

CIA [®]
ITALIA
Sistemi di Sicurezza



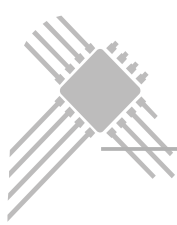
Manuale di installazione e Programmazione

Revolution



1-INTRODUZIONE.....	4
1.1 Descrizione della centrale REVOLUTION.....	4
1.2 Caratteristiche Funzionali.....	4
1.3 Caratteristiche Tecniche.....	4
2-Installazione.....	5
2.1 Avvertenze Generali.....	5
2.2 Alimentazione.....	5
2.3 Fissaggio Contenitore.....	5
2.4 Installazione protezione Antistrappo.....	5
2.5 Descrizione Pannello.....	5
2.6 Descrizione Collegamenti.....	6
2.6.1 Descrizione Morsettiera.....	6
2.6.2 Collegamento Rilevatori.....	7
2.6.3 Collegamento Lettori, tastiere e console.....	8
2.6.4 Collegamento sirena esterna Partenope.....	9
2.6.5 Collegamento sirena SP32.....	9
2.6.6 Collegamento con scheda di espansione EVOEXP.....	10
2.6.7 Collegamento con scheda di rete REVOETH.....	11
2.6.8 Collegamento con Combinatore Telefonico REVOGSM.....	12
2.6.9 Collegamento alimentatore supplementare EV1300L.....	13
2.6.10 Collegamento alimentatore supplementare EVALI.....	14
3 Programmazione.....	15
3.1 Gestione Utenti.....	15
3.1.1 Attivazione Utenti.....	15
3.1.2 Nome Utente.....	15
3.1.3 Codice Utente.....	15
3.1.4 Scrittura Chiavi.....	16
3.1.5 Numeri Telefonici.....	16
3.1.6 Associazione Aree.....	16
3.1.7 Chiamata/SMS Rapina.....	17
3.1.8 Chiamata/SMS Sabotaggio Area 0.....	17
3.1.9 SMS Guasti.....	17
3.1.10 Permessi SMS e Voce.....	18
3.1.11 SMS Inserimento/Disinserimento (A1-A4).....	18
3.1.12 Chiamata/SMS Allarme (A1-A4).....	18
3.1.13 SMS Mancanza Rete.....	19
3.1.14 Uscita su Chiave.....	19
3.1.15 Chiamata/SMS Coercizione (A1-A4).....	19
3.1.16 Chiamata/SMS Sabotaggio (A1-A4).....	20
3.1.17 Permessi Comandi Rete.....	20
3.1.18 Livelli d' inserimento.....	20
3.2 Gestione Zone.....	21
3.2.1 Attivazione Zona.....	21
3.2.2 Zona Perimetro.....	21
3.2.3 Zona Sabotaggio.....	22
3.2.4 Zona Ritardata.....	22
3.2.5 Bilanciamento Zone.....	22
3.2.6 Associazione Aree.....	23
3.2.7 Nome Zona.....	23
3.2.8 Ubicazione fisica della Zona.....	23
3.2.9 Attivazione Gong.....	23
3.2.10 Funzione Zona.....	24
3.2.11 Livello d' inserimento.....	24
3.2.12 Polarità Zona.....	24
3.3 Gestione Aree.....	25
3.3.1 Attivazione Area.....	25
3.3.2 Nome Area.....	25
3.3.3 Allarme Obbligo.....	26
3.3.4 Tempo di Allarme.....	26
3.3.5 Tempo di Ingresso.....	26
3.3.6 Tempo di Uscita.....	26
3.3.7 Tempo Obbligo.....	27
3.4 Gestione Lettori/Tastiere.....	27
3.4.1 Assegnazione ID su Tastiere K2KC E K2KS.....	27
3.4.2 Attivazione.....	28
3.4.3 Nome Lettore.....	28
3.4.4 Associazione Aree.....	28
3.4.5 Creazione Modi d'Inserimento.....	29
3.4.6 Impostazione Numero Tentativi Chiave Falsa.....	29
3.4.7 Impostazione Tempo di Blocco su Chiave Falsa.....	29
3.4.8 Impostazione Uscita su Chiave.....	30
3.5 Gestione Ingressi.....	30
3.5.1 Attivazione Ingressi.....	31
3.5.2 Nome Ingresso.....	31
3.5.3 Associazione Aree.....	31

