



PR-112S-A

Lector de tarjetas de proximidad

Manual



- Operación autónoma
- Sellado y resistente a la intemperie (IP67)
- Barra de estado LED de tres colores
- Hasta 100 tarjetas de usuario
- Hasta 5 tarjetas maestras
- 10 tarjetas incluidas

Tabla de contenido:

Introducción 2 Diagrama de montaje 5

Especificaciones 2 Introducción 5

Lista de partes..... 2 Programación 6-8

Funciones 3 Funcionamiento Instrucciones 9

Dimensiones 3 Reinicio del sistema 10

Instrucciones de instalación 4 Lista de usuarios 11

Codificación de cables 4 Solución de problemas. 12

Instalación de muestra 4

Introducción:

El lector de tarjetas de proximidad ENFORCER PR-112S-A proporciona una solución flexible para asegurar el acceso controlado. El elegante estuche y el tamaño pequeño lo hacen ideal para su uso en la mayoría de los sitios residenciales, comerciales e industriales. La barra de estado LED en forma de onda acentúa el diseño de la carcasa. Instalación simple, programación rápida, alta confiabilidad y atractivo

Todos los diseños se combinan en el PR-112S-A.

Especificaciones:

Entrada de alimentación	12VDC
Consumo de corriente	En espera: 80mA @ 12VDC Activo: 200mA @ 12VDC
Max. distancia de lectura	6 "(15 cm)
Límite de tarjeta de usuario	100 cartas
Límite de la tarjeta maestra	5 cartas
Transmitir frecuencia	125 kHz
Salidas	1 relé (NA / NC / COM)
Puntuación de contactos	1A a 30 V
Retraso de tiempo de relé	1 ~ 180 segundos / Modo de alternancia
Temperatura	- 4 ° ~ 158 ° F (-20 ° ~ 70 ° C)
Grado de protección	IP67
Dimensiones	3 3/4 "X1 3/4" X3/4" (95 x 44 x 19 mm)

Lista de partes:

- 1x lector de tarjetas de proximidad
- Tarjetas de proximidad 10x
(1 tarjeta maestra preprogramada; 9 tarjetas en blanco)
- 1x manual

Accesorios adicionales disponibles en

SECO-LARM® :

PR-K1K1-AQ

Llaveros de proximidad
(se vende en paquetes de 10)



PR-K1S1-A

Tarjetas de proximidad
(se vende en paquetes de 10)



Características:

- Operación autónoma.
- Úselo en pequeñas empresas, hogares, estructuras de estacionamiento, apartamentos y otros lugares.
- Sellado y resistente a la intemperie (IP67).
- Se monta fácilmente en paredes interiores y exteriores.
- La atractiva barra de estado LED de tres colores con forma de onda indica el modo y el estado del lector de proximidad.

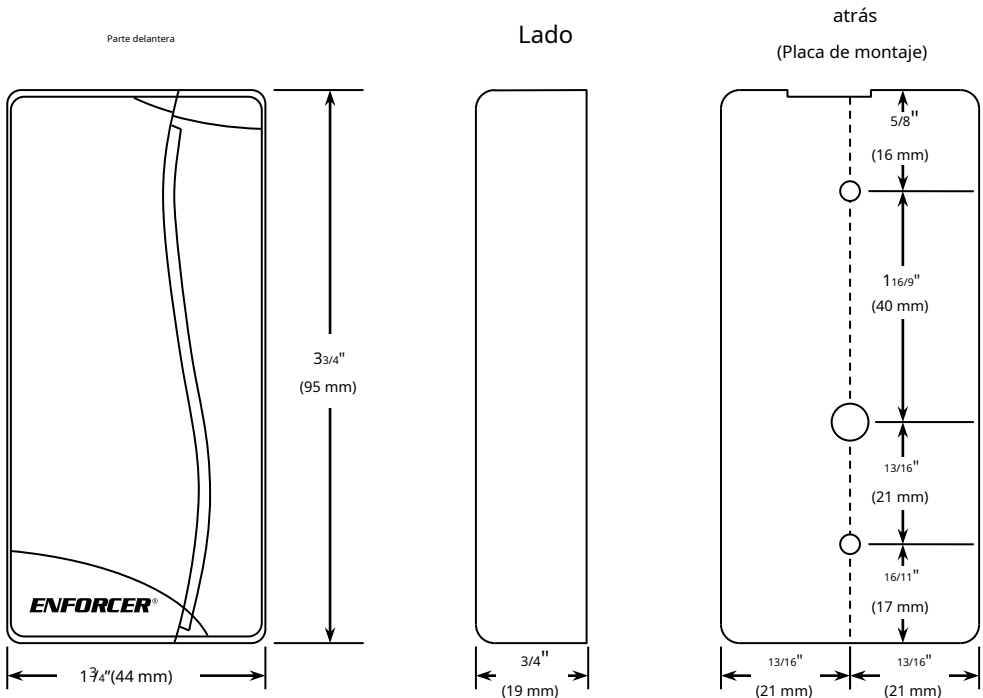
AZUL: Indicador de tarjeta activada / válida

