

logiflex

## GUIDE UTILISATEUR

# Serrure E1

VUE D'ENSEMBLE



## FONCTIONNALITÉS

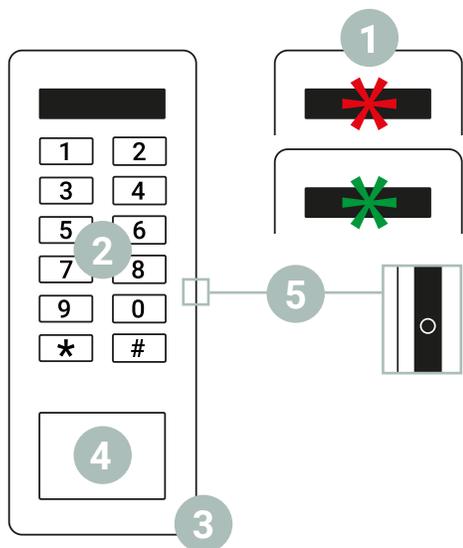
- Clavier rétroéclairé lors de l'utilisation pour une lecture facile;
- Matériau en acier inoxydable;
- 2 types d'utilisation : privée ou publique;
- Alimentation externe de secours;
- Codes allant de 1 à 9 chiffres pour de multiples possibilités;
- Alarme de 20 secondes lors d'un code ou carte erroné utilisé 4 fois consécutives;
- Possibilité de carte d'utilisateur, vendue séparément.

## ITEMS

- Serrure (incluse);
- Puce (incluse);
- Carte d'utilisateur (non incluse);
- Chargeur de batterie; d'urgence (non inclus).

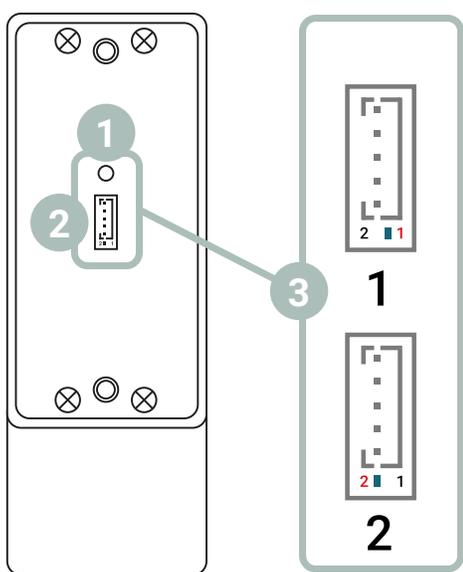
## VUE D'ENSEMBLE

[Consulter ici le guide de la serrure E1](#)  
[Voir les vidéos d'instructions de la serrure E1](#)