3.5.4 Tipo Ingresso.....	32
3.5.5 Inserimento Aree.....	32
3.5.6 Livelli d'Inserimento.....	32
3.6 Gestione Uscite.....	33
3.6.1 Attivazione Uscita.....	33
3.6.2 Nome Uscita.....	33
3.6.3 Funzione/AUX Uscita.....	34
3.6.4 Tipo Uscita.....	36
3.7 Gestione Modulo GSM.....	36
3.7.1 Attivazione Modulo GSM.....	37
3.7.2 Impostazione SIM.....	37
3.7.3 Testo Comune.....	38
3.7.4 Ingressi.....	39
3.7.5 Uscite.....	40
3.8 Gestione Espansioni.....	41
3.8.1 Attivazione Espansioni.....	42
3.8.2 Nome Espansione.....	42
3.8.3 Attivazione Uscita.....	42
3.8.4 Funzione/AUX Uscita.....	42
3.8.5 Tipo Uscita.....	45
3.9 Gestione Console.....	45
3.9.1 Attivazione Console.....	46
3.9.2 Nome Console.....	47
3.9.3 Associazione Aree.....	47
3.9.4 Inserimento Rapido.....	47
3.9.5 Modo d'Inserimento Rapido.....	47
3.9.6 Tamper Console.....	48
3.9.7 Numero Codici Falsi.....	48
3.9.8 Tempo di Blocco.....	48
3.9.9 Attivazione Gong.....	48
3.9.10 Livello d'Inserimento Rapido.....	49
3.10 Gestione Alimentazioni.....	49
3.10.1 Attivazione Alimentatore.....	49
3.10.2 Nome Alimentatore.....	50
3.11 Gestione Data e Ora.....	50
3.12 Gestione Inserimenti Orari.....	51
3.12.1 Attivazione Time.....	51
3.12.2 Assegnazione Orario Time.....	51
3.12.3 Assegnazione Giorno Time.....	52
3.12.4 Creazione Evento.....	52
3.12.5 Livello d'Inserimento.....	52
3.13 Gestione Lingua.....	53
3.14 Gestione CPU.....	53
3.14.1 Attivazione Buzzer Centrale.....	53
3.14.2 Attivazione Buzzer Ingresso.....	54
3.14.3 Attivazione Buzzer Uscita.....	54
3.14.4 Attivazione Tamper Centrale.....	54
3.14.5 Codice Installatore.....	54
3.14.6 ID Impianto.....	55
3.15 Gestione Ethernet.....	55
3.15.1 Attivazione Scheda Ethernet.....	56
3.15.2 IP Address.....	56
3.15.3 Netmask.....	56
3.15.4 Gateway.....	57
3.15.5 Attivazione Uscita.....	58
3.15.6 Funzione/AUX Uscita.....	58
3.15.7 Tipo Uscita.....	60
3.15.8 Porta WEB.....	60
3.15.9 PIN.....	61
3.15.10 Numero Codic Falsi.....	61
3.15.11 Tempo di Blocco.....	61
3.15.12 Server NTP (Network Time Protocol).....	61
3.15.13 Server App.....	62
3.16 Gestione Test Mode.....	62
3.16.1 Attivazione Test Mode.....	62
3.17 Blocco Installatore.....	63



1-INTRODUZIONE

1.1 Descrizione della centrale REVOLUTION

Centrale antintrusione con display alfanumerico, 13 zone cablate multifunzione, espandibile fino ad 85 zone con 4 aree indipendenti, chiave elettronica incorporata, predisposizione modulo GSM e scheda Ethernet.

La centrale Revolution è stata realizzata per soddisfare le richieste sempre più esigenti dell'installatore e dell'utente finale, così da ottenere più funzioni, più zone, più informazioni, più ingressi, più uscite e con la possibilità di programmazione tramite PC e supervisione attraverso APP dedicate.

La centrale nasce con 13 zone cablate multifunzione, con display alfanumerico a bordo, chiave elettronica incorporata possibilità di installare fino ad 8 lettori (Kuber/Keydoor) e 4 Console K2ktouch, espandibile tramite linea bus fino ad 85 zone con 8 moduli di espansione EVOEXP da 9 zone + 2 uscite multifunzione, 7 alimentatori supplementari supervisionati, 4 aree completamente indipendenti, 2 modi di inserimento dallo stesso lettore per ogni singola area, 1 uscita sirena autoalimentata e 1 interna programmabili, 1 uscita relè a scambio libero programmabile, 3 uscite open collector programmabili, 4 ingressi con possibilità di antirapina e coercizione e altre possibilità.

Ogni zona può essere ritardata/immediata, bilanciata, doppio bilanciamento, sabotaggio (24H). E' possibile installare un combinatore telefonico RevoGSM con 7 ingressi e 7 uscite domotiche. Alimentatore caricabatteria da 13,8 Vdc 1,3A. Alloggio per batteria 12V7A. Contenitore in ABS. Dimensioni 250x335x80 mm

1.2 Caratteristiche Funzionali

85 zone multifunzione, 8 schede di espansione EvoEXP, scheda chiave incorporata
8 lettori / tastiere e 4 console, 4 aree indipendenti, 4 ingressi, 8 utenti + utente installatore
8 timer per gestione inserimenti orari delle singole aree, funzione rapina e coercizione
9 zone + 2 uscite multifunzione per ogniuna delle 8 schede di espansione EvoEXP
Programmazione tramite USB e gestione via Internet e Smartphone
predisposizione combinatore telefonico RevoGSM e scheda di rete RevoETH
Blocco chiave per codice falso personalizzabile per ogni lettore e tastiera
Tipo zona (logica, bilanciata e doppio bilanciamento) selezionabile per ogni zona
Autoesclusione zona dopo 3 cicli di allarme
Tamper di protezione apertura e strappo, 7 alimentatori supplementari supervisionati tramite RS485
1 uscita sirena Autoalimentata e 1 uscita sirena interna, programmabili
1 relè a scambio libero programmabile, 3 uscite open collector programmabili
Tempo d'ingresso/uscita e durata allarme regolabile da 1 sec. a 999 sec.
Memoria eventi ed analisi in real time sullo stato delle periferiche e bus di comunicazione

1.3 Caratteristiche Tecniche

Zone di protezione programmabili	85
Tensione nominale di Alimentazione	230Vac ± 10% 50Hz
Tensione nominale in Uscita Servizi	13Vdc ± 5%
Assorbimento	100mA ÷ 200mA
Corrente massima in Uscita V.Serv	500mA
Fusibile di protezione Uscita V.Serv	Autoripristinabile
Corrente massima in V.Out	800mA
Fusibile di protezione V.Out	Autoripristinabile
Corrente massima disponibile in centrale	1,3Ah
Batteria in tampone	12V 7Ah
Temperatura di funzionamento	da -20°C ± +60°C
Grado di protezione	IP30
Contenitore esterno	ABS
Dimensioni (LxAxP)	250 x 335 x 80 mm

2-Installazione

2.1 Avvertenze Generali

Si consiglia l'installazione solo da parte di personale qualificato
 Si consiglia l'installazione di un sezionatore di rete a monte della centrale
 Non installare la centrale in luoghi esposti a temperature estreme o alle intemperie
 Per un fissaggio solido ed affidabile, è indispensabile assicurarsi che la superficie del muro sia piana
 Fissare la centrale ad un'altezza che permetta un agevole accesso al pannello frontale
 I collegamenti alle morsettiere vanno effettuati dopo il montaggio dell'apparecchiatura
 I collegamenti vanno eseguiti secondo la normativa CEI 79-3

