de la programmation

1. Interrompre la tension d'alimentation
2. Tenez un aimant contre la touche 2 et activez en même temps la tension d'alimentation.  
A ce moment-la, la LED rouge s'allume et la LED verte clignote.  
Avec cela, le **MAC KC 1** est remis dans la programmation de l'usine.

**ATTENTION :** Quand on fait un reset on doit reprogrammer le code d'accès, le code maître et le code à clef. On utilise le code maître '11111'.

### IMPORTANT !

Au moment de la connexion, l'aimant doit se trouver auprès du clavier. Il est également possible d'interrompre la liaison clavier-décodeur au lieu de couper la tension d'alimentation.

Quand l'aimant est tenu contre le clavier lors de la tension d'alimentation, seule la LED rouge s'allume ; le KC 1 n'est pas reprogrammé avec le code de l'usine.

- PROGRAMMATION DANS L'USINE DU CODE MAITRE : '11111'
- PROGRAMMATION DANS L'USINE DU CODE D'ACCES : '1234'

N'oubliez pas de réintroduire le code à clef (qui se trouve dans le décodeur).

- N° DE SERIE CLAVIER :  
(voir verso clavier)
- N° DE SERIE DECODEUR :  
(voir décodeur)
- REPROGRAMMATION CODE MAITRE :  
(voir décodeur ( 8 chiffres))
- PREPROGRAMMATION CODE D'ACCES  
(voir décodeur (5 chiffres))
- CODE A CLE  
(dans le décodeur)

Avec le code maître préprogrammé et le code d'accès, on peut travailler tout de suite.

Quand le clavier à code est remis dans la programmation de l'usine, ces codes aussi sont annulés. (S'ils n'ont pas encore été effacés) et à ce moment-la on ne peut travailler qu'avec les codes préprogrammés à l'usine.

## FOUTBEPALING

Als de **MAC KC 1** correct geïnstalleerd is moet de gele LED in de decoder branden. Het kan 60 sec. duren; na het aanschakelen, vooraleer de LED oplicht.  
De gele LED duidt aan dat de signaaloverdracht van het klavier naar de decoder werkt.

Als de installatie na het aanschakelen niet correct werkt, kan men volgende punten nagaan.

1. Licht bij elke toetsindruk de gele LED op het klavier op, evenals de andere LED's zoals beschreven in de programmering ?

Indien neen :

- Ligt de spanning aan ?
- Is de verbinding tussen de decoder en het klavier in orde ? (op de klemmen van het klavier kan een spanning van 12V DC gemeten worden.)

Indien ja :

- dan is het klavier in orde, anders moet het klavier vervangen worden.

2. De gele LED in de decoder brandt niet als 60 sec. na het aanschakelen van de installatie de toets met het belymbol ingedrukt wordt, hoewel het klavier wel goed werkt.  
- De decoder is defect en moet hersteld worden.

3. De gele LED in de decoder brandt, maar gaat uit als een geldige openingscode ingegeven wordt :  
- De sleutelcode in de decoder en het klavier stemmen niet overeen.  
- De sleutelcode van de decoder moet in het klavier geprogrammeerd worden

## PROBLEMES

Si le **MAC KC 1** est installé correct, la LED jaune dans le décodeur doit s'allumer. Cela prend parfois 60 sec. Après la mise en marche avant que la LED s'allume. La LED jaune signifie si le décodeur reçoit bien les signaux du clavier.

Quand l'installation ne fonctionne pas bien au moment de la mise en marche, on peut vérifier les points suivants.

1. Est-ce que la LED jaune s'allume quand on appuie sur une touche ? Est-ce que les autres LED's s'allument comme décrit dans la programmation ?

Si non :

- Est-ce que la tension d'alimentation est activée ?
- Est-ce que la connection entre le décodeur et le clavier est bien fait ? (Sur les bornes du clavier on peut mesurer une tension de 12 V DC).

Si oui :

- Le clavier est en ordre, autrement le clavier doit être changé.

2. Quand la LED jaune dans le décodeur ne s'allume pas quand on appuie sur la touche de sonnette 60 secondes après la mise en marche, néanmoins le clavier marche bien.

3. La LED jaune dans le décodeur s'allume mais s'éteint quand on introduit le code d'accès correct.  
- Le code à clef dans le décodeur et le clavier ne correspondent pas.  
- Le code à clef du décodeur doit être programmé dans le clavier.

## PROGRAMMATIE TOEGANGSCODE

- 1) P
- 2) MASTERCODE
- 3) KLOKJE
- 4) NIEUWE CODE (max. 6 cijfers)
- 5) GEHEUGENPLAATS (1-5)
- 6) KLOKJE

## PROGRAMMATIE MASTERCODE

- 1) P
- 2) MASTERCODE
- 3) KLOKJE
- 4) P
- 5) NIEUWE MASTERCODE
- 6) KLOKJE

## PROGRAMMATIE SLEUTELCODE

- 1) P
- 2) MASTERCODE
- 3) KLOKJE
- 4) P
- 5) P
- 6) SLEUTELCODE
- 7) KLOKJE

## RESET

- 1) STROOM AFLEGGEN
- 2) MAGNEET OP TOETS 2 PLAATSEN
- 3) STROOM TERUG AANLEGGEN
- 4) TOEGANGSCODE : 1234  
MASTERCODE : 11111  
SLEUTELCODE PROGRAMMEREN  
(OP BLAUWE TRANSFO IN DECODER)

## PROGRAMMATION CODE D'ACCES

- 1) P
- 2) CODE MAITRE
- 3) PETITE CLOCHE
- 4) NOUVEAU CODE (max. 6 chiffres)
- 5) PLACE OCCUPE PAR LE CODE (1-5)
- 6) PETITE CLOCHE

## PROGRAMMATION DU CODE MAITRE

- 1) P
- 2) CODE MAITRE
- 3) PETITE CLOCHE
- 4) P
- 5) NOUVEAU CODE MAITRE
- 6) PETITE CLOCHE

## PROGRAMMATION DU CODE CLE

- 1) P
- 2) CODE MAITRE
- 3) PETITE CLOCHE
- 4) P
- 5) P
- 6) CODE CLE
- 7) PETITE CLOCHE

## RESET

- 1) COUPER L'ALIMENTATION
- 2) PLACER UN AIMANT SUR LA TOUCHE 2
- 3) REMETTRE L'ALIMENTATION
- 4) CODE D'ACCES: 1234  
CODE MAITRE : 11111  
CODE CLE A PROGRAMMER  
(SE TROUVE SUR LE TRANSFO BLEU DU DECODEUR)