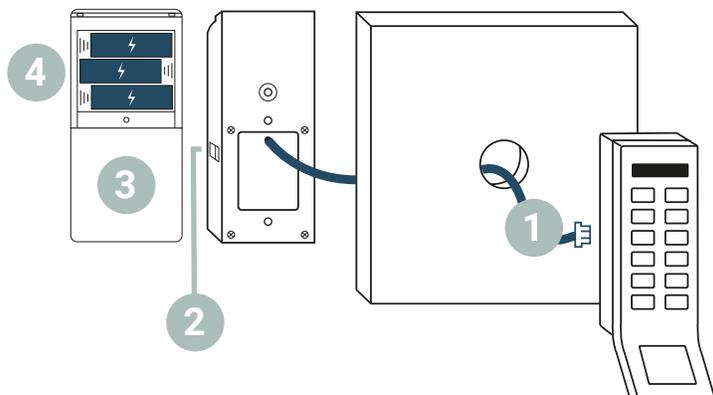
### Boîtier avant, vue de face

1. Voyant vert ou rouge
2. Clavier
3. Poignée
4. Lecteur magnétique
5. Port d'alimentation d'urgence



### Boîtier avant, vue de dos

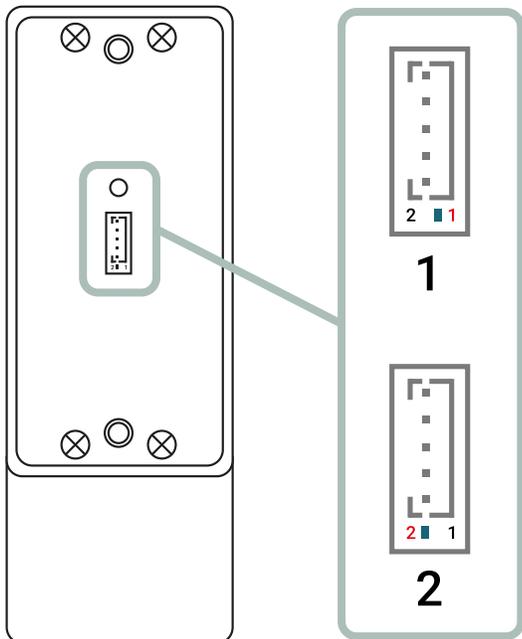
1. Bouton de réinitialisation
2. Prise d'alimentation
3. Interrupteur pour fonctionnalité (privée ou publique)



### Boîtier arrière

1. Fiche d'alimentation
2. Loquet
3. Porte-piles
4. 3 piles alcalines AA (non incluses)

## INSTRUCTIONS D'INSTALLATIONS



### **\*\*IMPORTANT\*\***

#### **Déterminez le type d'utilisation désirée AVANT l'installation**

Déterminez le type d'utilisation désirée (publique ou privée) et positionnez l'interrupteur à l'arrière de la serrure à la position désirée. Par défaut, la serrure est en position 2 (interrupteur à gauche).

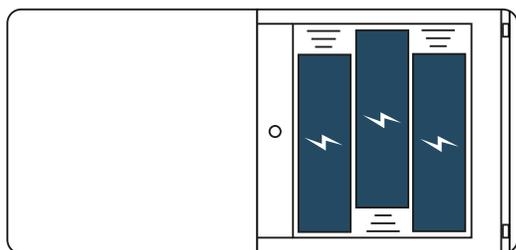
#### **Position 1 : Utilisation privée**

L'interrupteur doit être positionné à droite. Ce mode convient dans un contexte de vestiaire assigné à une personne. Attribuer un code permanent et la porte se verrouille automatiquement après ouverture.

#### **Position 2 : Utilisation publique**

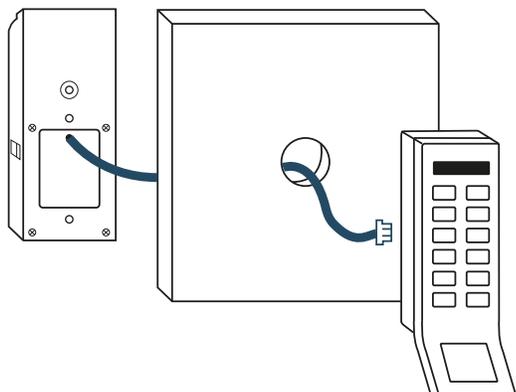
L'interrupteur doit être positionné à gauche.

Ce mode convient dans un contexte de vestiaire partagé ou de casier non assigné. Le code est valide pour une seule utilisation et la porte reste déverrouillée entre chaque utilisation.



#### **Batteries AA**

Insérer 3 piles alcalines AA (non incluses) dans le porte-piles.



#### **Boîtier**

Insérer la fiche du boîtier arrière dans la prise du boîtier avant.

#### **Initialisation**

Utiliser un objet pointu (l'une des vis incluses fonctionne aussi) pour tenir le bouton de réinitialisation jusqu'à ce que 3 longs bips retentissent, indiquant que le verrou a bien été initialisé. Retirer les piles afin d'avoir accès aux fixations du boîtier. Après avoir fixé les 2 boîtiers sur la porte du casier, réinsérer les piles. Après l'initialisation, si des cartes ou codes numérique avaient précédemment été programmés pour cette serrure, ils seront supprimés.

