

VIPER 400

Les présentes instructions sont valables pour le modèle suivant:
Appareillage électronique VIPER 400

DECLARATION CE DE CONFORMITE

Fabricant: FAACS.p.A.
Adresse: Via Benini, 1 - 40069 Zola Predosa BOLOGNA - ITALIE -

Déclare que:

L'appareillage électronique Viper 400 est conforme aux conditions essentielles de sécurité requises par les directives suivantes:


73/23/CEE et modification 93/68/CEE successive
89/336/CEE et modifications 92/31/CEE et 93/68/CEE successives

Note supplémentaire:

Ces produits ont été soumis à des essais dans une configuration typique homogène (tous les produits sont fabriqués par FAACS.p.A.)

Bologne, 01 janvier 2000

L'Administrateur Délégué
A. Bassi



1. DESCRIPTION

Avant-propos: dans ce manuel d'instructions les termes suivants identifient:

- passage -> la zone de transit
porte -> la structure située au niveau du passage (porte, barrière, portail,...) automatisée ou non
badge -> carte magnétique ou transponder doté d'un code lu par le lecteur prévu à cet effet, ou bien d'un code de radiocommande qui, au moyen du récepteur radio et de l'interface radio qui y sont reliés, est géré exactement comme un badge.

Viper sert à réaliser un simple contrôle des accès, associé à un ou plusieurs lecteurs de badges.

La carte peut gérer:

- 1 seul passage en entrée/sortie
- 2 passages séparés (un pour l'entrée et un pour la sortie)

Seuls sont lus les badges et les codes radio introduits dans l'archive en phase de programmation.

1.1. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Mémoire pour reconnaître 400 badges ou codes radio au maximum
- Possibilité de relier directement deux lecteurs externes
- Gestion programmable pour 1 passage / 2 passages
- Gestion programmable de la gâche électrique
- Gestion programmable des codes des radiocommandes
- N° 3 afficheurs à 7 segments à Led pour l'affichage du n° du badge et pour la programmation
- N° 5 micro-poussoirs pour la programmation
- Entrées:
 - N° 2 entrées pour les lecteurs externes (Lecteur A - Lecteur B)
 - N° 1 entrée pour le micro-interrupteur "état porte" (NO/NF)
 - N° 1 entrée pour le poussoir ouvre-porte (NO)
- Sorties
 - N° 2 sorties à relais (ouvre-porte Lecteur A - ouvre-porte Lecteur B)
 - N° 1 sortie open-collector (sirène d'alarme)
- Alimentation: 12÷24 Vca/cc
- Dimensions: 113 x 90 mm
- Carte de mémoire externe en option pour importation/exportation de l'archive
- Carte mixer externe en option pour relier deux lecteurs à la même entrée Viper
- Carte d'interface externe radio en option pour gérer les codes des radiocommandes

1.2. SCHEMA DE LA CARTE VIPER

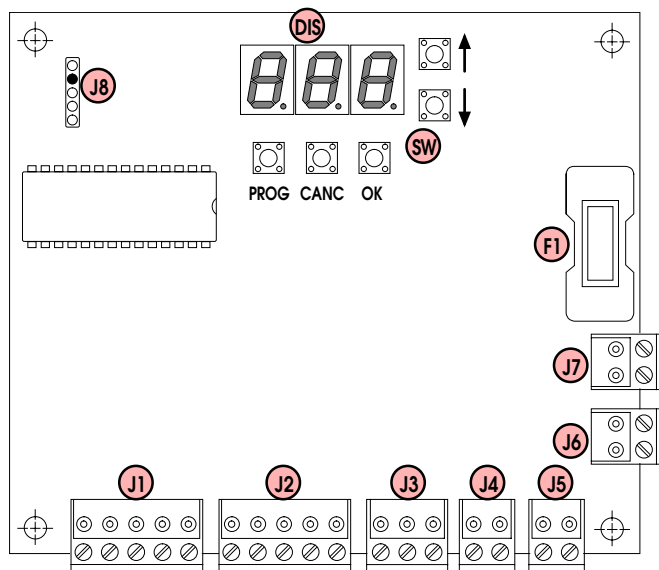


Fig. 1

TAB. 1 COMPOSANTS DE LA CARTE VIPER

F1	Fusible F1 5x20 400mA/250V retardé
DIS	Afficheur à Led
SW	Micro-poussoirs de programmation
J1	Bornier Lecteur A (IN-A)
J2	Bornier Lecteur B (IN-B)
J3	Bornier entrées (INPUT)
J4	Bornier sortie relais A (OUT-A)
J5	Bornier sortie relais B (OUT-B)
J6	Borniers sortie alarme «open collector» (ALARM)
J7	Bornier alimentation 12÷24 Vca/cc (POWER)
J8	Connecteur carte de mémoire externe (EXT MEM))

