



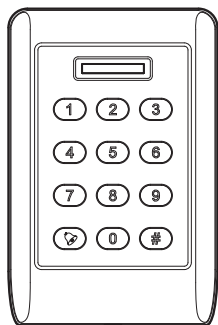
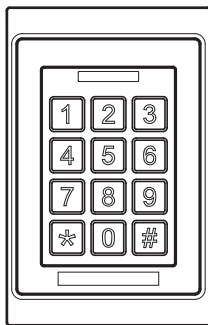
**BPT S.p.A. a Socio Unico**

Via Cornia, 1/b  
33079 Sesto al Reghena  
Pordenone - Italy  
info@bpt.it - www.bpt.it

Bot is a company of  
**CAMEGROUP**

**24809940**

# ACMR-VR ACMR-P

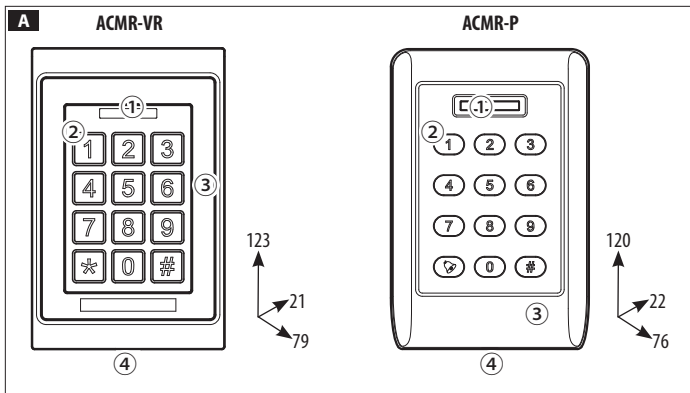


[www.bpt.it](http://www.bpt.it)

**CE RoHS**

**FR** Français

ACMR VR - ACMR P FR 24809940 16-04-14



### Description dispositif

- ① Indicateur d'état
- ② Clavier
- ③ Antenne
- ④ Vis de fixation

Lecture cartes MIFARE.

ZONE 1 :

jusqu'à 1000 mots de passe et/ou cartes supportés.

ZONE 2 :

jusqu'à 10 mots de passe OU cartes supportés.

Accès avec carte, accès avec code et accès combiné  
Autoprotection antivol intégrée.

Restauration automatique.

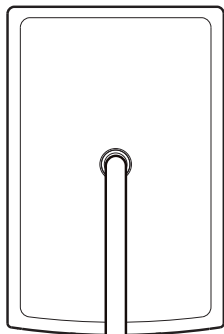
Entrées ouvre-porte par bouton.

Deux sorties relais pour ouverture de la porte et  
détection état de la porte. La fonction de détection  
de l'état du port n'est valable que pour la ZONE 1.