## GUIDE D'UTILISATION

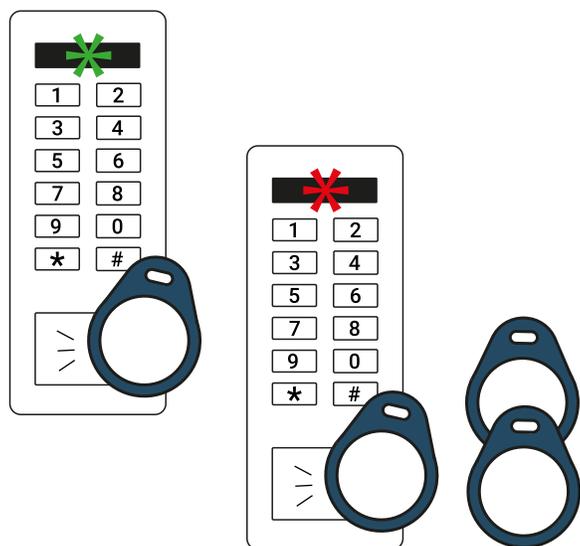
### Puces maitresses

Pour pouvoir utiliser la serrure électronique E1, il faut programmer l'une des puces en tant que puce maitresse.

La puce maitresse sert à :

- Déverrouiller différentes serrures à partir de la même puce;
- Programmer ou effacer les codes de serrure;
- Programmer ou effacer les cartes d'utilisateur.

Prendre note qu'il est aussi possible de programmer une carte d'utilisateur, vendue séparément, comme une carte maitresse en suivant la même procédure.



### Programmer une puce maitresse

Après initialisation de la serrure, apposer la puce sur le lecteur magnétique. Après 3 longs bips et clignotements du voyant vert, la puce programmée devient la puce maitresse.

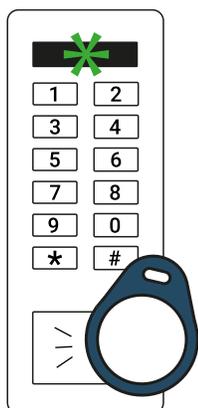
Pendant la période de clignotement du voyant rouge, jusqu'à 2 autres puces peuvent être ajoutées comme puces maitresses.

La programmation de 3 puces maitresses est recommandée au cas où des puces seraient perdues.

Pour ajouter des puces maitresses pendant le clignotement du voyant rouge, la procédure de programmation est :

\* -> puce maitresse -> # -> nouvelle puce maitresse.

Maximum de 3 puces maitresses. Après la programmation d'une 4<sup>e</sup> puce maitresse, la 1<sup>e</sup> puce maitresse qui a été programmée est supprimée.



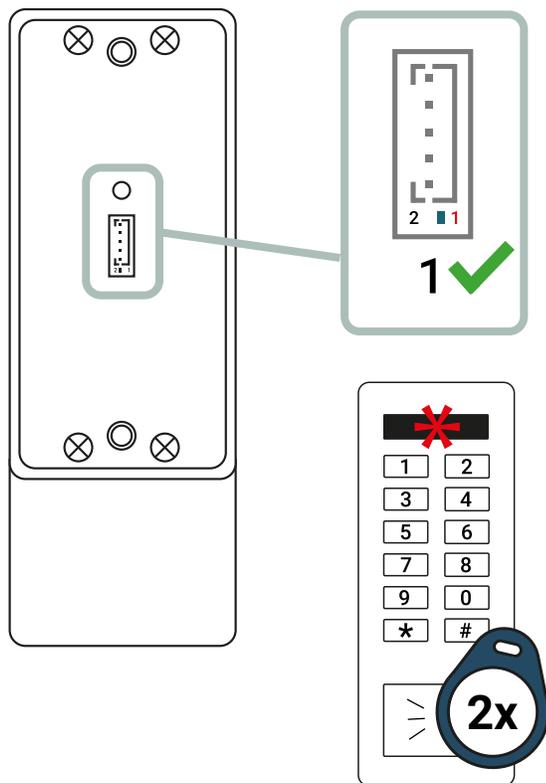
### Utiliser une puce maitresse

Apposer la puce maitresse sur le lecteur magnétique. Le voyant vert s'allume avec un bip et la serrure est déverrouillée.

- En utilisation privée (position 1), le voyant rouge s'allume pendant 5 secondes, puis la serrure se verrouille automatiquement.
- En utilisation publique (position 2), La serrure demeure déverrouillée.