2. CONNEXIONS ELECTRIQUES

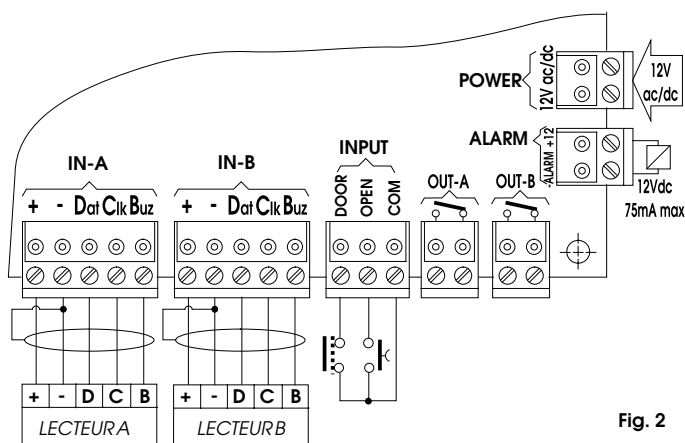


Fig. 2

Pour éviter les perturbations induites, séparer les câbles de connexion de la carte des câbles d'alimentation 230V~ éventuels et utiliser des gaines séparées. Pour la connexion des lecteurs (distance maxi 100m) utiliser un câble blindé de 5x0,5 en connectant le blindage au négatif de l'alimentation (-) uniquement du côté de l'appareillage.

3. DESCRIPTION DES CONNEXIONS

3.1. BORNIER J1 (IN-A) - J2 (IN-B)

On peut relier indistinctement des lecteurs de badges de type magnétique ou de type passif dotés d'une sortie «Magnetic Stripe». On a prévu la possibilité de relier la carte mixer en option (pour doubler le nombre des lecteurs qui peuvent être reliés à l'entrée), l'interface radio (pour gérer les radiocommandes) et, par le biais d'une programmation correcte, des lecteurs actifs FAAC.

3.2. BORNIER J3 (INPUT)

Utiliser exclusivement des contacts libres référés à la borne «Com».

•DOOR = Capteur «Etat Porte»

Cette entrée est prévue pour la connexion d'un capteur de détection de l'état de la porte.

La connexion n'est pas indispensable mais lorsqu'elle est utilisée, elle permet la génération d'une alarme sur la sortie "ALARM" pour signaler que la porte a été forcée, qu'elle s'est ouverte sans la lecture du badge, ou bien qu'elle est restée ouverte.

La lecture d'un badge en cours de validité ou bien la pression du poussoir ouvre-porte provoque l'invalidation de l'entrée de l'état de la porte pendant le temps présélectionné lors de la programmation (par défaut 15 s).

Ceci entraîne que:

- ▷ Si la porte s'est ouverte sans la lecture d'un badge en cours de validité ou sans la pression du poussoir ouvre-porte, la sortie "ALARM" est alors activée pendant le temps présélectionné lors de la programmation (par défaut 30 s).
- ▷ En cas de lecture d'un badge en cours de validité ou de pression du poussoir ouvre-porte, on dispose alors de 15 s (s'il s'agit du temps par défaut) pour ouvrir la porte, entrer et la refermer. Si la porte s'avère ouverte à l'échéance du temps d'invalidation, la sortie "ALARM" sera activée pendant le temps présélectionné lors de la programmation.
- ▷ Si la porte se referme avant l'échéance du temps d'invalidation, le contrôle de l'état de la porte est quoi qu'il en soit à nouveau validé.
- ▷ Il ne peut être utilisé en réalité que pour la "Gestion d'un seul passage". En cas de "Gestion d'un double passage", on peut l'utiliser mais exclusivement référé au passage contrôlé par le lecteur A et par un poussoir ouvre-porte éventuel.
- ▷ La logique par défaut de l'entrée est: porte fermée -> contact ouvert (NO)
En phase de programmation, il est possible (en fonction du type de capteur) d'en inverser la logique: porte fermée -> contact fermé (NF).
- ▷ Si on inverse la logique en la plaçant en NF sans connecter le capteur, on provoque la génération d'alarmes à chaque mise en marche ou bien à chaque remise à l'état initial de la carte (ex.: au terme de la programmation, en revenant en modalité opérationnelle).

•OPEN = Poussoir ouvre-porte

Cette entrée est prévue pour la connexion d'un générateur d'impulsions avec un contact NO qui, s'il est actionné:

- ▷ En «Gestion d'un seul passage» active les deux sorties (OUT-A et OUT-B) avec les temps d'un badge en cours de validité.
- ▷ En «Gestion d'un passage double» active la seule sortie OUT-A avec le temps d'un badge en cours de validité.

3.3. BORNIER J4 (OUT-A) - J5 (OUT-B)

Sorties à relais avec un contact libre temporisé indépendamment pour la gestion d'un ou de deux passages.

3.4. BORNIER J6 (ALARM)

Sortie open-collector pour signaler la condition d'alarme. Interfacer le dispositif d'alarme avec un relais 12Vcc 75mA maxi.

3.5. BORNIER J7 (POWER)

Bornier pour brancher l'alimentation 12÷24Vca/cc. On peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre borne aussi bien avec des alimentations continues qu'avec des alimentations alternatives.

3.6. CONNECTEUR J8 (EXT MEM)

Connecteur pour l'introduction de la carte de mémoire externe non volatile (en option) pour effectuer l'importation/exportation de l'archive des badges.