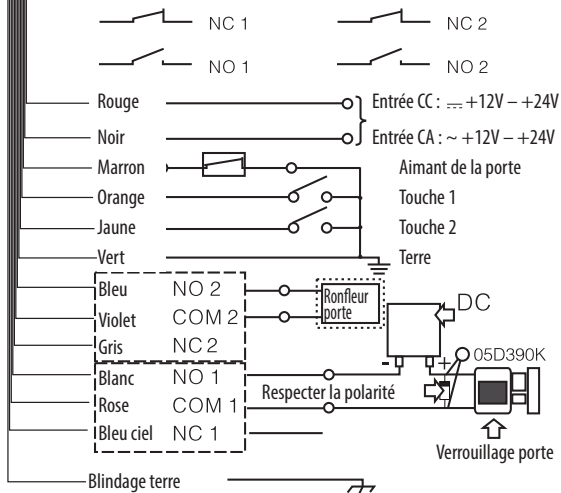
Retard déverrouillage sortie : 0 ÷ 99 s

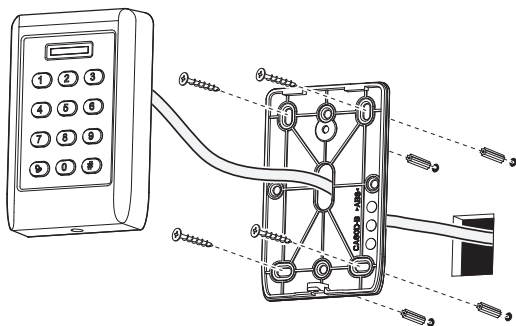
### Données techniques

Type	ACMR-VR ACMR-P
Alimentation (Vcc)	--- 12 ÷ 24
Alimentation (Vca)	~ 12 ÷ 24
Intensité max (mA)	≤110
Intensité en veille (mA)	≤80
Pouvoir d'interruption des relais	100mA - 12÷24V AC / V DC
Température de fonctionnement (°C)	-20 ÷ +50
Humidité relative en fonctionnement sans condensation	95%
Fréquence de fonctionnement (MHz)	13,56
Distance de lecture de carte (cm)	5
Indice de protection IP	65



Rouge-alimentation } Entrée CC : ...+12V - +24V  
 Noir-alimentation } Entrée CA : ~ 12V - 24V  
 Marron-détection état du port  
 Orange-touche de déverrouillage 1  
 Jaune-touche de déverrouillage 2  
 Vert-GND  
 Bleu-NO 2  
 Violet-COM 2  
 Gris-NF 2  
 Blanc-NO 1  
 Rose-COM 1  
 Bleu ciel-NF 1  
 Terre blindée



**C**

## Instructions générales

- Lire attentivement les instructions, avant de commencer l'installation et effectuer les interventions comme indiqué par le fabricant ;
- L'installation, la programmation, la mise en service et l'entretien du produit ne doivent être effectués que par un personnel technique qualifié et convenablement formé, conformément aux normes en vigueur, y compris les dispositions concernant la prévention des accidents et l'élimination des emballages ;
- Avant d'effectuer toute opération de nettoyage ou d'entretien, mettre le dispositif hors tension ;
- L'appareil doit être uniquement utilisé dans le but pour lequel il a été conçu.
- Le fabricant ne saurait être tenu pour responsable des éventuels dommages dérivant d'une utilisation inadéquate, erronée ou déraisonnable.

## Installation - ACMR-VR – ACMR-P **C**

1. Ouvrir le dispositif en enlevant la vis de retenue avec la clé fournie.
2. Utiliser le gabarit de perçage fourni pour positionner précisément le dispositif et percer les trous nécessaires.

3. Utiliser les vis fournies pour fixer le fond du dispositif au mur. Veiller à tirer les fils par le trou central.
4. Effectuer soigneusement le câblage du système **B**.
5. Refermer le dispositif.

## FONCTIONNEMENT - ACMR-VR – ACMR-P

Les relais des ZONES 1 et 2 peuvent être programmés pour l'ouverture de la porte.

La ZONE 1 peut être programmé selon 3 modes différents :

- accès avec carte
- accès avec carte ou code
- accès combiné (carte + code).

La ZONE 2 peut également être programmée pour activer un ronfleur.

## Passage en mode programmation

1. Le code administrateur prédéfini est 1234.
2. Saisir deux fois le code administrateur prédéfini (1234 + 1234).

Remarque :

- Si le code administrateur prédéfini configuré est de deux chiffres, saisir 12 12

- Si le code administrateur prédéfini configuré est de trois chiffres, saisir 123 123 etc...



Le code administrateur peut avoir au maximum 6 chiffres.

3. L'accès effectué, le voyant jaune s'allume.


▲ Sur le modèle ACRM-P, le bouton  remplace .

### Réglage du mode d'accès

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches  et , le voyant d'état clignote en jaune.

#### Choisir l'un des modes suivants :

Pour l'accès par carte uniquement, appuyer deux fois sur la touche .

Pour l'accès à la fois par carte et par code, appuyer sur les touches  et .



Pour l'accès avec l'utilisation combinée de la carte et du code, appuyer sur les touches  et .