2.2 Alimentazione

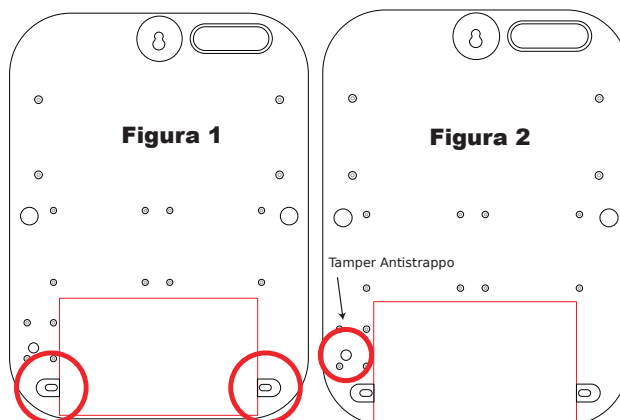
La centrale è provvista di un alimentatore intelligente da 1,3A protetto da inversione di polarità, corto circuito, sovraccarico e con supervisione della batteria. Tutte le segnalazioni vengono riportate sulla console.

2.3 Fissaggio Contenitore

Fissare il contenitore della centrale su una superficie piana e solida, utilizzando i 3 tasselli forniti a corredo da 8mm nei punti indicati nella figura 1

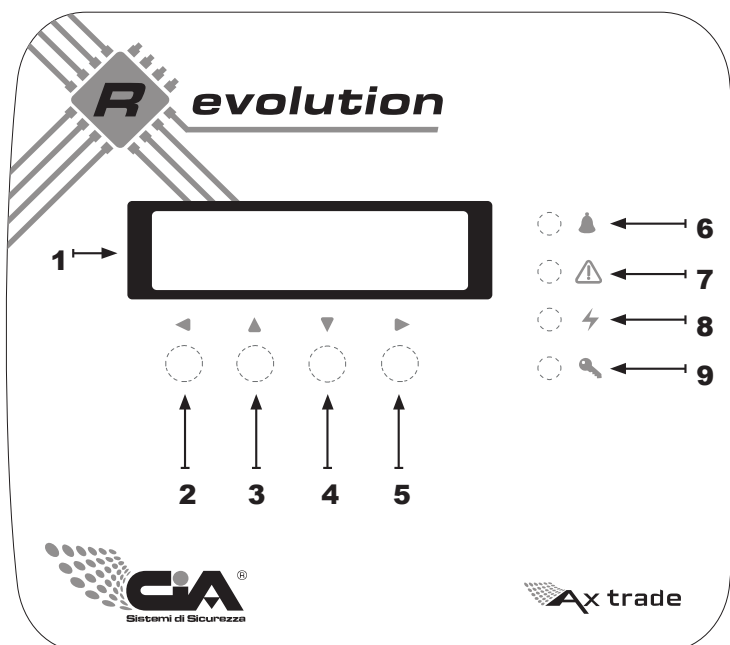
2.4 Installazione protezione Antistrappo

Per un corretto funzionamento della protezione antistrappo della centrale installare anche il tassello che viene fornito a corredo da 5mm. Per il posizionamento fare riferimento alla fig. 2 e regolare la vite in modo che attivi la leva del tamper



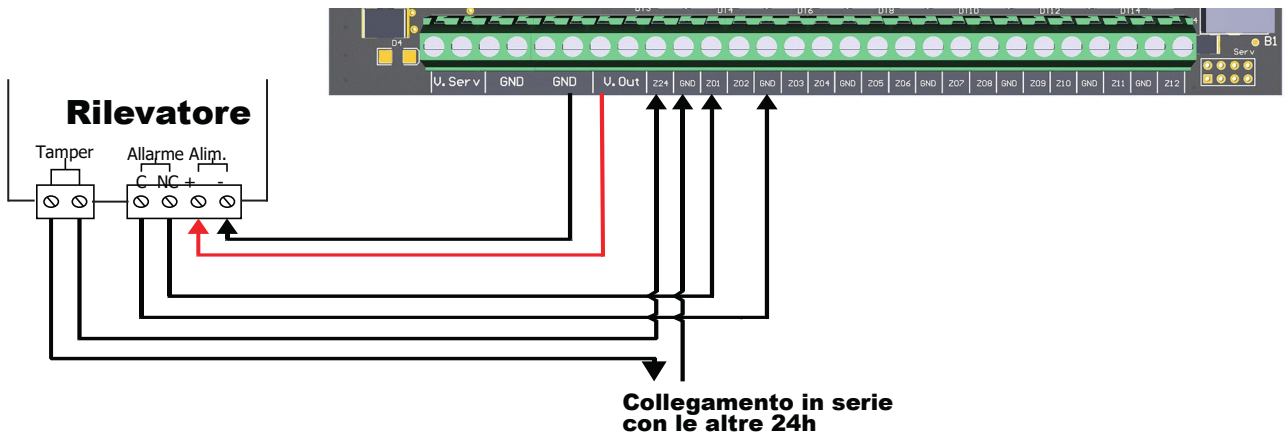
2.5 Descrizione Pannello

- 1- Display
 - 2- Tasto sinistra
 - 3- Tasto su
 - 4- Tasto giù
 - 5- Tasto destra
 - 6- Led segnalazione allarme
 - 7- Led segnalazione guasto e/o installatore attivo
 - 8- Led segnalazione rete
 - 9- Led segnalazione impianto inserito
- Acceso fisso = rete presente
 Lampeggiante lento = rete assente
 Lampeggiante veloce = Comunicazione alimentatore assente.