Avant d'introduire/extraire le badge, couper le courant.

L'exportation des données dans la mémoire externe sert de copie de sécurité ou bien à copier l'archive sur une autre Viper (voir menu 5 de programmation).

4. MODALITES OPERATIONNELLES

Viper peut se trouver dans une des modalités opérationnelles suivantes:

- Modalité opérationnelle standard
- Modalité d'introduction du code secret
- Modalité de programmation

4.1. MODALITE OPERATIONNELLE STANDARD

Quand les trois afficheurs sont éteints et que seul le point de droite clignote, Viper se trouve en modalité opérationnelle standard, c'est à dire qu'elle est prête à accorder les ouvertures si les badges lus sont présents dans la mémoire.

Pour introduire des badges dans la mémoire, voir fonction «*f*».

4.2. MODALITE D'INTRODUCTION DU CODE SECRET

On a prévu la possibilité d'activer un code secret pour accéder à la modalité de programmation.

Le code secret est composé de 3 nombres à deux chiffres (de 00 à 99) pour un total de six chiffres (le chiffre par défaut est 01-02-03).

Quand la fonction est activée, la demande du code se fait en trois phases; par sécurité, la signalisation éventuelle d'erreur se fait exclusivement au terme de l'introduction des trois nombres.

Le code secret peut être activé/désactivé et, s'il est activé, il peut être modifié.

Pour activer/désactiver/modifier le code secret:

- ▷ Il faut se trouver en modalité opérationnelle standard.
- ▷ Appuyer simultanément sur les touches $\uparrow+\downarrow$ et les relâcher.
- ▷ Si le code secret a été activé précédemment, on demande qu'il soit introduit pour continuer:
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le premier numéro du code secret (01 par défaut) et appuyer sur **OK**;
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le deuxième numéro du code secret (02 par défaut) et appuyer sur **OK**;
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le troisième numéro du code secret (03 par défaut) et appuyer sur **OK**.
- ▷ Si le code secret n'a pas été activé précédemment, ou s'il a été correctement introduit à la demande, sur l'afficheur à droite est affiché un numéro qui indique la programmation en cours.

Les associations sont:

«*0*» fixe = code secret désactivé (par défaut)

«*f*» clignotant = code secret activé

Pour modifier la programmation, utiliser \uparrow ou \downarrow puis appuyer sur **OK**.

- ▷ en activant la fonction («*f*») on peut confirmer ou modifier le code actuellement introduit:
 - affichage du premier numéro; avec \uparrow ou \downarrow modifier et/ou appuyer sur **OK**
 - affichage du deuxième numéro; avec \uparrow ou \downarrow modifier et/ou appuyer sur **OK**
 - affichage du troisième numéro; avec \uparrow ou \downarrow modifier et/ou appuyer sur **OK**
- Au terme de l'opération, on revient en modalité opérationnelle standard.
- ▷ En désactivant la fonction («*0*») on revient en modalité opérationnelle standard.
- ▷ La touche **PROG** enfoncée à tout moment permet de revenir à la modalité opérationnelle standard; les introductions effectuées restent valables jusqu'à ce point.
- ▷ Si on perd le code secret, on a prévu la fonction de «remise à zéro totale» (voir paragraphe 6).

4.3. MODALITE DE PROGRAMMATION

Cette modalité contient toutes les fonctions de configuration de Viper.

Pour programmer Viper:

- ▷ On doit se trouver en modalité opérationnelle standard.
- ▷ Appuyer sur la touche **PROG**.
- ▷ En fonction du numéro qui est affiché, on se trouve directement en modalité de programmation ou bien on doit introduire le code secret:
 - si «*f*» est affiché, on se trouve déjà en phase de programmation (menu 1).
 - si «*00*» est affiché, le code secret est demandé.
- ▷ Pour introduire le code secret (si la fonction a été activée):
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le premier numéro du code secret et appuyer sur **OK**;
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le deuxième numéro du code secret et appuyer sur **OK**;
 - affichage de «*00*»; avec \uparrow ou \downarrow introduire le troisième numéro du code secret et appuyer sur **OK**;

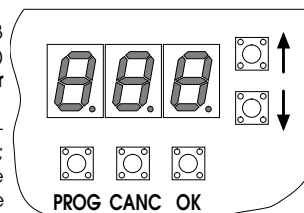


Fig. 3

Si le code introduit est correct, «**1_**» est affiché indiquant qu'on est entré en phase de programmation; dans le cas contraire, on revient en modalité opérationnelle standard.

▷ Quand «**1_**» est affiché, Viper est en phase de programmation et elle propose le premier d'une série de menus.

Actions qui peuvent être entreprises:

- balayage en augmentation avec la touche **↑** ;
- balayage en diminution avec la touche **↓** ;
- sélection du menu avec la touche **OK** ;
- sortie de la programmation avec la touche **PROG** .

▷ En sélectionnant un menu, on entre dans un sous-menu, et le numéro affiché est l'association du numéro du menu et de celui du sous-menu.