Le voyant d'état devient jaune et un bip long confirme la programmation effectuée.

Appuyer sur la touche  pour quitter le mode de programmation.

### Réglage de la longueur du mot de passe

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches  , le voyant d'état clignote en jaune.

Appuyer sur les touches   jusqu'à l'émission d'un bip d'avertissement, puis saisir X, où X est le nombre de chiffres qui composent le mot de passe (X = 2, 3, 4, 5, 6) :

Un bip sonore est émis pour indiquer que le réglage de la longueur du mot de passe s'est bien déroulé.


Si vous entendez 3 bips consécutifs cela signifie que la longueur du mot de passe est la même que celle existante et le nouveau réglage est donc rejeté.

Appuyer sur la touche  pour quitter le mode de programmation.

▲ Après avoir modifié la longueur du mot de passe, toutes les cartes et les codes d'accès précédemment saisis seront effacés.

### Ajout d'une carte et d'un code utilisateur (ZONE 1)

Une fois dans le mode programmation :

1. Saisir 3 chiffres de 000 à 999 pour identifier l'unité d'enregistrement des données ; le voyant d'état clignote en jaune :
2. Si le voyant d'état est rouge, cela signifie que des données sont déjà enregistrées dans l'unité. Appuyer deux fois sur la touche  pour annuler et recommencer depuis le point 1.
3. Si le voyant d'état est vert, cela signifie qu'il est possible d'ajouter des cartes et des codes d'accès à l'unité d'enregistrement des données.


### Ajout de cartes et de codes d'accès

4. Faire glisser la carte, le bip indiquera qu'elle a été ajoutée. Saisir le code d'accès lié. La longueur du code d'accès doit être le même que celle du code administrateur. Par exemple, si le code administrateur est 12, il est possible de définir 00-99 comme mot de passe. Le bip sonore indique que la carte et le code d'accès ont été ajoutés avec succès.

Appuyer sur la touche  pour quitter le mode de programmation.





### Suppression d'une carte et d'un code utilisateur (ZONE 1)

Une fois dans le mode programmation :

Saisir 3 chiffres de 000 à 999 pour identifier l'unité d'enregistrement des données ; si le voyant d'état est rouge, cela signifie que des données sont enregistrées dans l'unité. Appuyer deux fois sur la touche  pour supprimer la carte et le code de l'unité d'enregistrement des données.

### Modification du code utilisateur dans la ZONE 1

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches  et . Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer sur les touches  et . Après le bip, saisir les trois chiffres de 000 à 999 pour identifier l'unité d'enregistrement des données à modifier et saisir le mot de passe lié (la longueur

du code d'accès doit être le même que celle du code administrateur).

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### **Ajout d'une carte et d'un code utilisateur (ZONE 2)**

Une fois dans le mode programmation :

1. Appuyer sur les touches **\*** et **4**. Le voyant d'état clignote en jaune. Saisir deux chiffres de 00 à 09 pour identifier l'unité d'enregistrement des données ; le voyant d'état clignote en jaune.
2. Si le voyant d'état est rouge, cela signifie que des données sont déjà enregistrées dans l'unité. Appuyer deux fois sur la touche **\*** pour annuler et recommencer depuis le point 1.
3. Si le voyant d'état est vert, cela signifie qu'il est possible d'ajouter des cartes et des codes d'accès à l'unité d'enregistrement des données.

### **Procédure pour ajouter des cartes ou un mot de passe :**

4. Faire glisser la carte, le bip indiquera qu'elle a été ajoutée. Saisir le code d'accès lié. La longueur du code d'accès doit être le même que celle du code administrateur. Par exemple, si le code administrateur est 12, il est possible de définir 00-99 comme mot de passe. Le bip sonore indique que la carte et le code d'accès ont été ajoutés avec succès.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### **Suppression d'une carte et d'un code utilisateur (ZONE 2)**

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches **\*** et **4**. Le voyant d'état clignote en jaune. Saisir deux chiffres de 00 à 09 pour identifier l'unité d'enregistrement des données. Si le voyant d'état est rouge, cela signifie que des données sont déjà enregistrées dans l'unité. Appuyer deux fois sur la touche **\*** pour éliminer la carte et le code.