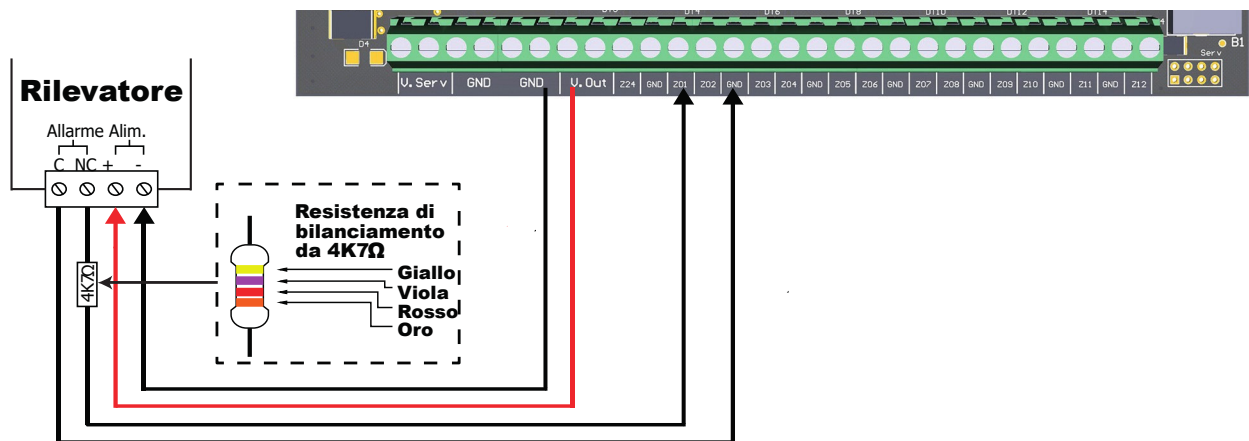


2.6.2 Collegamento Rilevatori

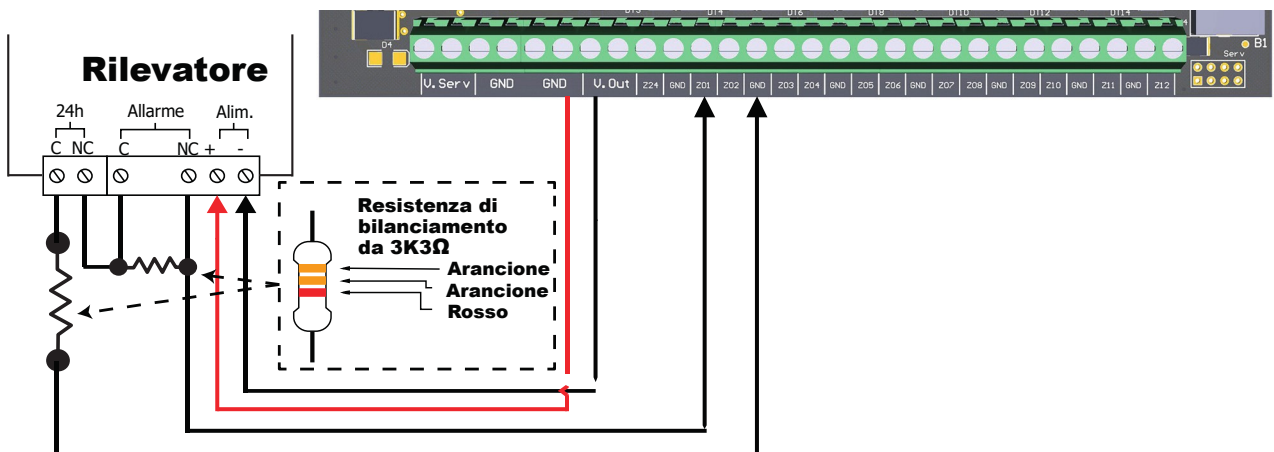
Zona logica

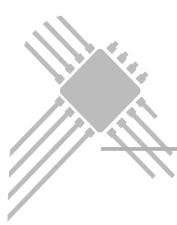


Zona bilanciata



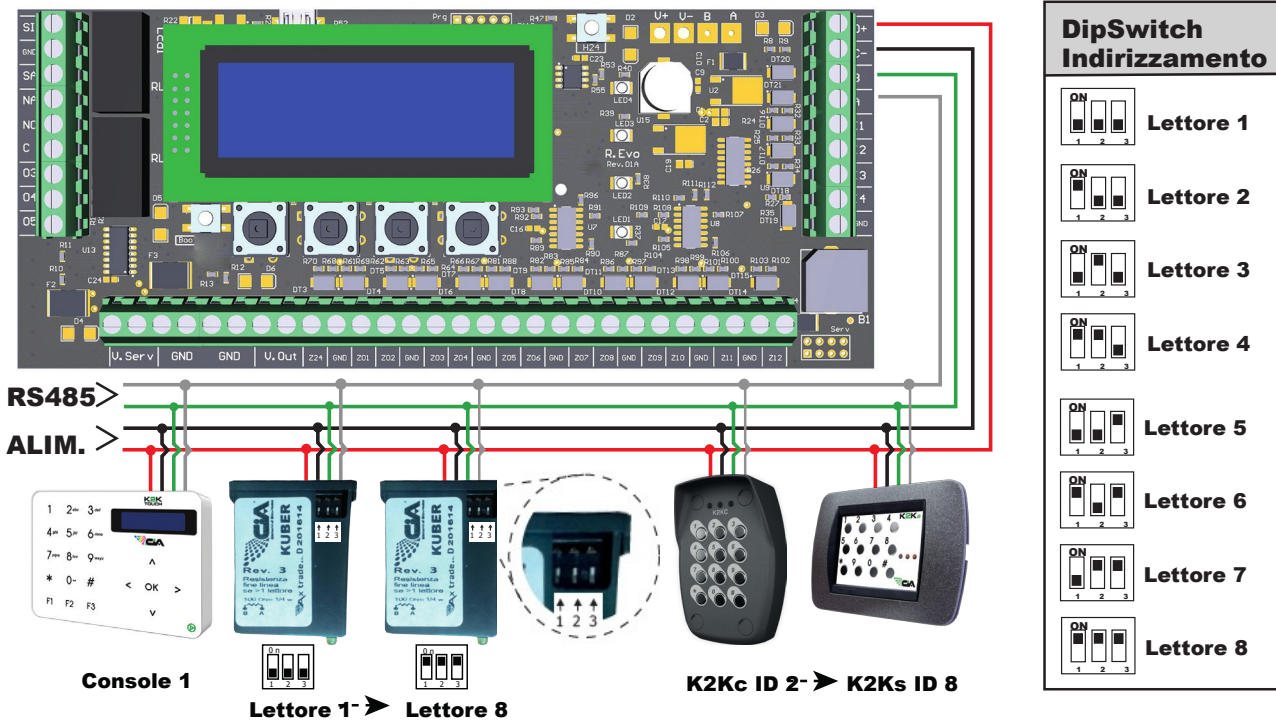
Zona doppio bilanciamento





2.6.3 Collegamento Lettori, tastiere e console

Per collegare l'alimentazione dei lettori, delle tastiere e delle console, utilizzare rispettivamente il morsetto C (Negativo) e D (+ 12Vdc). Si consiglia di adoperare un cavo di sezione 0,50 mm.



NB: è possibile collegare fino ad un massimo di 8 lettori/tastiere e 4 console K2ktouch con fw.2.0 e success.

Segnalazione Led Lettori e tastiere

Led	Zone APERTE	Zone ESCLUSE	Zone APERTE ed ESCLUSE	Letto in blocco CHIAVE FALSA	Tutte le Aree ass. al lettore disinserite	Aree inserite corrispondenti al modo 1 lettore	Aree inserite corrispondenti al modo 2 lettore	1 o + Aree ass. al lettore inserite	Setup / Test Mode