L'affichage se produit sur l'afficheur de gauche (menu) et de droite (sous-menu) en laissant l'afficheur central éteint, par ex.:

«**3_1**» indique le menu n°3 – sous-menu n°1.

Les actions qui peuvent être entreprises sont les mêmes que celles qui sont décrites au point précédent.

▷ La liste des fonctions disponibles est la suivante:

TAB. 2 LISTE DES FONCTIONS VIPER

MENUS	SOUS-MENUS		D
1 Gestion badges	1_1	Mémorisation des badges	
	1_2	Effacement des badges	
	1_3	Modification des badges	
2 Programmations opérationnelles	2_1	0=Gestion 1 passage	★
		1=Gestion 2 passages	
	2_2	0=Lecteur magnétique à «glissement»	★
		1=Lecteur magnétique à «insertion 60%»	
	2_3	0=Gestion gâche électrique exclue	★
		1=Gestion gâche électrique active	
	2_4	0=Entrée état de la porte NO	★
		1=Entrée état de la porte NF	
	2_5	0=Lecteur A type Magnetic Stripe	★
		1=Lecteur A type actif	
2_6	0=Lecteur B type Magnetic Stripe	★	
	1=Lecteur B type actif		
2_7	0=Fonction radio exclue	★	
	1=Fonction radio active		
3 Programmation temps	3_1	Temps d'activation sortie OUT-A	1
	3_2	Temps d'activation sortie OUT-B	1
	3_3	Temps d'activation sortie ALARM	30
	3_4	Temps d'état de la porte ignoré	15
	3_5	Temps de badge ignoré lecteur A	0
	3_6	Temps de badge ignoré lecteur B	0
4 Activation sorties	4_1	Activation sortie OUT-A	
	4_2	Activation sortie OUT-B	
	4_3	Activation sortie ALARM	
5 Importation/ Exportation archive badges	5_1	0=quitter sans exécuter	★
		1=exécuter Exportation archive badges	
	5_2	0=quitter sans exécuter	★
		1=exécuter Importation archive badges	

➔ La colonne «D» reporte les programmations par défaut

5. EXPLICATION DES SOUS-MENUS

1_ GESTION DES BADGES

1_1 MEMORISATION BADGES

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**1_1**» et appuyer sur **OK** .
- ▷ Un numéro qui correspond au premier emplacement libre dans lequel on peut mémoriser un nouveau badge, est affiché.
- Si, en appuyant sur **OK**, Viper ignore la commande et continue à afficher «**1_1**», cela signifie que les emplacements de la mémoire sont déjà tous occupés et qu'il est impossible de proposer un emplacement libre.
- ▷ Avec les touches **↑** et **↓** il est possible de procéder exclusivement au balayage cyclique des emplacements libres (en les maintenant enfoncés l'une après l'autre, la vitesse du balayage augmente).
- ▷ Choix de l'emplacement, sur demande programmer la validation du badge (**voir fonction «2_7»**).
- les points lumineux de l'afficheur gauche (A) et central (B) sont respectivement associés à l'activation des sorties OUT-A et OUT-B

• en utilisant la touche **CANC** on propose la séquence de manière cyclique:

-seule A allumée, seule B allumée, A+B éteintes, A+B allumées.

- ▷ Procéder à la lecture du badge par un lecteur qui y est relié (on peut utiliser indifféremment le lecteur A ou le lecteur B) ou du code radio au moyen du récepteur et de l'interface radio qui y sont reliés: le badge (ou le code) est attribué à l'emplacement affiché au moment de la lecture.

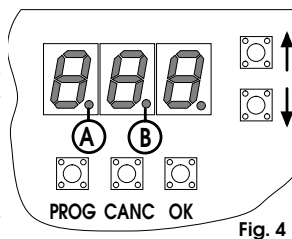


Fig. 4

Cet emplacement (qui apparaîtra sur l'afficheur lorsque le badge sera lu en modalité opérationnelle standard) est à présent occupé, et le système se positionne automatiquement sur l'emplacement libre suivant.

- ▷ Répéter cette procédure pour chaque badge (ou code) à mémoriser, et au terme de l'opération, utiliser la touche **PROG** ou bien **OK** pour revenir à la sélection des menus.

Notes:

La mémorisation s'effectue par auto-apprentissage; il est donc nécessaire de disposer physiquement des badges et des radiocommandes codées.

Viper mémorise 400 badges/codes au maximum.

Les badges et les codes déjà mémorisés sont ignorés.

L'invalidation est toujours possible (led A+B éteintes), même si la fonction radio n'est pas programmée: ceci équivaut à mémoriser des radiocommandes/badges qui ne sont pas reconnus par Viper mais qui pourront être validés dans un second temps (fonction «**1_3**»).

On conseille, pour faciliter la gestion qui suivra, de garder une trace des données suivantes:

propriétaire du badge -> n° badge -> emplacement .

1_2 EFFACEMENT DES BADGES

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**1_2**» et appuyer sur **OK** .

▷ Un numéro qui correspond au premier emplacement occupé est affiché.

Si, en appuyant sur **OK**, Viper ignore la commande et continue à afficher «**1_2**», cela signifie qu'aucun badge n'est mémorisé et qu'il est impossible de proposer un emplacement occupé.