VERDE: Modo de programación

ROJO: Tarjeta no válida

- La salida de relé se puede programar para temporizado (1 ~ 180 segundos) o modo de alternancia.
- Entrada de salida para una salida simple del área protegida.
- El zumbador es programable para confirmación audible o modo silencioso.
- Se pueden programar hasta 100 tarjetas de usuario.
- Las tarjetas de usuario se eliminan fácilmente.
- Se pueden programar hasta 5 tarjetas maestras.
- Tarjetas de proximidad: cuando se coloquen a 15 cm (6 pulg.) Del lector de tarjetas de proximidad, una tarjeta válida otorgará acceso al área protegida. Incluye 10 tarjetas.
(Tarjetas adicionales disponibles. Modelo #: PR-K1S1-A. Se vende en paquetes de 10.)

Dimensiones:



Instrucciones de instalación:

1. Desembale la unidad y familiarícese con el lector de proximidad y las piezas incluidas.
2. Pruebe la ubicación de montaje para ver si encaja.
3. Con un destornillador Torx T-10 (no incluido), retire el tornillo de la parte inferior del lector de proximidad y separe la carcasa exterior de la base.
4. Coloque la base en la ubicación de montaje y luego marque los dos orificios de montaje y el orificio del mazo de cables.
5. Perforar un 1/2" Orificio para el mazo de cables del lector de proximidad.
6. Atornille permanentemente la base en la ubicación de montaje.
7. Pase los cables de la fuente de alimentación, el botón de salida y el dispositivo de desbloqueo de la puerta a través del orificio para conectarlos al mazo de cables.
8. Conecte los cables al mazo de cables del lector de proximidad. Soldar o engazar las conexiones y aíslelos cuidadosamente.
9. Vuelva a colocar la carcasa exterior en la base.
10. Se realiza la instalación preliminar. Ahora programe el lector de proximidad.

Codificación de cables:

ROJO	- (+) 12VDC	
NEGRO	- (-) TIERRA	
AZUL	- Entrada de salida (NO, tierra)	
AMARILLO	- Salida NC	} Relé, 1A a 30 VCC
VERDE	- Ninguna salida	
MARRÓN	- COM	

Instalación de muestra:

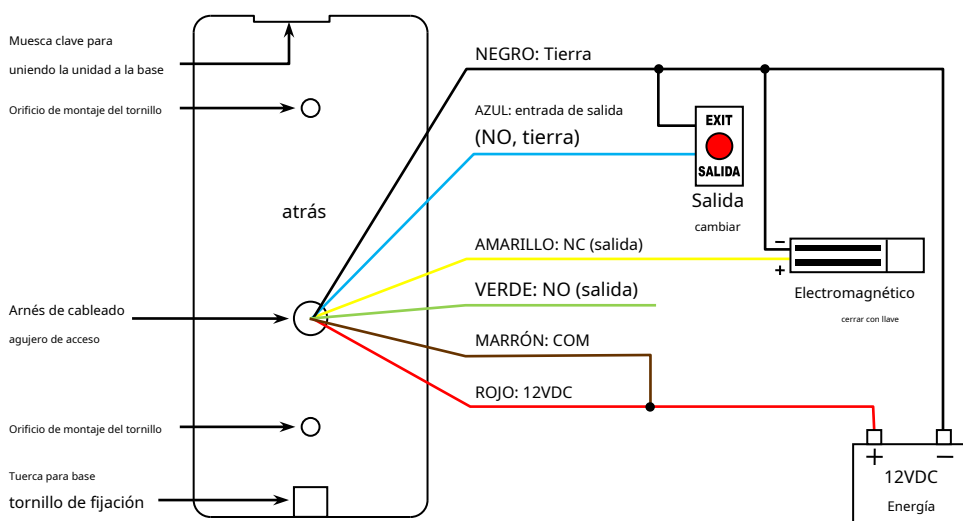
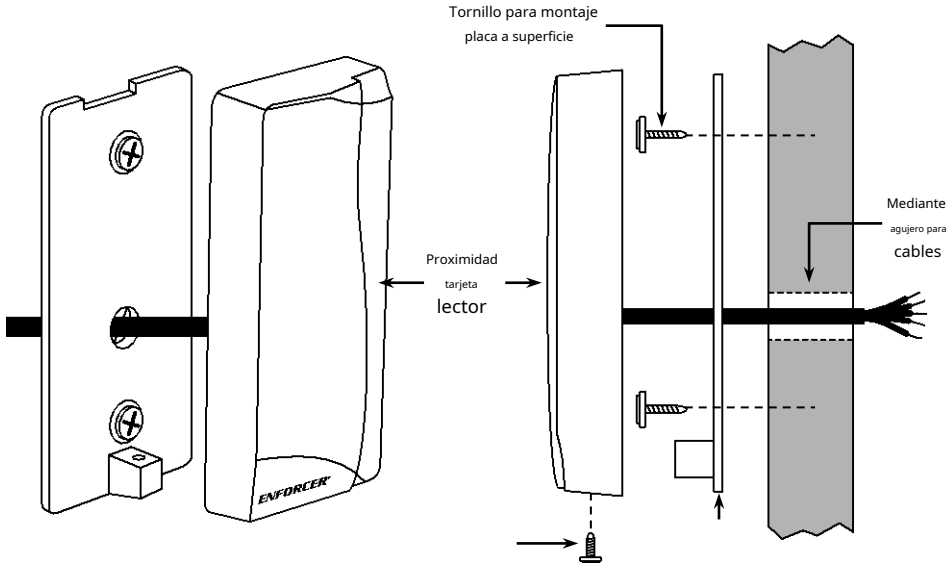


Diagrama de montaje:



Empezando:

Tipos de tarjetas:

Hay tres tipos básicos de tarjetas que utiliza el lector de proximidad:

- Tarjeta maestra: se usa solo para programación. No da acceso a los locales protegidos.
- Tarjeta de usuario: se utiliza solo para acceder.
- Tarjeta en blanco: una tarjeta que aún no se ha programado en el lector de proximidad. Se considera una tarjeta inválida.

NOTA - El lector de proximidad puede aprender hasta 5 tarjetas maestras y 100 tarjetas de usuario.

Indicadores de color LED:

Color del LED	Estado indicado
AZUL	El lector de proximidad está <u>encendido y en modo de espera</u> El
VERDE	lector de proximidad está en <u>modo de programación</u>
ROJO	Indica un <u>erroro tarjeta inválida</u>

Encendido por primera vez:

1. Después de conectar la alimentación, la unidad debe emitir un pitido y el LED debe encenderse. **AZUL** - La El lector de proximidad está listo para ser programado usando la tarjeta maestra preprogramada incluida (marcada con una etiqueta roja).
2. Si después de conectar la alimentación por primera vez, el LED parpadea **VERDE**, debes programar un tarjeta maestra tocando cualquier tarjeta en blanco en el lector.
3. Esto será seguido por 2 pitidos cortos y el LED debería encenderse. **AZUL**.
4. El lector de proximidad está listo para ser programado usando la tarjeta maestra que acaba de crear.