Verde					Acceso fisso	Spento	Lampeggiante	Acceso fisso	Lamp. ogni 3s.
Giallo	Lampeggio ogni 2 sec.	Lampeggio ogni 3 sec.	Un flash ogni 3 sec.	Acceso fisso					
Rosso					Spento	Acceso fisso	Acceso fisso	Lampeggiante	

Stato degli Inseritori

Allarme	Verde e rosso lampeggio simultaneo
Letto alimentato, bus non collegato	Rosso e giallo lampeggio alternato + Verde lampeggio lento
Letto alimentato, bus collegato, non attivato	Lampeggio sequenziale

Inserimento dagli Inseritori

Per ogni lettore ci sono 2 modi di inserimento ed è possibile inserire/disinserire una o più aree.

Inserimento MODO 1	Inserire o avvicinare la chiave, attendere il lampeggio lento del led rosso, togliere la chiave.
Inserimento MODO 2	Inserire o avvicinare la chiave, attendere il lampeggio veloce del led rosso, togliere la chiave.

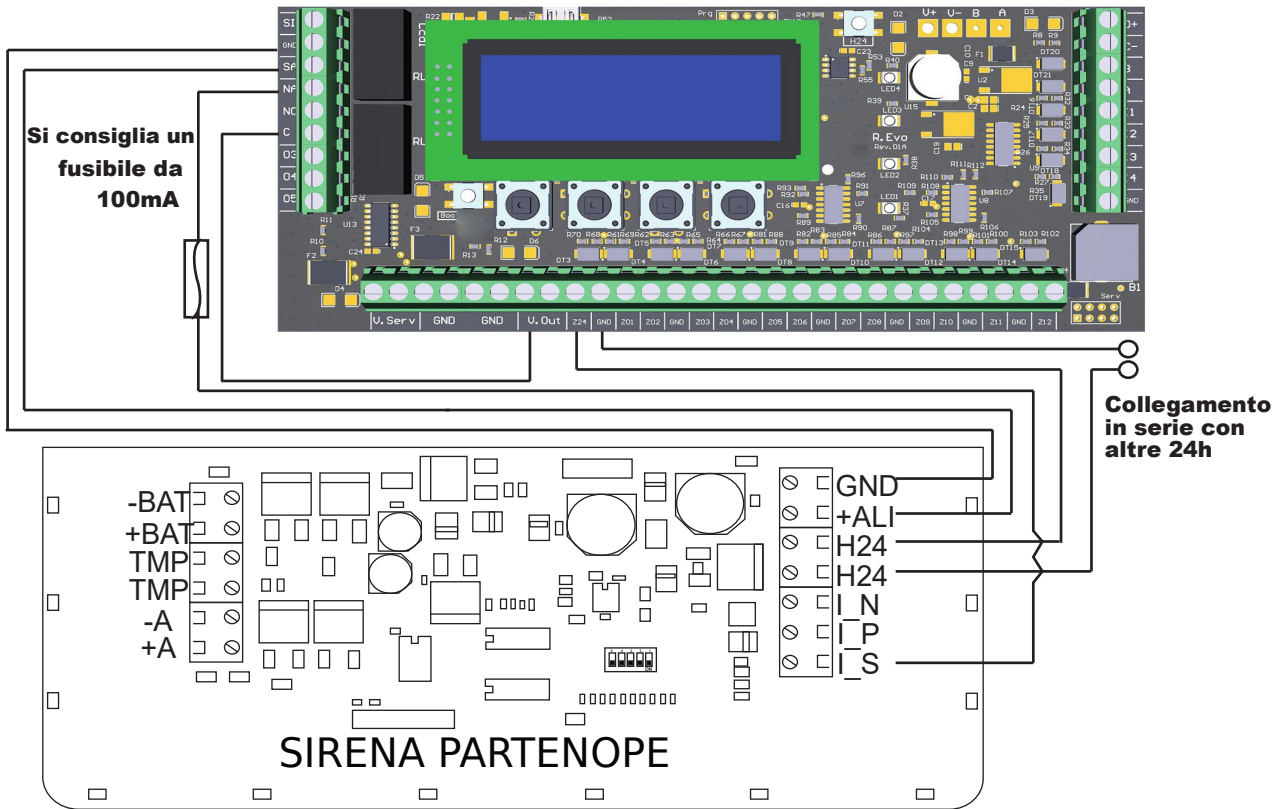
Inserimento da Tastiera (K2KC e K2KS)

Per ogni tastiera ci sono 2 modi di inserimento ed è possibile inserire/disinserire una o più aree.