▷ Avec les touches **↑** et **↓** il est possible de n'effectuer que le balayage cyclique des emplacements occupés (en les maintenant enfoncés l'une après l'autre la vitesse du balayage augmente).

Pour chaque emplacement on montre aussi la validation qui y est associée, par l'intermédiaire de l'état des deux led A et B de la fig. 4 (voir fonction «**2_7**»).

▷ Une fois l'emplacement choisi, appuyer sur la touche **CANC** pour effacer le badge ou le code radio.

▷ Répéter la procédure pour chaque badge ou code à effacer, et au terme de l'opération, utiliser la touche **PROG** ou bien **OK** pour revenir à la sélection des menus.

Notes:

L'effacement se produit sans que l'on dispose physiquement des badges, mais il est nécessaire de savoir dans quel emplacement ils ont été mémorisés.

Une fois libéré, l'emplacement est à nouveau disponible pour une nouvelle mémorisation.

1_3 MODIFICATION DES BADGES

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**1_3**» et appuyer sur **OK** .

▷ Un numéro qui correspond au premier emplacement occupé est affiché.

Si, en appuyant sur **OK**, Viper ignore la commande et continue à afficher «**1_3**», cela signifie qu'aucun badge n'est mémorisé et qu'il est impossible de proposer un emplacement occupé.

▷ Avec les touches **↑** et **↓** il est possible de n'effectuer que le balayage cyclique des emplacements occupés (en les maintenant enfoncés l'une après l'autre la vitesse du balayage augmente).

Pour chaque emplacement on montre aussi la validation qui y est associée, par l'intermédiaire de l'état des deux led A et B de la fig. 4 (**voir fonction «2_7»**).

▷ Une fois l'emplacement choisi, en utilisant la touche **CANC** on propose de manière cyclique la séquence:

-seule A allumée, seule B allumée, A+B éteintes, A+B allumées.

▷ Appuyer sur la touche **OK** pour confirmer et passer à l'emplacement suivant ou bien **PROG** pour confirmer et revenir à la sélection des menus.

Appuyer sur **↑** ou **↓** pour ne pas confirmer et passer à l'emplacement suivant.

2_2 PROGRAMMATIONS OPERATIONNELLES**2_1 GESTION DES PASSAGES**

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_1**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = gestion d'un seul passage (par défaut)
 - «**1**» clignotant = gestion d'un double passage
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Gestion d'un seul passage:

On a prévu un lecteur à l'entrée (ex. IN-A) et un lecteur à la sortie (ex. IN-B) au niveau du passage à activer (ex. la porte même).

En outre, il est possible d'utiliser un poussoir ouvre-porte interne (relié à l'entrée Open) supplémentaire ou en substitution du lecteur de sortie.

La lecture d'un badge en cours de validité par un lecteur quelconque, ou la pression du poussoir ouvre-porte, provoque l'activation des deux sorties relais (OUT-A et OUT-B), chacune pendant le temps programmé.

Gestion d'un double passage:

On a prévu un lecteur (ex. IN-A) au niveau du passage d'entrée et un lecteur (ex. IN-B) au niveau du passage de sortie (ex. deux barrières).

La lecture d'un badge en cours de validité par le lecteur A, ou la pression du poussoir ouvre-porte interne éventuel (relié à l'entrée Open), provoque l'activation de la sortie relais OUT-A pendant le temps programmé.

La lecture d'un badge en cours de validité sur le lecteur B provoque l'activation de la sortie relais OUT-B pendant le temps programmé.

Si on utilise des radiocommandes, se reporter à la fonction «**2_7**».

2_2 TYPE DE LECTEUR MAGNETIQUE

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_2**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = lecteurs A et B du type à glissement (par défaut)
 - «**1**» clignotant = lecteurs A et B du type à insertion 60%
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Lecteurs à glissement:

Il s'agit de lecteurs en mesure de lire tout le code présent sur le badge, indépendamment de la longueur à condition que celle-ci soit comprise entre 1 et 37 caractères.

Effectuer cette programmation dans le cas de:

- Lecteurs de cartes magnétiques à glissement
- Lecteurs de cartes de proximité avec une sortie «Magnetic Stripe».

Lecteurs à insertion 60%:

Il s'agit de lecteurs en mesure de lire le code présent sur le badge, en général jusqu'au 19^e-21^e caractère.

Effectuer cette programmation dans le cas de:

- Lecteurs de cartes magnétiques à insertion avec lecture 60% au cas où on utiliserait des badges ayant des codes plus longs.

Dans ce cas, tous les badges doivent se différencier par les 17 premiers caractères du code.

Notes:

Cette programmation n'a d'effet que pour les lecteurs avec une sortie «Magnetic Stripe» (voir fonctions «**2_5**» et «**2_6**»).

Dans le cas des lecteurs à insertion (indépendamment de la programmation) il est conseillé d'introduire une «temps de badge ignoré» (voir fonctions «**3_5**» et «**3_6**») pour éviter les doubles lectures, car un badge est lu typiquement en phase d'introduction puis en phase d'extraction.