Programación:

1. Agregar una nueva tarjeta de

usuario: Acción	Reacción
Toque una tarjeta maestra 1 vez	2 pitidos, el LED parpadea VERDE
Espere 3 segundos	1 pitido VERDE los destellos continúan
Toque una tarjeta en blanco 1 vez	1 pitido, la tarjeta ahora es una tarjeta de usuario
Toque más tarjetas en blanco 1 vez cada una para crear más tarjetas de usuario	1 pitido por cada nueva tarjeta de usuario
Salir: para salir del modo de programación, toque una tarjeta maestra 1 vez o espere 15 segundos	

NOTA - Si intenta agregar una tarjeta de usuario o una tarjeta maestra previamente aprendidas, la unidad emitirá dos pitidos y el LED parpadeará. **ROJO**.

2. Elimine la tarjeta de usuario que sigue a esta tarjeta de usuario:

Utilice esto para eliminar una tarjeta de usuario que falta.

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 2 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después del segundo toque, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	2 pitidos, VERDE los destellos continúan
Toque la tarjeta de usuario que se agregó justo antes de la tarjeta que se eliminará	2 pitidos, se elimina la tarjeta de usuario deseada
Salir: para salir del modo de programación, toque una tarjeta maestra 1 vez o espere 15 segundos	

NOTA - Si intenta eliminar una tarjeta en blanco o una tarjeta maestra, la unidad emitirá dos pitidos y el LED parpadeará. **ROJO**.

3. Elimine esta tarjeta de usuario:

Use esto para eliminar una tarjeta de usuario que esté en su poder.

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 3 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	3 pitidos, VERDE los destellos continúan
Toque la tarjeta de usuario que desea eliminar	3 pitidos, la tarjeta de usuario se borra
Salir: para salir del modo de programación, toque una tarjeta maestra 1 vez o espere 15 segundos	

NOTA - Si intenta eliminar una tarjeta en blanco o una tarjeta maestra, la unidad emitirá dos pitidos y el LED parpadeará. **ROJO**.

4. Eliminar todas las tarjetas de

usuario: acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 4 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	4 pitidos, VERDE los destellos continúan
DENTRO DE 3 SEGUNDOS, toque la tarjeta maestra nuevamente.	4 pitidos rápidos, se eliminan todas las tarjetas de usuario
Salir: la unidad sale automáticamente al modo de espera	

5. Agregue una nueva tarjeta maestra (**ADVERTENCIA: las tarjetas maestras no se pueden eliminar.** Ver pág. 10,

Reinicio de sistema para obtener instrucciones sobre cómo borrar todas las tarjetas de la memoria):

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 5 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	5 pitidos, VERDE los destellos continúan
Toca una tarjeta de usuario o en blanco	2 pitidos, la tarjeta ahora es una tarjeta maestra
Toque más tarjetas en blanco o de usuario 1 vez cada una para crear más tarjetas maestras	2 pitidos por cada nueva tarjeta maestra
Salir: para salir del modo de programación, toque una tarjeta maestra 1 vez o espere 15 segundos	

6. Configure el temporizador de apertura de la puerta (Predeterminado: 5 segundos):

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 6 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	6 pitidos, VERDE los destellos continúan
Cuenta los pitidos	1 pitido = 1 segundo para el temporizador de apertura de la puerta
Toque la tarjeta maestra para detener los pitidos en el momento deseado	El temporizador ahora está configurado para la cantidad de segundos
Salir: la unidad sale automáticamente al modo de espera	