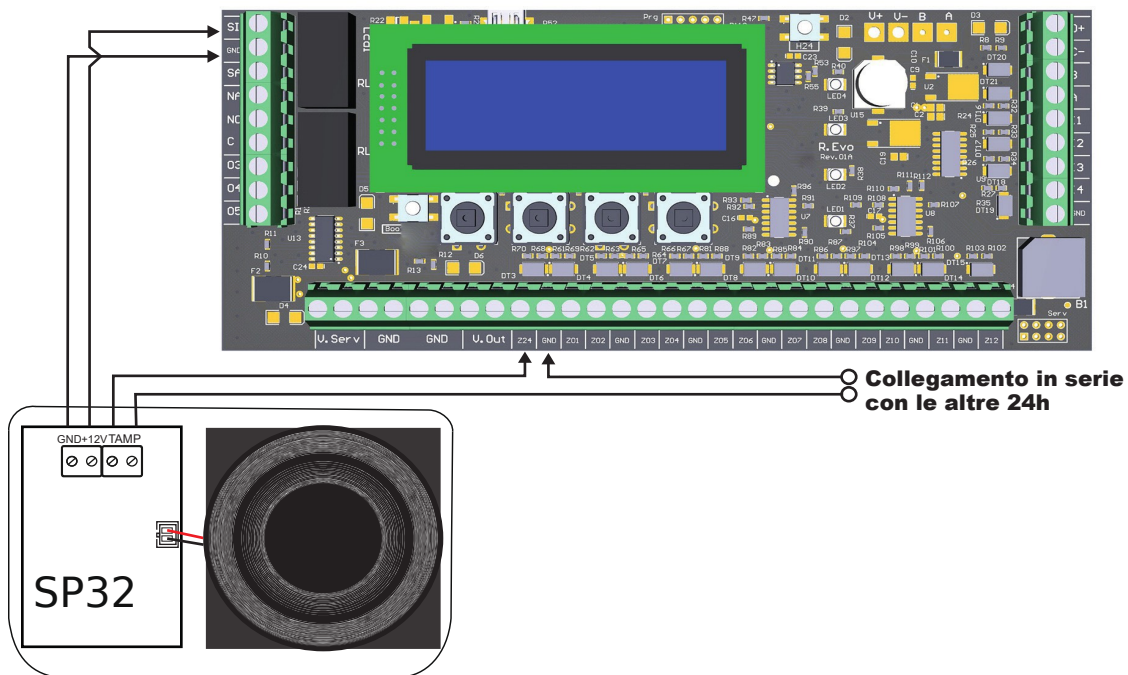
Inserimento MODO 1	Digitare il codice utente seguito dal tasto 1 e successivamente il tasto #
Inserimento MODO 2	Digitare il codice utente seguito dal tasto 2 e successivamente il tasto #

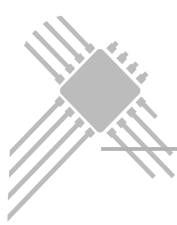
2.6.4 Collegamento sirena esterna Partenope

Esempio di collegamento a caduta di positivo e controllo inserimento impianto (per altri tipi di collegamento fare riferimento al manuale della sirena)

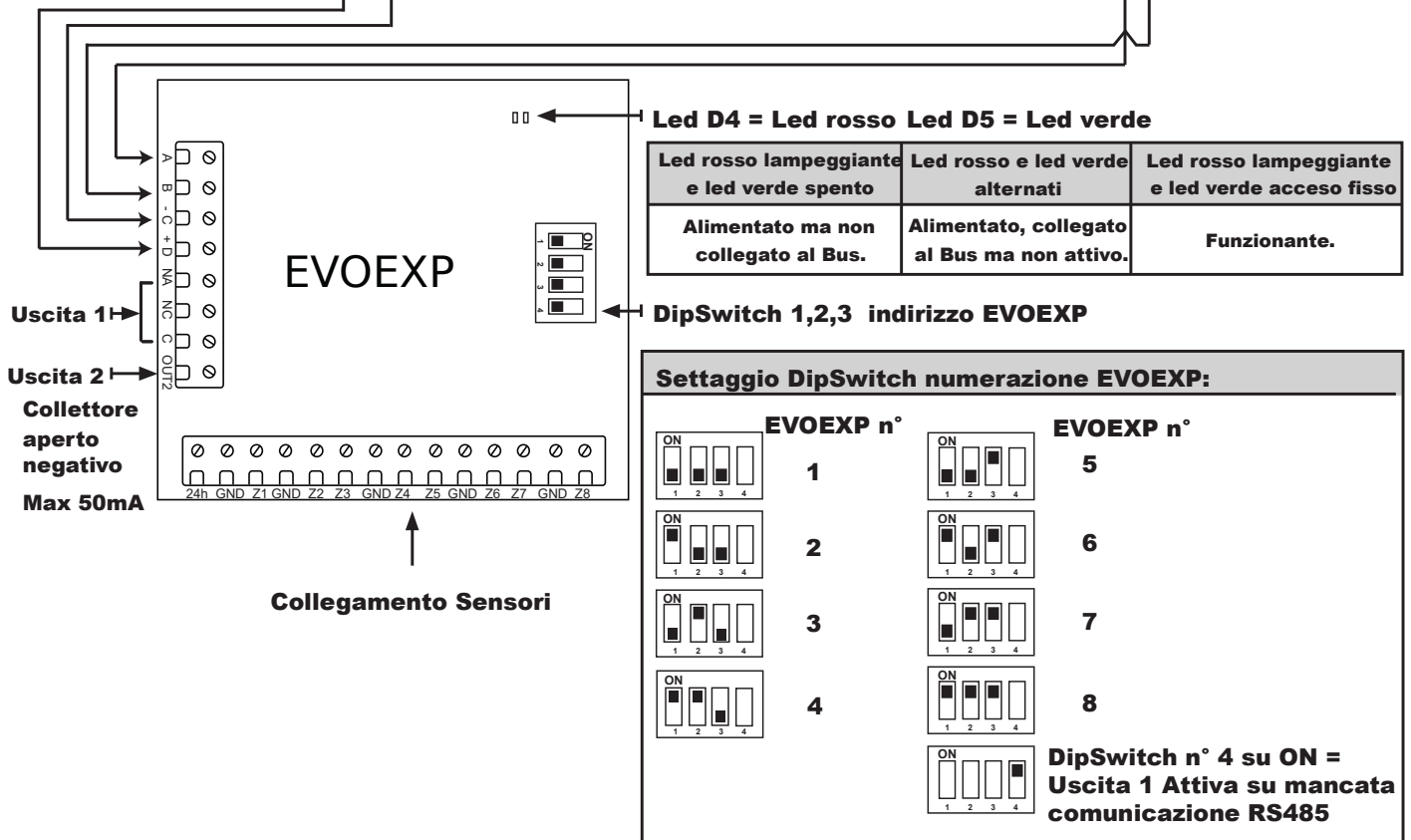
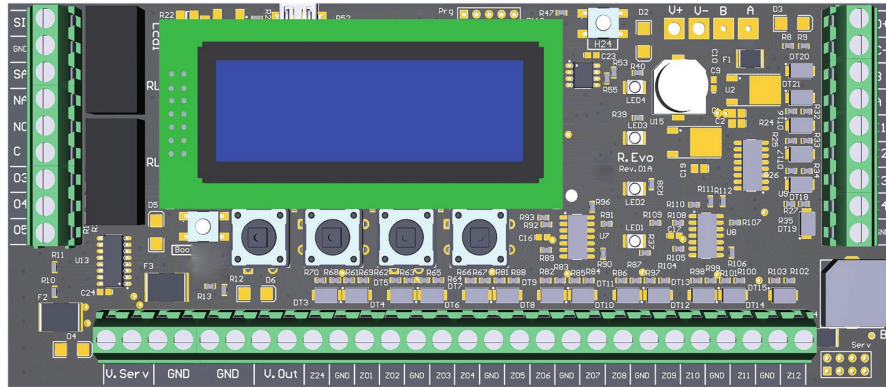