## GUIDE D'UTILISATION

### Serrure avec code permanent - Utilisation privée



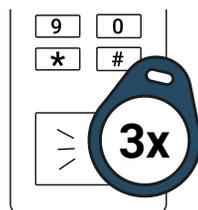
#### Programmer le code numérique

**\*\*IMPORTANT\*\***

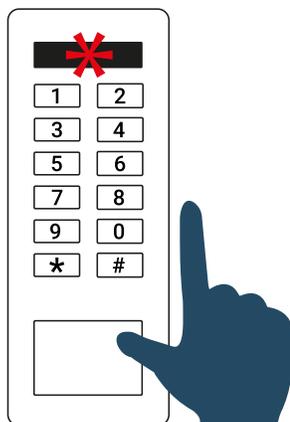
**Pour une utilisation privée, l'interrupteur doit avoir été placé en position 1 (interrupteur à droite) au moment de l'installation.**

Apposer la puce maitresse sur le lecteur magnétique. Après un bip, la serrure est déverrouillée et le voyant rouge clignote. Apposer à nouveau la puce maitresse sur le lecteur magnétique.

Pendant la période de clignotement, entrer un code numérique de 1 à 9 chiffres suivi de #. Après un long bip, le code est programmé et attribué de façon permanente à cette serrure.



Pour supprimer le code permanent, passer 3 fois la puce maitresse sur le lecteur magnétique. Après 3 bips courts, le code permanent est supprimé.



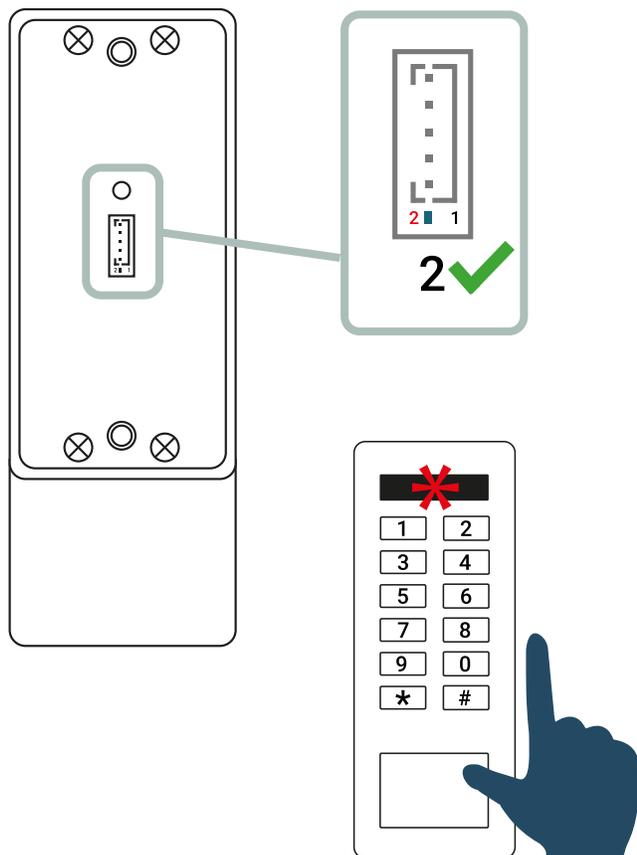
#### Utiliser le code numérique

Entrer le code numérique permanent précédemment programmé, suivi de #.

La serrure se déverrouille et le voyant rouge s'illumine. Après 5 secondes, la serrure se verrouille automatiquement.

## GUIDE D'UTILISATION

### Serrure avec code à usage unique - Utilisation publique



#### Programmer le code numérique

**\*\*IMPORTANT\*\***

**Pour une utilisation publique, l'interrupteur doit avoir été placé en position 2 (interrupteur à gauche) au moment de l'installation.**

L'étape de la programmation avec puce maitresse est nécessaire, même pour une utilisation publique.

#### Utiliser le code numérique

Pour verrouiller la serrure, garder la porte fermée et entrer un code numérique de 1 à 9 chiffres, suivi de #.

Le voyant rouge clignote suivi de 2 bips pendant que la serrure se verrouille.

Pour déverrouiller la serrure, entrer le même code numérique suivi de #.

