

# Wittkopp Primor 2000 Level 5



**Användarmanual**

## Innehåll

|   |   |
|---|---|
| 1 Användning .....  | 3 |
| 1.1 Öppna.....  | 3 |
| 1.2 Låsa.....   | 3 |
| 2 Master- och användarkod.....  | 4 |
| 2.1 Byta Master- eller användarkod – Program 0.....                     | 4 |
| 2.2 Programera användarkod – Program 1.....                             | 4 |
| 2.3 Ta bort användare – Program 3 .....                                 | 4 |
| 3 Tidsfördröjning och Öppet fönster .....                               | 5 |
| 3.1 Programmering av Tidsfördröjning och Öppet fönster – Program 9..... | 5 |
| 3.2 Öppna med Tidsfördröjning och Öppet fönster .....                   | 5 |
| 3.3 Ta bort Tidsfördröjning och Öppet fönster – Program 9 .....         | 6 |
| 4 Test av knappar – Program 5 .....                                     | 6 |
| 5 Batteribyte .....   | 7 |

### Anmärkningar:

- Börja med att ändra Masterkoden, inställd på **1 2 3 4 5 6** från fabrik. Skriv ner den nya koden och förvara den på ett säkert ställe, dock inte inne i skåpet. Lämpligt är att fler än en känner till Masterkoden.
- Använd inte personuppgifter eller telefonnummer som koder.
- Gör all programmering med öppen dörr. Kontrollera att utförd programmering är korrekt genomför, med dörren öppen. Skulle något gå fel under programmeringen kan man alltid byta låset, förutsatt att dörren är öppen.
- Röd lampa lyser med fast sken under hela programmeringen.
- Rätt inmatning bekräftas med ett dubbel-pip, samtidigt som den röda lampan blinkar. Fel inmatning bekräftas med ett långt pip, samtidigt som den röda lampan lyser med fast sken.
- Garantin gäller inte vid brutet sigill.

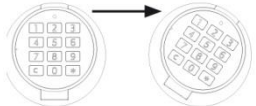
Efter att rätt kod matats in måste låset öppnas inom 3 sekunder annars återgår låset till låst läge. Under inmatning av koder får tiden mellan två knapptryckningar inte vara längre än 10 sekunder.

## Visuella och akustiska signaler

| Signal | Förklaring      | Kommentar |
|--------|-----------------|-----------|
| ✓      | Rätt inmatning  |           |
| ✗      | Fel inmatning   |           |
| -      | Kort pip        |           |
| —      | Långt pip       |           |
| ☀      | Röd lampa       |           |
| -----  | Batterinivå låg |           |


## 1 Användning

## 1.1 Öppna

|   |   |  | ✓  | ✗ |
|---|---|--|----|---|
| 1 | Mata in 6-siffrig Matserkod.              | <b>1 2 3 4 5 6</b>   | -- | — |
| 2 | Vrid knappsatsen medurs, inom 3 sekunder. |  |    |   |

Efter fyra felaktiga inmatningar blockeras låset i fem minuter. Under blockeringstiden blinkar röd lampa var 10:e sekund.

## 1.2 Låsa

|   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
| 1 | Stäng dörren och vrid knappsatsen, moturs |  |  |  |
|---|---|--|--|--|

## Programmering

### 2 Master- och användarkod

#### Viktigt!

Masterkoden behövs för att ändra inställningar, att ta bort och lägga till användare i låset.

Börja med att ändra Masterkoden, inställd på 1 2 3 4 5 6 från fabrik.

Skriv ner den nya koden och förvara den på ett säkert ställe, dock inte inne i skåpet.

#### 2.1 Byta Master- eller användarkod – Program 0

|   |  |                    | ✓  | ✗ |
|---|--|--------------------|----|---|
| 1 | Tryck och håll inne knapp <b>0</b> tills lampan lyser med fast sken. | <b>0</b>           | -- | — |
| 2 | Mata in den gamla 6-siffriga koden                                   | <b>1 1 1 1 1 1</b> | -- | — |
| 3 | Mata in ny 6-siffrig kod   | <b>5 6 7 8 9 1</b> | -- | — |
| 4 | Upprepa den 6-siffriga koden   | <b>5 6 7 8 9 1</b> | -- | — |

#### 2.2 Programera användarkod – Program 1

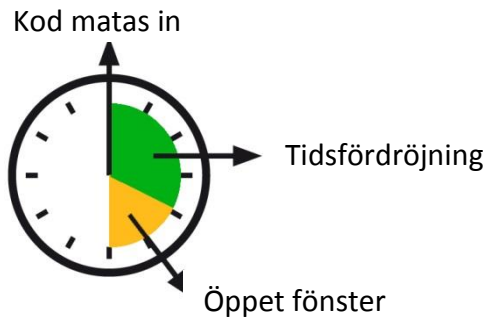
|   |   |                    | ✓  | ✗ |
|---|---|--------------------|----|---|
| 1 | Tryck och håll inne knapp <b>1</b> tills lampan lyser med fast sken | <b>1</b>           | -- | — |
| 2 | Mata in 6-siffrig Masterkod   | <b>1 2 3 4 5 6</b> | -- | — |
| 3 | Mata in ny 6-siffrig användarkod                                    | <b>1 1 1 1 1 1</b> | -- | — |
| 4 | Upprepa den 6-siffrig användarkoden                                 | <b>1 1 1 1 1 1</b> | -- | — |