2.6.5 Collegamento sirena SP32





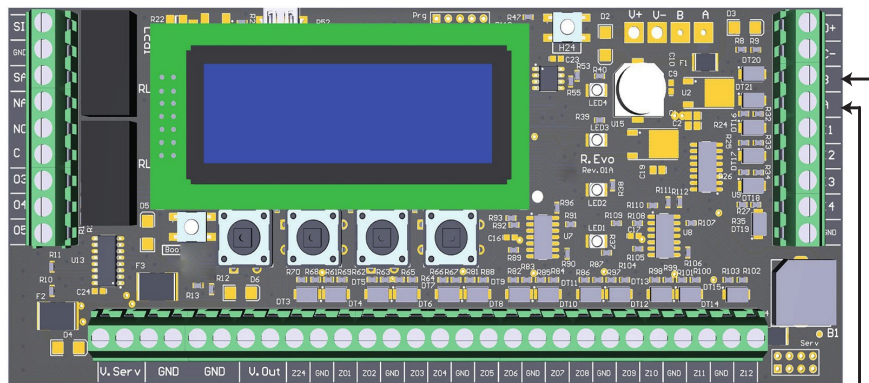
2.6.6 Collegamento con scheda di espansione EVOEXP



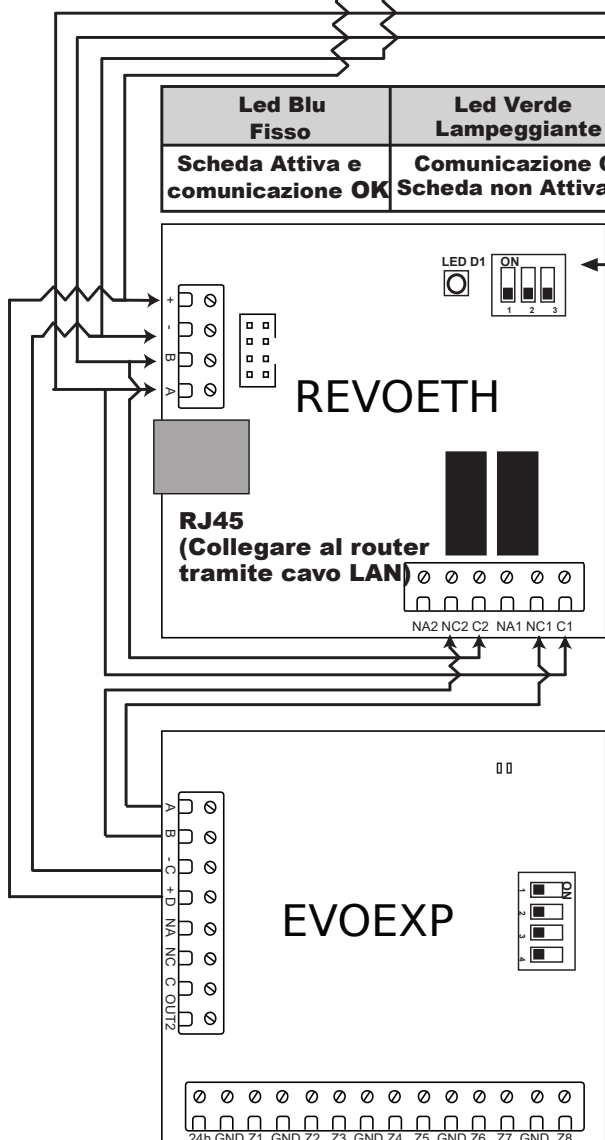
Così come per le zone della centrale, anche le zone dei moduli eVOEXP possono essere impostate come: Zona Logica, Zona Bilanciata, Zona doppio Bilanciamento. Per i collegamenti fare riferimento a pagina 7

NB: Per alimentare i sensori, può essere utilizzato un alimentatore supplementare EV1300L oppure un alimentatore EVALI oppure possono essere collegati direttamente in centrale ai morsetti GND-V.OUT valutando il carico applicato. Per attivare la scheda di espansione, fare riferimento al capitolo relativo a pag.44.