2_3 GESTION DE LA GACHE ELECTRIQUE

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_3**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = gestion gâche électrique exclue (par défaut)
 - «**1**» clignotant = gestion gâche électrique active
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Gestion de la gâche électrique activée:

A la lecture d'un badge en cours de validité ou à la pression du poussoir ouvre-porte, Viper surveille l'état de la porte (entrée Door):

- A l'ouverture de la porte (intervention du capteur), au bout de deux secondes la sortie relais OUT-A est désactivée indépendamment du temps d'activation programmé.
- Lorsqu'on referme la porte (intervention du capteur), la sortie relais OUT-A est immédiatement désactivée (si elle était déjà désactivée,

elle reste telle quelle) et le contrôle de l'état de la porte est validé (même si le temps d'état de la porte ignoré n'est pas écoulé), pour générer des alarmes en cas d'ouverture illicite.

Donc lorsqu'on referme la porte, la gâche électrique n'est pas alimentée, empêchant ainsi l'ouverture sans procéder à une lecture de badge.

Gestion de la gâche électrique exclue:

La sortie relais OUT-A reste active pendant tout le temps programmé.

Notes:

Cette fonction permet de gérer une gâche électrique reliée à la sortie relais OUT-A.

Le programmation n'a d'effet que sur l'activation de la sortie relais OUT-A.

2_4 ENTREE ETAT DE LA PORTE NO/NF

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_4**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = contact NO (par défaut)
 - «**1**» clignotant = contact NF
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Contact NO:

Programmer dans le cas d'un capteur: porte fermée -> contact ouvert

Si le contrôle de l'état de la porte n'est pas demandé, effectuer cette programmation et ne connecter aucun capteur.

Contact NF:

Programmer dans le cas d'un capteur: porte fermée -> contact fermé

Avec cette programmation, il est nécessaire de connecter un capteur pour éviter l'alarme à la mise en marche.

2_5 TYPE DE LECTEUR A (IN-A)

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_5**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = lecteur A du type "Magnetic Stripe" (par défaut)
 - «**1**» clignotant = lecteur A du type actif
- Pour changer de programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Type «Magnetic Stripe»:

Régler pour des lecteurs dotés d'une sortie "Magnetic Stripe" reliés à l'entrée IN-A, par ex.:

- Lecteurs de cartes magnétiques à glissement ou à insertion.
- Lecteurs de badges de proximité passifs.

Type actif:

Programmer pour les lecteurs FAAC de badges actifs.

2_6 TYPE DE LECTEUR B (IN-B)

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_6**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = lecteur B du type "Magnetic Stripe" (par défaut)
 - «**1**» clignotant = lecteur B du type actif
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Type «Magnetic Stripe»:

Programmer pour des lecteurs dotés d'une sortie "Magnetic Stripe" reliés à l'entrée IN-B, par ex.:

- Lecteurs de cartes magnétiques à glissement ou à insertion.
- Lecteurs de badges de proximité passifs.

Type actif:

Programmer pour les lecteurs FAAC de badges actifs.

2_7 FONCTION RADIO

- ▷ Sélectionner le sous-menu «**2_7**» et appuyer sur **OK**.
 - ▷ Un numéro qui correspond à la programmation en cours est affiché:
 - «**0**» fixe = "fonction radio" exclue (par défaut)
 - «**1**» clignotant = "fonction radio" active
- Pour modifier la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK** (en revanche, pour quitter sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Fonction radio exclue:

Viper a le comportement standard décrit en «**2_1**»

Fonction radio activée:

Cette fonction n'a d'effet que dans la gestion d'un double passage et elle est prévue pour l'utilisation de radiocommandes FAAC et de l'auto-apprentissage modèle SLP.

Il faut utiliser l'interface radio spécifique reliée à une entrée (indifféremment IN-A ou IN-B) pour convertir les codes radio en sorties Magnetic Stripe (reconnaissables par Viper).

Normalement, dans le cas du double passage, un badge en cours de validité provoque l'activation de la sortie relais correspondant à l'entrée sur laquelle se fait la lecture.

L'emploi de radiocommandes, étant donné que le code transite toujours par la même entrée (l'entrée à laquelle est reliée l'interface radio), demande qu'on associe à chaque code radio en lecture, l'activation d'une sortie relais définie, indépendamment de l'entrée sur laquelle se fait la lecture.

En validant cette fonction, on doit programmer pour chaque badge la sortie à activer, et ceci se produit en cours de mémorisation («1_1») et modifie («1_3»): les led A et B de la fig.4, associés respectivement à la sortie A et B indiquent la validation de chaque badge comme le reporte le tableau 3.

