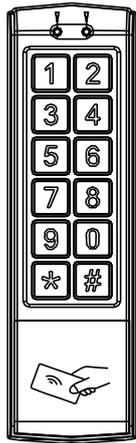
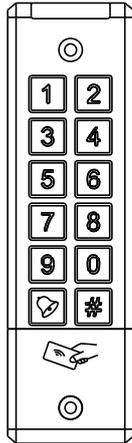


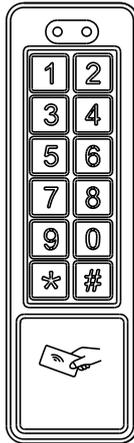
# Bedienungsanleitung Competition Codetastatur / Zutrittssystem DH16A



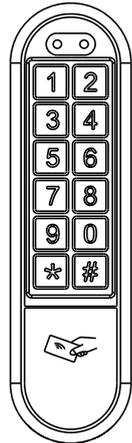
DH16A-12DT/DTQ



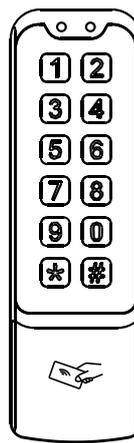
DH16A-32DT/DTQ



DH16A-52DT/DTQ



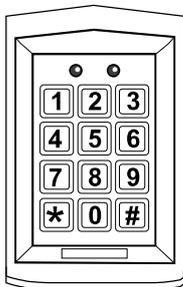
DH16A-62DT/DTQ



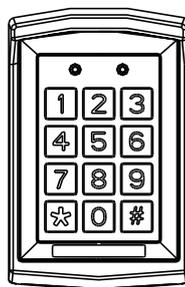
DH16A-82DT/DTQ



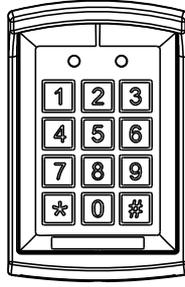
DH16A-83DT/DTQ



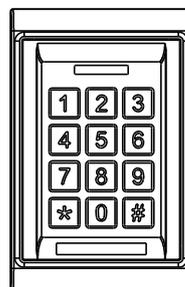
DH16A-10DT/DTQ



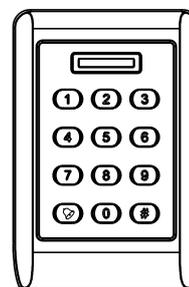
DH16A-20DT/DTQ



DH16A-30DT/DTQ



DH16A-50DT/DTQ



DH16A-60DT/DTQ

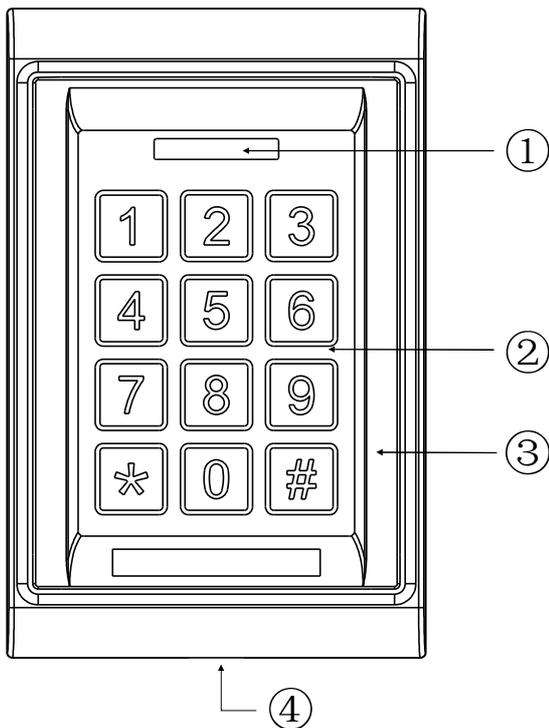
CE RoHS 

Security

Technology

Vogue

Innovation



Nr.	Beschreibung
①	Status-LEDs
②	Ziffernblock
③	Antenne
④	Gehäuseschrauben

**Umgebungsbedingungen:**

Temperatur: -20°C ~ +50°C

Luftfeuchte: <95%

**Spannungsversorgung:**

DC : +12V - +24V

AC : ~ 12V - 24V

Ruhestrom: <80mA

Arbeitsstrom: <110mA

**Kartenleser:**

EM ID Karten 125kHz (Standard)