#### 2.3 Ta bort användare – Program 3

|   |   |                    | ✓  | ✗ |
|---|---|--------------------|----|---|
| 1 | Tryck och håll inne knapp <b>3</b> tills lampan lyser med fast sken | <b>3</b>           | -- | — |
| 2 | Mata in den gamla 6-siffriga koden Masterkoden                      | <b>1 2 3 4 5 6</b> | -- | — |

### 3 Tidsfördröjning och Öppet fönster

Tidsfördröjning 1-99 minuter – tid mellan att rätt kod har matats in och låset går att öppna  
 Öppet fönster 1-19 minuter – tid som låset står öppet efter att tidsfördröjningen löpt ut

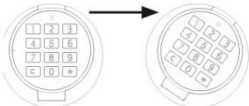


#### 3.1 Programmering av Tidsfördröjning och Öppet fönster – Program 9

Ändringen kan bara ske under tiden Öppet fönster.

|   |  |             | ✓  | ✗ |
|---|--|-------------|----|---|
| 1 | Tryck och håll inne knapp 9 tills lampan lyser med fast sken | 9           | -- | — |
| 2 | Mata in den 6-siffriga Masterkoden                           | 1 2 3 4 5 6 | -- | — |
| 3 | Mata in önskad tidsfördröjning (01 – 99)                     | 20          |    | — |
| 4 | Mata in önskat öppet fönster (01-19)                         | 10          | -- | — |
| 5 | Upprepa önskad tidsfördröjning                               | 20          |    | — |
| 6 | Upprepa önskat öppet fönster                                 | 10          | -- | — |

#### 3.2 Öppna med Tidsfördröjning och Öppet fönster

|   |  |  | ✓      | ✗ |
|---|--|--|--------|---|
| 1 | Mata i den 6-siffriga koden                      | 1 2 3 4 5 6  | --     | — |
| 2 | Vänta tills programmerad tidsfördröjning löpt ut | Lampan blinkar gång varannan sekund  | ☀      |   |
| 3 | Öppet fönstret startar                           |  | ☀<br>- |   |
| 4 | Upprepa den 6-siffriga koden                     | 1 2 3 4 5 6  | --     | — |
| 5 | Vrid knappsetsen medurs, inom 3 sekunder.        |  |        |   |

## 3.3 Ta bort Tidsfördröjning och Öppet fönster – Program 9

|   |   |  | ✓      | ✗ |
|---|---|--|--------|---|
| 1 | Mata i den 6-siffriga koden   | <b>1 2 3 4 5 6</b>                     | --     | — |
| 2 | Vänta tills programmerad tidsfördröjning löpt ut                    | Lampan blinkar gång<br>varannan sekund | ☀      |   |
| 3 | Öppet fönstret startar  |  | ☀<br>- |   |
| 4 | Tryck och håll inne knapp <b>9</b> tills lampan lyser med fast sken | <b>9</b>                               | --     | — |
| 5 | Mata in den 6-siffriga Masterkoden                                  | <b>1 2 3 4 5 6</b>                     | --     | — |
| 6 | Ta bort Tidsfördröjningen   | <b>00</b>                              |        |   |
| 7 | Ta bort Öppet fönstret  | <b>01</b>                              | --     | — |
| 8 | Upprepa borttagning av tidsfördröjning                              | <b>00</b>                              |        |   |
| 9 | Upprepa borttagning av öppet fönster                                | <b>01</b>                              | --     | — |

## 4 Test av knappar – Program 5

|   |   |                            | ✓  | ✗ |
|---|---|----------------------------|----|---|
| 1 | Tryck och håll inne knapp <b>5</b> tills lampan lyser med fast sken | <b>5</b>                   | -- | — |
| 2 | Tryck en gång på varje knapp i nummerföljd 1-0                      | <b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</b> | -- | — |

**5 Batteribyte**

Låset drivs av ett 9V Alkaliskt batteri (inte uppladdningsbart). När batterinivån är låg piper signalen och lampan blinkar efter att en kod matats in. Byt batteri så fort som möjligt.

**Huvudkontor  
Robur Safe AB**

Lundbyvägen 8  
311 68 SLÖINGE  
Tel: 0346 – 260 260  
Fax: 0346 – 260 222  
info@robursafe.com

**Försäljningskontor**

Arenavägen 55 plan 7  
121 77 JOHANNESHÖV  
Tel: 08 – 745 72 11  
Fax: 08 – 776 36 66  
www.robursafe.com

**Försäljningskontor  
Robur Safe A/S**

Grini Næringspark 12  
1361 ØSTERÅS, NORGE  
Tel: 0047 67 16 66 00  
Fax: 0047 67 16 66 01  
info.no@robursafe.com