TAB. 3 EFFET DE LA LECTURE DU BADGE PAR RAPPORT À LA VALIDATION

LED A	LED B	1PASSAGE	2PASSAGES	1PASSAGE+ Fonct.Radio	2PASSAGES+ Fonct.Radio
●	●	OUT-A + OUT-B	IN-A ⇄ OUT-A IN-B ⇄ OUT-B	OUT-A + OUT-B	IN-A ⇄ OUT-A IN-B ⇄ OUT-B
●	○	OUT-A + OUT-B	IN-A ⇄ OUT-A IN-B ⇄ OUT-B	OUT-A + OUT-B	OUT-A
○	●	OUT-A + OUT-B	IN-A ⇄ OUT-A IN-B ⇄ OUT-B	OUT-A + OUT-B	OUT-B
○	○	/	/	/	/

● = led allumée ○ = led éteinte

Notes:

- il est toujours possible d'invalider un badge en programmant (○ ○)
- il est toujours possible de valider à nouveau un badge en programmant (● ●)
- lors de la Gestion d'un seul passage, si le badge n'est pas invalidé, elle activera toujours les deux sorties
- lors de la Gestion d'un double passage avec la fonction radio exclue, si le badge n'est pas invalidé, la sortie correspondant au lecteur sera activée (IN-A ⇄ OUT-A) (IN-B ⇄ OUT-B)
- lors de la Gestion du double passage et avec la fonction radio activée, si la carte n'est pas invalidée:
 - la sortie correspondant au lecteur sera activée si (● ●)
 - la sortie OUT-A sera toujours activée si (● ○), même si la lecture est sur IN-B
 - la sortie OUT-B sera toujours activée si (○ ●), même si la lecture est sur IN-A

Exemple:

En supposant un cas réel composé d'un récepteur radio avec une interface radio, une radiocommande à deux canaux, une carte mixer, deux lecteurs de badges, une Viper avec OUT- A pour l'entrée et OUT-B pour la sortie, la programmation standard serait:

- Viper réglée en Gestion du double passage + fonction radio activée.
- Les badges traditionnels programmés (● ●).
- Les badges associés à la touche de la radiocommande qui autorise l'entrée, programmés (● ○).
- Les badges associés à la touche de la radiocommande qui autorise la sortie, programmés (○ ●).
- Les badges invalidés programmés (○ ○), aussi bien traditionnels que les codes de la radiocommande.

3 PROGRAMMATION DES TEMPS

3_1 TEMPS D'ACTIVATION SORTIE OUT-A

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_1» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 1 seconde).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

3_2 TEMPS D'ACTIVATION SORTIE OUT-B

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_2» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 1 seconde).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

3_3 TEMPS D'ACTIVATION SORTIE ALARM

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_3» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 30 secondes).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

3_4 TEMPS D'ETAT DE LA PORTE IGNORE

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_4» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 15 secondes).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

3_5 TEMPS DE BADGE IGNORE - LECTEUR A (IN-A)

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_5» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 0 seconde).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Notes:

Si on programme un temps différent de zéro, Viper mémorise le dernier badge lu par le lecteur A et ignore les lectures suivantes du même badge qui se sont produites dans ce délai sur le même lecteur. Un badge différent du précédent est lu quoi qu'il en soit, devenant de ce fait le nouveau badge à ignorer s'il est relu dans le délai programmé.

Voici les cas dans lesquels il est recommandé d'intervenir sur ce paramètre:

- Lecteurs magnétiques à insertion (programmer 5-10 s) pour empêcher la deuxième lecture lors de l'extraction du badge.
- Lecteurs actifs sur des passages de véhicules où des lectures multiples du même badge peuvent se produire pendant le transit.

3_6 TEMPS DE BADGE IGNORE - LECTEUR B (IN-B)

- ▷ Sélectionner le sous-menu «3_6» et appuyer sur **OK**.
- ▷ Un numéro qui correspond à la valeur actuelle est affiché (par défaut 0 seconde).
- Avec les touches **↑** et **↓** il est possible d'augmenter ou de diminuer de 0 à 255 secondes (en les maintenant enfoncées l'une après l'autre la vitesse de balayage augmente) puis appuyer sur **OK** pour confirmer (pour quitter en revanche sans modifier, appuyer sur la touche **PROG**).

Notes:

Il faut tenir compte des mêmes remarques que pour la fonction «3_5», mais référées au lecteur B.

4 ACTIVATION DES SORTIES

4_1 ACTIVATION DE LA SORTIE OUT-A

- ▷ Sélectionner le sous-menu «4_1» et appuyer sur **OK**.
- La sortie OUT-A est activée pendant le même temps prévu par un badge en cours de validité.
- ▷ Durant l'activation le temps résiduel est affiché.
- Pour achever l'activation et pour quitter avant que le temps ne soit écoulé, appuyer sur la touche **PROG** ou **OK**.

4_2 ACTIVATION DE LA SORTIE OUT-B

- ▷ Sélectionner le sous-menu «4_2» et appuyer sur **OK**.
- La sortie OUT-B est activée pendant le même temps prévu par un badge en cours de validité.
- ▷ Durant l'activation le temps résiduel est affiché.
- Pour achever l'activation et pour quitter avant que le temps ne soit écoulé, appuyer sur la touche **PROG** ou **OK**.

4.3 ACTIVATION DE LA SORTIE ALARM

- ▷ Sélectionner le sous-menu «4.3» et appuyer sur **OK** .
La sortie ALARM est activée pendant le même temps prévu par un badge en cours de validité.
- ▷ Durant l'activation le temps résiduel est affiché.
Pour achever l'activation et pour quitter avant que le temps ne soit écoulé, appuyer sur la touche **PROG** ou **OK**.