T5557/T5567 Karten (programmierbar)

**Lesedistanz:** 5 cm

**Speicherplätze:**

Zone 1: 1000 Codes UND Karten

Zone 2: 10 Codes ODER Karten

**DH16A-50DT**  
**DH16A-50DTQ**

## Technische Daten

1. Interner EM Leser 125KHz
2. Lesedistanz ca. 5 cm
3. Zone 1: 1000 Codes und Karten, Zone 2: 10 Codes oder Karten
4. Zutritt mit: Code / Karte / Kombination Code & Karte
5. Eingebauter Watchdog
6. Möglichkeit für externe Öffnungstaster
7. Zwei potentialfreie Schaltkontakte (0 bis 99 Sek.)
8. IP65
9. Abm.: 123 x 79 x 21 mm
10. Möglichkeit der Türstatus-Überwachung für Zone 1:  
Ermöglicht Alarm bei zu langer Öffnung der Türe, Magnetkontakt in Türe erforderlich

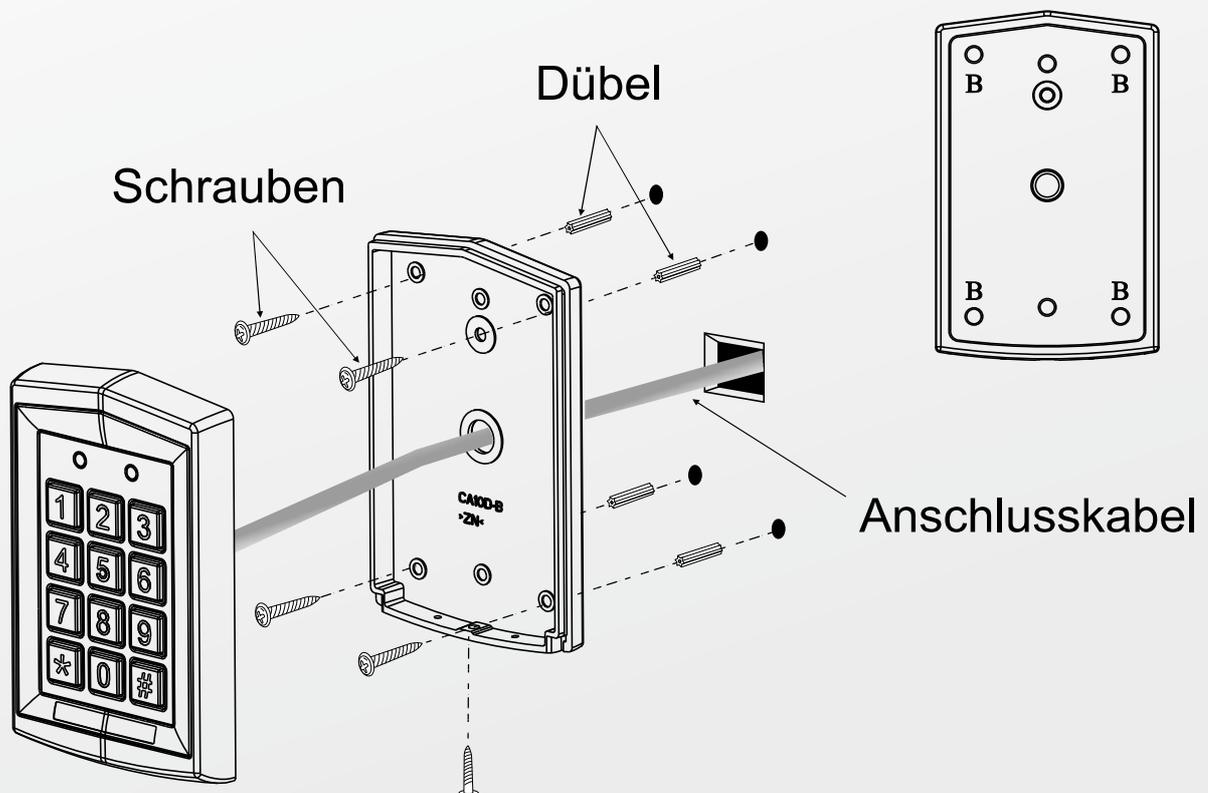
# Installation

## Modelle:

DH16A-10/20/30/50/60DT

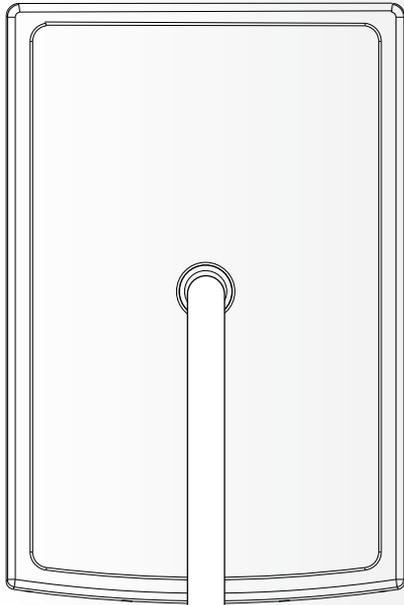
DH16A-10/20/30/50/60DTQ

1. Entfernen Sie die rückseitige Abdeckung.
2. Verwenden Sie die Bohrschablone um passende Dübellöcher zu bohren. Ein Loch für die Kabeldurchführung ist vorzusehen.
3. Setzen Sie die Dübel ein.
3. Schrauben Sie die Grundplatte fest.
4. Richten Sie das Gerät aus.
5. Setzen Sie das Gerät in die Grundplatte ein und befestigen Sie diese.

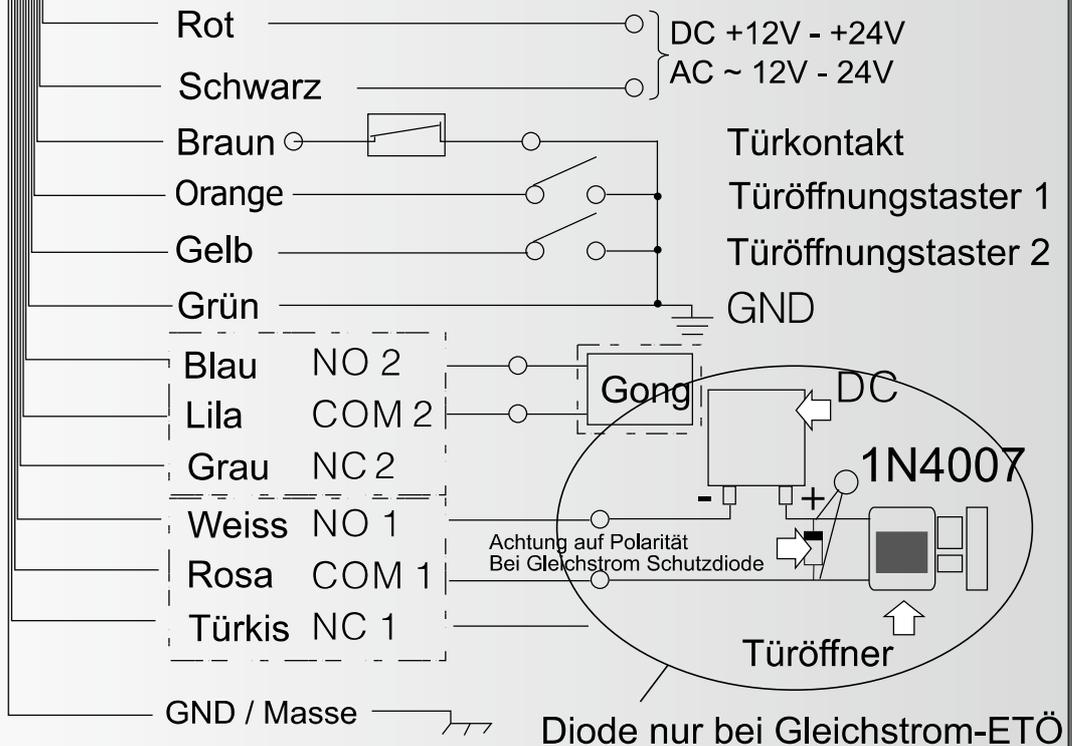
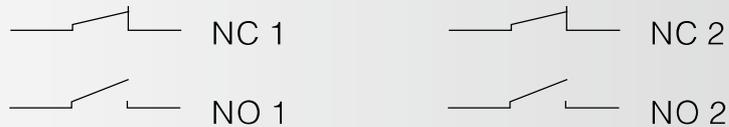