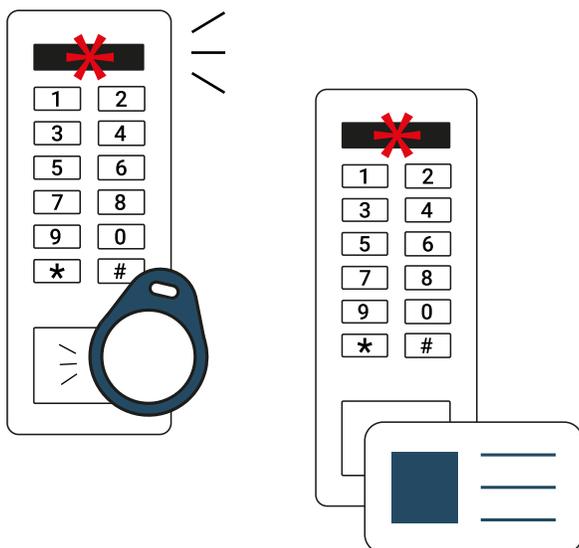
Le casier sera déverrouillé et restera déverrouillé pour la prochaine utilisation.

## GUIDE D'UTILISATION

### Serrure avec carte d'utilisateur - Utilisation privée ou publique

Carte d'utilisateur non incluse.

La carte d'utilisateur sert à remplacer l'utilisation d'un code. Elle peut être utilisée dans les 2 types d'utilisation : privée ou publique.



### Programmer une carte d'utilisateur

**\*\*IMPORTANT\*\***

#### Déterminez le type d'utilisation désirée AVANT l'installation

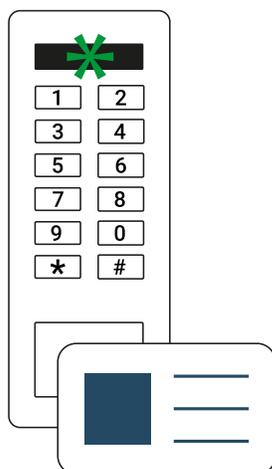
L'étape de la programmation avec puce maitresse est nécessaire.

Passer la puce maitresse sur le lecteur magnétique. Après le bip, le voyant rouge clignote. Passer à nouveau la puce maitresse sur le lecteur magnétique.

Pendant la période de clignotement du voyant rouge, passer une carte sur le lecteur magnétique. Après un bip, la carte d'utilisateur est programmée.

Vous pouvez programmer jusqu'à 120 cartes d'utilisateur pour une même serrure, l'une après l'autre, pendant la période de clignotement.

Pour supprimer les cartes d'utilisateur, passer trois fois la puce maitresse sur le lecteur magnétique. Après 3 longs bips, toutes les cartes d'utilisateur sont supprimées.



### Utiliser une carte d'utilisateur

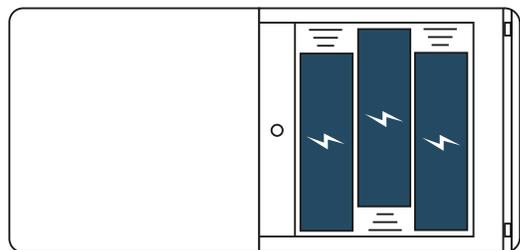
#### Verrouillage

- Passer la carte d'utilisateur sur le lecteur magnétique. Un voyant vert s'allume avec un bip indiquant que la porte est déverrouillée.

#### Déverrouillage

- En utilisation privée (position 1) après avoir été déverrouillée, le voyant rouge s'illumine pendant 5 secondes, puis la serrure se verrouille automatiquement.
- En utilisation publique (position 2), passer la carte d'utilisateur sur le lecteur magnétique pour verrouiller la porte. 2 bips avec le voyant rouge confirment le verrouillage.

## CHANGEMENT DE BATTERIE



### Batterie

Quand les batteries commencent à être faibles, la serrure émettra un signal lors de l'utilisation par l'utilisateur. Le voyant rouge clignotera et 8 bips seront émis pour indiquer que les batteries doivent être remplacées.

### Chargeur

Si les batteries sont épuisées, il est possible d'utiliser un chargeur de batterie d'urgence 6V. Insérer la fiche de la batterie dans le port d'alimentation de la serrure, puis entrer le code ou passer la carte sur le lecteur magnétique pour déverrouiller.