5. IMPORTATION/EXPORTATION DE L'ARCHIVE DES BADGES

On a prévu la possibilité de copier les données relatives aux badges et aux codes radio, de Viper à la carte externe de mémoire en option (Exportation), ou vice versa (Importation).

L'exportation de l'archive sert de copie de sécurité ou bien à mettre à jour rapidement une autre Viper.

L'importation permet de charger sur Viper une archive exportée précédemment.

Pour effectuer correctement l'opération d'Importation/Exportation, la présence de la carte externe de mémoire est nécessaire.

Pour connecter la carte:

- Couper l'alimentation à la Viper.
- Introduire la carte dans le connecteur J8 à 5 pôles (dont un est obstrué pour éviter d'inverser la polarité lors du montage).
- Alimenter Viper et effectuer l'opération.
- Au terme de l'opération, la carte peut être retirée (après avoir coupé l'alimentation à la Viper) et conservée séparément.

Notes:

Procéder à l'importation sans la carte ne produit aucun effet car Viper s'aperçoit du fait qu'elle n'est pas reliée.

Procéder à l'importation avec la carte vide (sur laquelle on n'a effectué aucune Exportation précédente), a pour effet d'effacer les badges et les codes radio mémorisés dans Viper.

Les données relatives à la configuration de Viper (programmations, temps...) ne sont pas importées/exportées, mais c'est le cas uniquement des valeurs relatives aux badges, aux emplacements et aux validations.

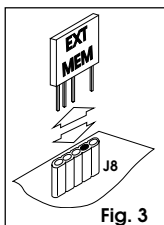


Fig. 3

5.1 EXPORTATION

- ▷ Sélectionner le sous-menu «5.1» et appuyer sur **OK** .
- ▷ Sur l'afficheur de droite est affiché «_B_» fixe.
- ▷ Pour choisir la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK**.
Les associations sont:
«_B_» fixe = quitter sans exécuter aucune exportation (par défaut)
«_B_» clignotant = exécute l'exportation
Pour quitter sans confirmer, appuyer sur **PROG** .

5.2 IMPORTATION

- ▷ Sélectionner le sous-menu «5.2» et appuyer sur **OK** .
- ▷ Sur l'afficheur de droite est affiché «_B_» fixe.
- ▷ Pour choisir la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK**.
Les associations sont:
«_B_» fixe = quitter sans exécuter aucune importation (par défaut)
«_B_» clignotant = exécute l'importation
Pour quitter sans confirmer, appuyer sur **PROG** .

6. REMISE A ZERO TOTALE

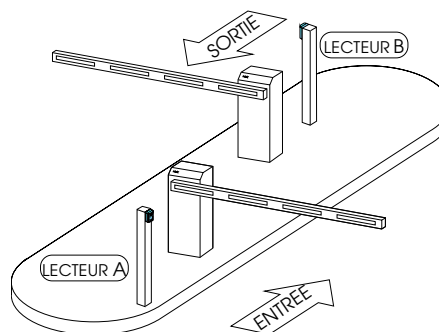
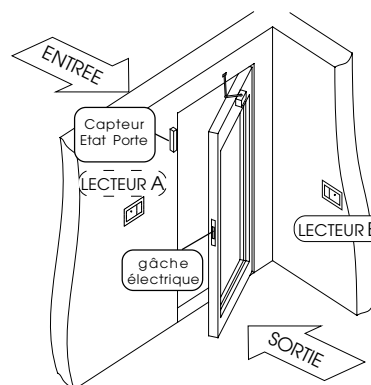
➔ Cette procédure remet à l'état initial les paramètres de programmation aux valeurs par défaut et efface l'archive des badges mémorisés.

Pour procéder à la remise à zéro totale:

- ▷ Couper l'alimentation à la Viper.
- ▷ Appuyer simultanément sur les touches **PROG** + **OK**.
- ▷ Alimenter Viper.
- ▷ Ne pas relâcher les deux touches pendant que l'afficheur montre le premier comptage qui va de 009 à 000.
- ▷ Relâcher les deux touches pendant que l'afficheur montre le deuxième comptage qui va de 005 à 000.
- ▷ Sur l'afficheur de droite est affiché «_B_» fixe.
- ▷ Pour choisir la programmation, utiliser **↑** ou **↓** puis appuyer sur **OK**.
Les associations sont:
«_B_» fixe = quitter sans procéder à la remise à zéro (par défaut)
«_B_» clignotant = exécute la remise à zéro
Pour quitter sans confirmer, appuyer sur **PROG** .

7. VERSION DU LOGICIEL

Le numéro qui est affiché pendant une seconde à la mise en marche et avant de revenir en modalité opérationnelle standard, représente la version du logiciel de la carte Viper.

8. INSTALLATIONS TYPE**8.1. DOUBLE PASSAGE POUR VEHICULES****8.2. UN SEUL PASSAGE PIETON MANUEL****8.3. UN SEUL PASSAGE PIETON AUTOMATISE**