# Schaltplan

(Unvernetzt)



- Rot } DC Eingang +12V - +24V
- Schwarz } AC Eingang ~ 12V - 24V
- Braun - Türmagnet
- Orange - Öffnungstaster 1
- Gelb - Öffnungstaster 2
- Grün - GND (0V)
- Blau - NO 2
- Lila - COM 2
- Grau - NC 2
- Weiss - NO 1
- Rosa - COM 1
- Türkis - NC 1
- Schirm



DH16A-10/20/30/50/60/12/32/52/62/82/83DT

## Funktionsweise

1. Relais 1 können 1000 Codes und dazugehörige Karten zugewiesen werden, für Relais 2 sind es 10 Codes oder Karten.

Relais 1 kann für 3 Zutrittsarten programmiert werden:

1. Zutritt nur durch Code / 2. Nur Karte / 3. Kombination beider

Relais 2 kann als Ausgang für einen Hausgong verwendet werden.

2. Standard Programmiercode ist 1234

3. Codelänge ist 2-6 stellig (Standard 4-stellig)

4. Zum Starten des Programmiermodus geben Sie den Programmiercode doppelt ein. Zum Verlassen verwenden Sie die Taste # .

zBsp 1234+1234

Ist die Codelänge 2 stellig: 12+12

Ist die Codelänge 3 stellig: 123+123

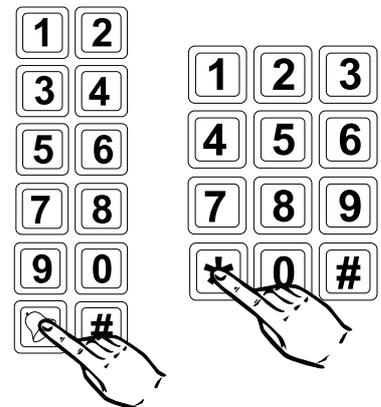
usw.

Befinden Sie sich im Programmiermodus so leuchtet die LED gelb.



### ANMERKUNG

Bei Modell DH16A-32/60DT(Q) ersetzt die Taste  die Taste 



## Einstellung der Zutrittsart

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 0 , die LED blinkt nun gelb. Drücken Sie jetzt

0 + 0 für Zutrittsart NUR CODE

0 + 1 für Zutrittsart NUR KARTE

0 + 2 für Zutrittsart CODE MIT KARTE

Als Bestätigung leuchtet die Status-LED gelb und ein Ton ist hörbar.

Verlassen Sie den Programmiermodus mit # .

## Codelänge ändern

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 9 (LED blinkt gelb), dann drücken Sie 0 + 4 und ein Ton ist hörbar, geben Sie die neue Codelänge X ein (X=2,3,4,5,6):

- 2 -- Codelänge 2-stellig (00-99)
- 3 -- Codelänge 3-stellig (000-999)
- usw. (maximale Codelänge ist 6-stellig).

Im Erfolg hören Sie einen Ton. Ein dreifacher Ton bedeutet, dass die neue Codelänge gleich der alten ist, eine Neueingabe ist nicht möglich.