7. Muestre cuántas tarjetas de usuario se han programado:

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 7 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	7 pitidos, VERDE los destellos continúan
Espera 1,5 segundos	Silencio
Cuenta los pitidos para el primer dígito	Bip largo = 0 o 1 bip = 1
Espera 1 segundo	Silencio
Cuenta los pitidos para el segundo dígito	Pitido largo = 0 o 1 ~ 9 pitidos = 1 ~ 9
Espera 1 segundo	Silencio
Cuenta los pitidos para el tercer dígito	Pitido largo = 0 o 1 ~ 9 pitidos = 1 ~ 9
Salir: la unidad sale automáticamente al modo de espera	

Contando los pitidos - El número de pitidos indica el valor de cada dígito. Los tres dígitos juntos dan la cantidad de tarjetas de usuario que ya se han programado.

Algunos ejemplos:

Número de tarjetas de usuario	Secuencia de pitidos
13	Bip largo / 1 bip / 3 bip Bip
24	largo / 2 bip / 4 bip Bip largo /
7	Bip largo / 7 bip 1 bip / bip
100	largo / bip largo

8. Configure el modo de alternancia del relé (Salida temporizada o alternar; predeterminado: salida temporizada):

Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 8 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	8 pitidos, VERDE los destellos continúan
Espere un segundo y el modo cambiará automáticamente.	Pitidos 1 vez = modo normal Pitidos 2 veces = modo de alternancia
Salir: la unidad sale automáticamente al modo de espera	

Modo normal - Use una tarjeta de usuario para desbloquear la puerta, la puerta se bloquea automáticamente después de que el temporizador ha expirado.

Modo de alternancia - Use una tarjeta de usuario para desbloquear la puerta, luego use una tarjeta de usuario para volver a cerrar la puerta.

9. Tenga en cuenta que tocar la tarjeta maestra 9 veces no tendrá ningún efecto.**10. Configure el modo de aviso sonoro** (Encendido o apagado; predeterminado: ON):

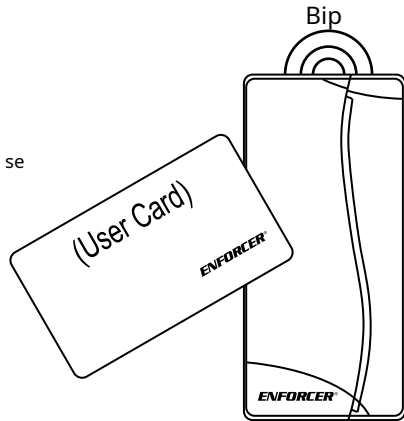
Acción	Reacción
Toca una tarjeta maestra 10 veces	2 pitidos después del primer toque, 1 pitido más después de cada toque posterior, el LED parpadea VERDE
Espera 3 segundos	10 pitidos, VERDE los destellos continúan
Espere un segundo y el modo cambiará automáticamente.	Pitidos 1 vez = pitido APAGADO Pitidos 2 veces = pitido ENCENDIDO
Salir: la unidad sale automáticamente al modo de espera	

NOTA - Cuando el pitido está programado en OFF, el lector de proximidad seguirá pitando durante el modo de programación.

Instrucciones de operación:

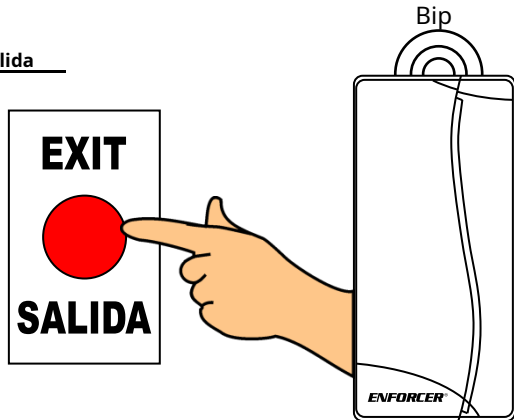
Entrada a las instalaciones - Tarjeta de usuario

Para ingresar a un local protegido, toque el lector de proximidad una vez con una tarjeta de usuario. El LED se apaga momentáneamente, el lector de proximidad emite un pitido corto y la salida del relé se activa durante el tiempo programado.