### **Réglage de la temporisation pour le déverrouillage de la serrure de la ZONE 1**

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches **\*** et **1**. Le voyant d'état clignote en jaune. Entrer les deux chiffres de 00 à 99 correspondant au retard souhaité (05 signifie que la temporisation de déverrouillage est de 5 secondes). Le voyant d'état reste allumé orange et un bip sonore retentit pour indiquer le réglage correct de la temporisation.

Si la temporisation est réglée à 00, glisser la carte ou saisir une fois le code d'accès pour ouvrir la porte ; glisser la carte ou saisir de nouveau le code d'accès pour fermer la porte.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### **Réglage de la temporisation pour le déverrouillage de la serrure de la ZONE 2**

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches **\*** et **5**. Le voyant d'état clignote en jaune. Entrer les deux chiffres de 00 à 99 correspondant au retard souhaité (05 signifie que la temporisation de déverrouillage est de 5 secondes). Le voyant d'état reste allumé orange et un bip sonore retentit pour indiquer le réglage correct de la temporisation.

La temporisation prédéfinie est de 1 seconde. Si elle est réglée à 00, glisser la carte ou saisir une fois le code d'accès pour ouvrir la porte ; glisser la carte ou saisir de nouveau le code d'accès pour fermer la porte.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### **Suppression de toutes les cartes et de tous les codes utilisateur**

Une fois dans le mode de programmation : Appuyer sur les touches **\*** et **8**. Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer deux fois sur la touche **8**, le voyant d'état reste allumé orange et un long bip indique que toutes les cartes et tous les codes utilisateur ont été supprimés avec succès.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation et passer en mode veille.

### Restauration des paramètres d'usine

Appuyer sur les touches **\*** et **0**. Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer deux fois sur la touche **0**, le voyant d'état reste allumé jaune et un long bip indique que les réglages d'usine ont été restaurés. Remarque : le mot de passe redevient donc "1234". Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation et passer en mode veille.

**▲ Si les informations saisies sont correctes, un double bip est émis.**

**Si aucune opération n'est effectuée dans les 30 secondes, l'appareil est automatiquement remis à zéro et un double bip est émis.**

**Si le dispositif n'est pas en mode de programmation et qu'un mot de passe incomplet est saisi, ou si vous essayez d'ouvrir la porte en faisant des opérations erronées, l'appareil se réinitialise automatiquement et un double bip est émis.**

### Voyant d'état **A** ①

- Lorsque le relais de la ZONE 1 est activé, le voyant de la porte est vert.
- Lorsque le relais de la ZONE 2 est activé, le voyant de la porte est rouge.

Si vous avez oublié le code administrateur, maintenir appuyée la touche **#** puis allumer le dispositif. Le signal sonore indique que la restauration du code administrateur prédefini.

### Modification du code administrateur

Une fois dans le mode programmation : Appuyer sur les touches **\*** et **3**. Le voyant d'état clignote en jaune. Saisir à deux reprises un nouveau code administrateur (la longueur du nouveau code administrateur doit être la même que celle du code précédent) ; un long bip est émis pour indiquer que la modification s'est déroulée correctement. Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### L'alarme antivol

En cas d'effraction sur le dispositif, le ronfleur intégré émet un bip continu. Le bip sonore s'arrête dès lors que la tentative d'effraction cesse ou après la saisie du code administrateur et automatiquement d'ici 60 secondes.

### Activation et désactivation de l'alarme antivol

Une fois dans le mode programmation : Appuyer sur les touches **\*** et **6**. Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer sur les touches **0** et **1**. Un long bip retentit et le voyant d'état est jaune. L'alarme antivol est désactivée.