Programmiermodus verlassen mit # .



### **ACHTUNG**

**Wird die Codelänge verändert, so werden alle gespeicherten Codes/Karten gelöscht.**

## Hinzufügen Code/Karte (ZONE 1)

Geben Sie einen 3-stelligen Speicherplatz ein (000 bis 999), die LED blinkt gelb, jedoch:

1. LED = rot bedeutet, dass dieser Speicherplatz bereits belegt ist. Drücken Sie \* + \* zum Löschen dieses Platzes.
2. LED = grün bedeutet, dass der Speicherplatz eine Karte und einen Code erfordert.

Karte oder Code eingeben:

Halten Sie die neue Karte an das Gerät und/oder geben Sie den neuen Code ein. Im Erfolg ist ein Ton hörbar.

Achten Sie auf die eingestellte Codelänge (Standard=4-stellig).

Also mögliche Codes sind im Standardfall 0000 bis 9999.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Löschen Code/Karte (ZONE 1)

Im Programmiermodus:

Geben Sie einen 3-stelligen Speicherplatz ein (000 bis 999), ist dieser Speicherplatz belegt so leuchtet die LED rot und Sie können diesen mit \* + \* löschen.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Hinzufügen Code/Karte (ZONE 2)

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 4 , die LED blinkt gelb, geben Sie einen 2-stelligen Speicherplatz ein (00 bis 09);

1. LED = rot bedeutet, dass dieser Speicherplatz bereits belegt ist. Drücken Sie \* + \* zum Löschen dieses Platzes.
2. LED = grün bedeutet, dass der Speicherplatz nicht belegt ist.

Karte oder Code eingeben:

Halten Sie die neue Karte an das Gerät oder geben Sie den neuen Code ein. Im Erfolg ist ein Ton hörbar.

Achten Sie auf die eingestellte Codelänge (Standard=4-stellig). Also mögliche Codes sind im Standardfall 0000 bis 9999.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Löschen Code/Karte (ZONE 2)

Im Programmiermodus

Drücken Sie \* + 4 , LED blinkt gelb.

Geben Sie den gewünschten Speicherplatz ein (00 bis 09), ist die LED rot so ist hier schon ein Code hinterlegt. Sie können diesen mit \* + \* löschen.

## Entsperrzeit für ZONE 1

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 1 (die LED blinkt gelb),  
geben Sie die Entsperrzeit in Sekunden ein (00 bis 99), die LED  
leuchtet gelb und ein Ton ist hörbar.

Zbsp 05 bedeutet 5 Sekunden.

Ist die Entsperrzeit auf 00 gesetzt heisst dies: eine Codeeingabe  
oder Karte öffnet die Tür solange, bis der Code/Karte ein zweites mal  
eingegeben wird.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Entsperrzeit für ZONE 2

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 5 (die LED blinkt gelb),  
geben Sie die Entsperrzeit in Sekunden ein (00 bis 99), die LED  
leuchtet gelb und ein Ton ist hörbar.

Zbsp 05 bedeutet 5 Sekunden.

Ist die Entsperrzeit auf 00 gesetzt heisst dies: eine Codeeingabe  
oder Karte öffnet die Tür solange, bis der Code/Karte ein zweites mal  
eingegeben wird.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Alles löschen / Werkseinstellungen

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 8 (die LED blinkt gelb)

- Alle Codes/Karten löschen: 8 + 8

oder

- Werkseinstellungen: 9 + 9

Programmiermodus verlassen mit # .

Wird ein falscher Wert eingegeben so hören Sie einen 2-fachen Ton.  
Nach 30 Sekunden lässt das Gerät eine weitere Eingabe zu.

Door indicator



- A. GRÜNE LED = RELAIS 1 ist aktiv
- B. ROTE LED = RELAIS 2 ist aktiv

Haben Sie den Managercode vergessen, so nehmen Sie die Anlage vom Strom und drücken während dem Bestromen die # - Taste (Ausnahme: bei DH16A-20DT/DTQ DH16A-32DT/DTQ, zuerst bestromen und innerhalb von 3 Sekunden die # - Taste drücken).