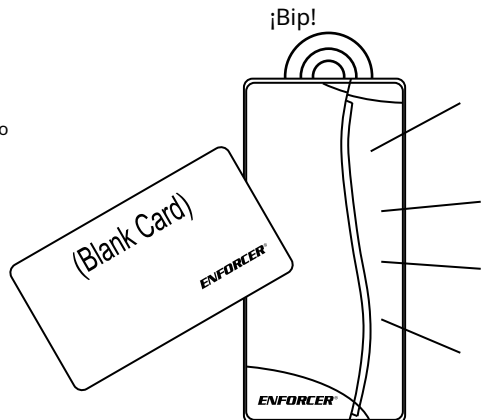
Salida de las instalaciones: botón de salida

Para salir de un local protegido, presione el botón de salida una vez. El LED se apaga momentáneamente, el lector de proximidad emite un pitido corto y la salida del relé se activa para el tiempo programado.



Usar una tarjeta no válida

Si se toca el lector de proximidad con una tarjeta en blanco o no válida, el LED parpadea **ROJO** y el lector de proximidad emite un pitido largo.



Reinicio de sistema:

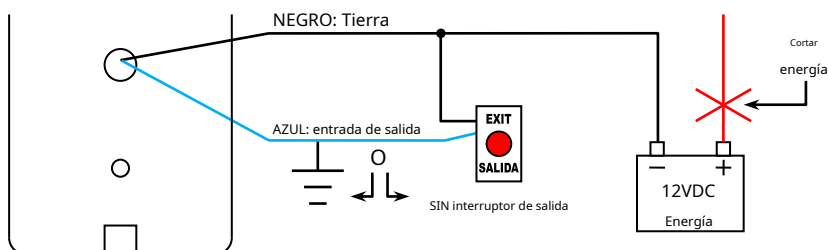
Si fuera necesario restablecer completamente el lector de proximidad, siga este procedimiento:

1. Desconecte la alimentación del lector de proximidad.

2. Conecte a tierra el cable AZUL:

una. Si el botón de salida está conectado, NO abra la carcasa. Simplemente presione y mantenga presionado el botón de salida.

B. Si el botón de salida no está conectado, debe desenroscar el lector de proximidad de la pared y conectar a tierra el cable AZUL.



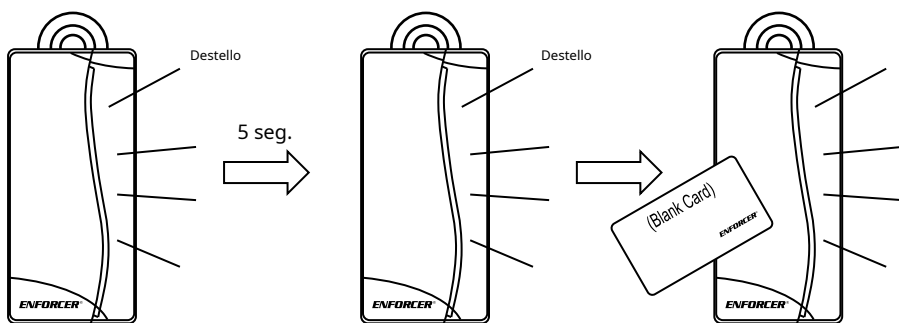
3. Mientras presiona el botón de salida o conecta a tierra el cable AZUL, vuelva a conectar la energía. El LED comenzará a parpadear **VERDE**. Continúe presionando el botón de salida o conectando a tierra el cable AZUL.

4. Después de unos 3 segundos, el lector de proximidad debería emitir dos pitidos largos. En este punto, suelte el botón de salida o retire a tierra el cable AZUL.

NOTA - Si se comete un error, simplemente reinicie este proceso desde el paso 2 anterior.