Appuyer sur les touches **\*** et **6**. Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer sur les touches **0** et **2**. Un long bip retentit et le voyant d'état est jaune. L'alarme antivol est activée.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.

### Activation et désactivation du ronfleur de la porte

Une fois dans le mode programmation : Appuyer sur les touches **\*** et **2**, (le voyant d'état clignote en jaune), puis sur les touches **0** et **1**. Un long bip retentit et le voyant d'état est jaune. La fonction ronfleur de porte est désactivée.



Appuyer sur les touches **\*** et **2** (le voyant d'état clignote en jaune), puis sur les touches **0** et **2**. Un long bip retentit et le voyant d'état est jaune. La fonction ronfleur de porte est activée.

Appuyer sur la touche **#** pour quitter le mode de programmation.



**Pour activer le ronfleur de porte, appuyer sur la touche **\*** lorsque le dispositif est en mode veille. Attention : L'activation du ronfleur de porte désactive l'éventuelle fonction d'ouverture de porte via le relais de la zone 2.**

## Ajout d'une carte maître (uniquement pour la ZONE 1)

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches  et . Le voyant d'état vert clignotant indique qu'aucune carte maître n'est enregistrée.

Le voyant d'état vert fixe indique qu'une carte est déjà enregistrée.


Dans ce cas, appuyer deux fois sur la touche  pour effacer les données. Le voyant clignote en vert. Glisser la carte maître, un long bip est émis pour indiquer que la carte a été ajoutée avec succès. Appuyer sur la touche  pour quitter le mode de programmation.

## Entrée dans le mode de programme via la carte maître

Glisser la carte maître. L'indicateur d'état devient jaune et un long bip est émis.

Pour quitter le mode de réglage :

Glisser de nouveau la carte maître ; trois bips rapides de confirmation sont émis.





 En cas de saisie répétée d'un code administrateur erroné ou de passage d'une carte non valable pour 5 fois, le contrôle d'accès est bloqué pendant 60 secondes.

Détection de l'état de la porte (uniquement pour la ZONE 1) : Si quelqu'un ouvre la porte et entre et que la porte est refermée, le système détecte automatiquement l'état de la porte et la verrouille même si la temporisation de déblocage est encore en cours.

 Le code de la ZONE 1 doit être différent de celui de la ZONE 2.

## Ajout d'un groupe de cartes dans la ZONE 1

Une fois dans le mode programmation :

Appuyer sur les touches  et . Le voyant d'état clignote en jaune. Appuyer sur les touches  et . Un bip sonore est émis. Saisir ensuite trois chiffres de 000 à 999 pour identifier le numéro du groupe d'appartenance ;

après cela, saisir un numéro à 3 chiffres qui indique la quantité de cartes que l'on souhaite ajouter au groupe. Exemple : les chiffres "005 060" indiquent que les cartes seront ajoutées en tant de l'unité d'enregistrement 005 et que la quantité totale de cartes est de 60.

Après avoir entré les chiffres souhaités, un bip est émis ; glisser la première carte ajoutée, un bip est émis pour indiquer que la carte a été ajoutée avec succès.

Appuyer sur la touche  pour quitter le mode de programmation.

**Remarque: pour l'introduction en séquence les cartes doivent avoir une numérotation progressive (0011, 0012, 0013, etc.).**

## ÉLIMINATION

Vérifier que le matériel d'emballage n'est pas abandonné dans l'environnement mais éliminé conformément aux normes légales en vigueur dans le pays d'utilisation du produit.

À la fin du cycle de vie de l'appareil, ne pas le jeter dans la nature. L'élimination de l'équipement doit avoir lieu dans le respect des normes en vigueur et en privilégiant le recyclage de ses composants. Les composants prévus pour être recyclés sont indiqués par le symbole et le sigle du matériau.







**BPT S.p.A. a Socio Unico**

Via Cornia, 1/b  
33079 Sesto al Reghena  
Pordenone - Italy  
info@bpt.it - www.bpt.it

Bpt is a company of  
**CAMEGROUP**