Im Erfolg ist ein Ton hörbar und der Standardcode ist aktiv:

Codelänge 2-fach: neuer Code = 12

Codelänge 3-fach: neuer Code = 123

Codelänge 4-fach: neuer Code = 1234

u.s.w.

## Programmiercode ändern

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 3 (die LED blinkt gelb),

geben Sie nun den neuen Code ein.

(Achten Sie auf die eingestellte Codelänge).

Im Erfolg hören Sie einen Ton.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Sabotagealarm

Der eingebaute Sabotagealarm wird aktiv, falls der eingebaute Lichtsensor für 60 Sekunden dem Licht ausgesetzt ist. Er kann durch die Eingabe des Managercodes oder wenn das Gerät wieder im normalen Montagezustand befindet deaktiviert werden.

## Sabotagealarm Ein/Aus

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 6 (die LED blinkt gelb). Dann drücken Sie für:

Alarm einschalten: 0 + 1

Alarm ausschalten: 0 + 2

(ein Ton ist hörbar und die LED leuchtet gelb)

Programmiermodus verlassen mit # .

## Türgong Ein/Aus

Im Programmiermodus:

AUSSCHALTEN: Drücken Sie \* + 2 (LED blinkt gelb), dann 0 + 1 , ein langer Ton ist hörbar und die LED leuchtet gelb.

EINSCHALTEN: Drücken Sie \* + 2 (LED blinkt gelb), dann 0 + 2 , ein langer Ton ist hörbar und LED leuchtet gelb.  
Programmiermodus verlassen mit # .

Anmerkung: Tür Gong wird nur ausgelöst wenn nicht gerade ein gültiger Zutrittscode das Relais 1 schaltet.

Zum Aktivieren des Tür Gongs drücken Sie \* .

## Masterkarte hinzufügen (nur ZONE 1)

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 7

(LED grün = es ist noch keine Masterkarte vorhanden)

(LED rot = es gibt schon eine Masterkarte -> drücken Sie \* + \* zum Löschen der alten Karte und die LED wird grün)

Halten Sie die neue Masterkarte an das Gerät.

Im Erfolg ist ein langer Ton hörbar.

Programmiermodus verlassen mit # .

## Verwendung der Masterkarte zur Programmierung



### ACHTUNG

Jeder Benutzercode muss unterschiedlich dem Mastercode sein.  
Codes der ZONE 1 müssen unterschiedlich von ZONE 2 sein.

## **Gruppe von Karten anlernen (nur ZONE 1)**

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 9 (die LED blinkt gelb),  
drücken Sie 0 + 1 (ein Ton ist hörbar). Nun wählen Sie den Speicherplatz von 000 bis 999, ab der eine Karte gespeichert werden soll, jetzt geben sie die Anzahl der Karten bekannt (wieder 3-stellig).

Zum Beispiel:

1. 005 060 -- 60 neue Karten ab den Speicherplatz 005
2. 060 150 -- 150 neue Karten ab den Speicherplatz 060

Halten Sie die Karten an das Gerät.

Programmiermodus verlassen mit # .

## **Code ändern (ZONE 1)**

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 9 (die LED blinkt gelb),  
drücken Sie 0 + 2 (ein Ton ist hörbar). wählen Sie den Speicherplatz von 000 bis 999 und geben Sie den neuen Code ein.

(Achten Sie auf die eingestellte Codelänge, Standard ist 4-stellig).

Programmiermodus verlassen mit # .

## **Netzwerkadresse-ID (nur im Netzwerkmodus)**

Im Programmiermodus:

Drücken Sie \* + 9 (die LED blinkt gelb),  
drücken Sie 0 + 3 (ein Ton ist hörbar). Geben Sie die neue 6-stellige ID (Adresse) ein, im Erfolg hören Sie wieder einen Ton.

Programmiermodus verlassen mit # .