5. Después de unos segundos, el lector de proximidad emitirá 3 pitidos y el LED comenzará a parpadear.

VERDE rápidamente. Después de unos 5 segundos, el LED parpadeará más lentamente. En este punto, toque cualquier tarjeta en el lector de proximidad. Esta es ahora la primera tarjeta maestra.



NOTA - Después de un reinicio del sistema, todas las tarjetas, excepto la nueva tarjeta maestra, ahora se consideran tarjetas en blanco.

Lista de usuarios:

Usuario	Nombre de usuario	Tarjeta #
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
dieciséis		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

NOTA - Haga y utilice una copia del cuadro y guarde el original en un lugar seguro.

Solución de problemas:

El LED no se enciende	• Compruebe la conexión de alimentación • Compruebe la fuente de alimentación
El relé no se activa	• Asegúrese de que está usando una tarjeta de usuario válida • Asegúrese de que el relé no esté en modo de alternancia • Asegúrese de que se esté usando la salida de relé correcta (ya sea NA o NC)
El tiempo del relé es demasiado corto.	• Establecer un tiempo de apertura de la puerta más largo
El botón de salida no funciona	• Asegúrese de que está usando un interruptor NO Verifique dos veces el tiempo de apertura de la puerta Verifique dos veces el modo de alternancia del relé

También disponible en **SECO-LARM®:**

Cerraduras electromagnéticas



Fuerza de sujeción disponible
de 80, 300, 600 y 1200 lb

Golpes de puerta eléctricos



Diferentes tamaños y
aplicaciones disponibles

Placas de solicitud de salida



Diferentes tamaños y
tipos de botones disponibles

ADVERTENCIA: El montaje incorrecto que conduce a la exposición a la lluvia o la humedad dentro del gabinete podría causar una descarga eléctrica peligrosa, dañar el dispositivo y anular la garantía. No abra la carcasa de este dispositivo, ya que en su interior no hay componentes que se puedan reparar en el campo.

GARANTÍA: Este producto SECO-LARM está garantizado contra defectos de materiales y mano de obra mientras se usa en servicio normal por un período de un (1) año, desde la fecha de venta al cliente consumidor original. La obligación de SECO-LARM se limita a la reparación o reemplazo de cualquier pieza defectuosa si la unidad se devuelve, con el transporte prepago, a SECO-LARM. Esta Garantía es nula si el daño es causado o atribuido a casos fortuitos, mal uso o abuso físico o eléctrico, negligencia, reparación o alteración, uso inadecuado o anormal, o instalación defectuosa, o si por cualquier otra razón SECO-LARM determina que dicho equipo no funciona correctamente como resultado de causas distintas a los defectos de material y mano de obra.

La única obligación de SECO-LARM, y el recurso exclusivo del comprador, se limitará al reemplazo o reparación únicamente, a opción de SECO-LARM. En ningún caso SECO-LARM será responsable de ningún daño personal o de propiedad especial, colateral, incidental o consecuente de ningún tipo al comprador o cualquier otra persona.

DARSE CUENTA: La información y las especificaciones impresas en este manual están actualizadas en el momento de su publicación. Sin embargo, la política de SECO-LARM es una política de desarrollo y mejora. Por esta razón, SECO-LARM se reserva el derecho de cambiar las especificaciones sin previo aviso. SECO-LARM tampoco se responsabiliza por errores de imprenta o tipográficos.

Copyright © 2013 SECO-LARM USA, Inc. Todos los derechos reservados. Este material no puede ser reproducido o copiado, total o parcialmente, sin el permiso por escrito de SECO-LARM.

SECO-LARM® U.S.A., Inc.

16842 Millikan Avenue, Irvine, CA 92606

Tel: 800-662-0800 / 949-261-2999

Tel: 2820-662-0820 / 949-261-2999 Fax: 949-261-7326

Sitio web: www.seco-larm.com Correo

electrónico: sales@seco-larm.com

 PICGN1

MIPR-1125-A_1305.docx

SECO-LARM USA, Inc.