2.6.7 Collegamento con scheda di rete REVOETH



Led Blu Fisso	Led Verde Lampeggiante	Led Rosso Lampeggiante	alternati	Rosso/Blu alternati	Rosso/Blu flash
Scheda Attiva e comunicazione OK	Comunicazione OK Scheda non Attiva (Revo)	Mancanza comunicazione	Setting Mode	Non riceve IP da DHCP	Internet Ok



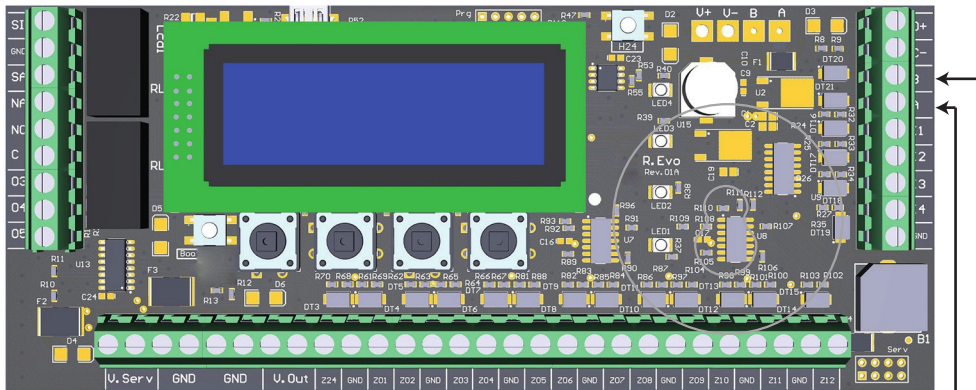
Settaggio DipSwitch Modalità REVOETH:		
	Revo Normale	Velocità comunicazione device RS485 normale
	Revo Turbo	Velocità comunicazione device RS485 raddoppiata (Solo in condizioni di installazione ottimali)
	Evolution	Per applicazione su centrali serie Evolution
	Kube	Per applicazione su scheda di comando Kube
	Setting Mode (192.168.1.250)	Per settare parametri di rete nel caso venga installata su centrali Evolution e scheda comandi Kube

Esempio di configurazione come modulo isolatore
 Le due uscite, se non programmate in maniera differente, fungono da modulo isolatore per la linea seriale RS485.
 Tale configurazione è consigliata, per esempio, nel caso in cui si installi una scheda di espansione (EVOEXP) ubicata in ambienti particolarmente esposti a manomissione.
 In caso di un eventuale corto circuito sulla seriale, I relè si apriranno in modo da isolare la scheda in errore, lasciando così la Console libera di funzionare anziché bloccarsi.
 Dopo aver ripristinato l'eventuale guasto, basterà entrare ed uscire dalla programmazione (dalla Console) per riarmare il modulo isolatore.

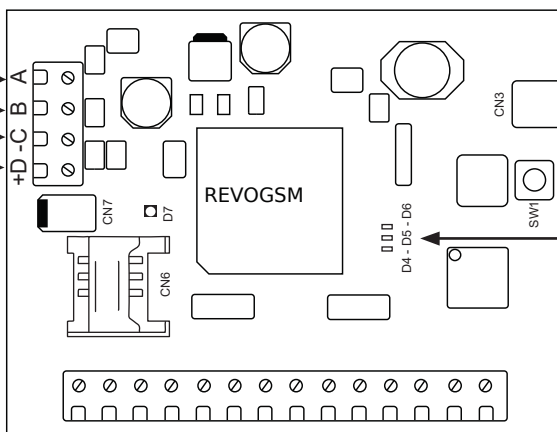
Per attivare la scheda di rete, fare riferimento al capitolo relativo a pag.58.



2.6.8 Collegamento con Combinatore Telefonico REVOGSM



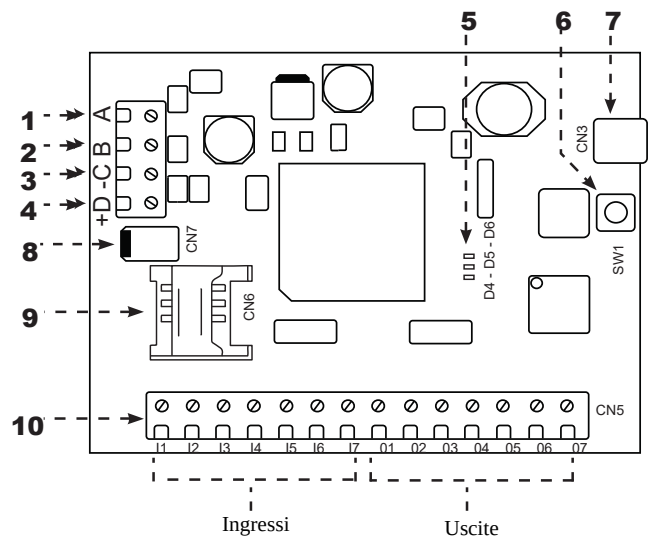
LED	D7
Rosso Spento	Modulo GSM Spento
Rosso Lampeggiante Lento	Linea GSM Rilevata e Agganciata
Rosso Lampeggiante Veloce	Ricerca / Mancanza Linea GSM



LED	D6	D5	D4
Verde Acceso fisso	Alimentato collegato e attivo		
Verde lampeggiante	Alimentato collegato al bus ma non attivo		
Giallo Acceso fisso		Alimentato ma non collegato al bus	
Rosso lampeggiante			Anomalia GSM

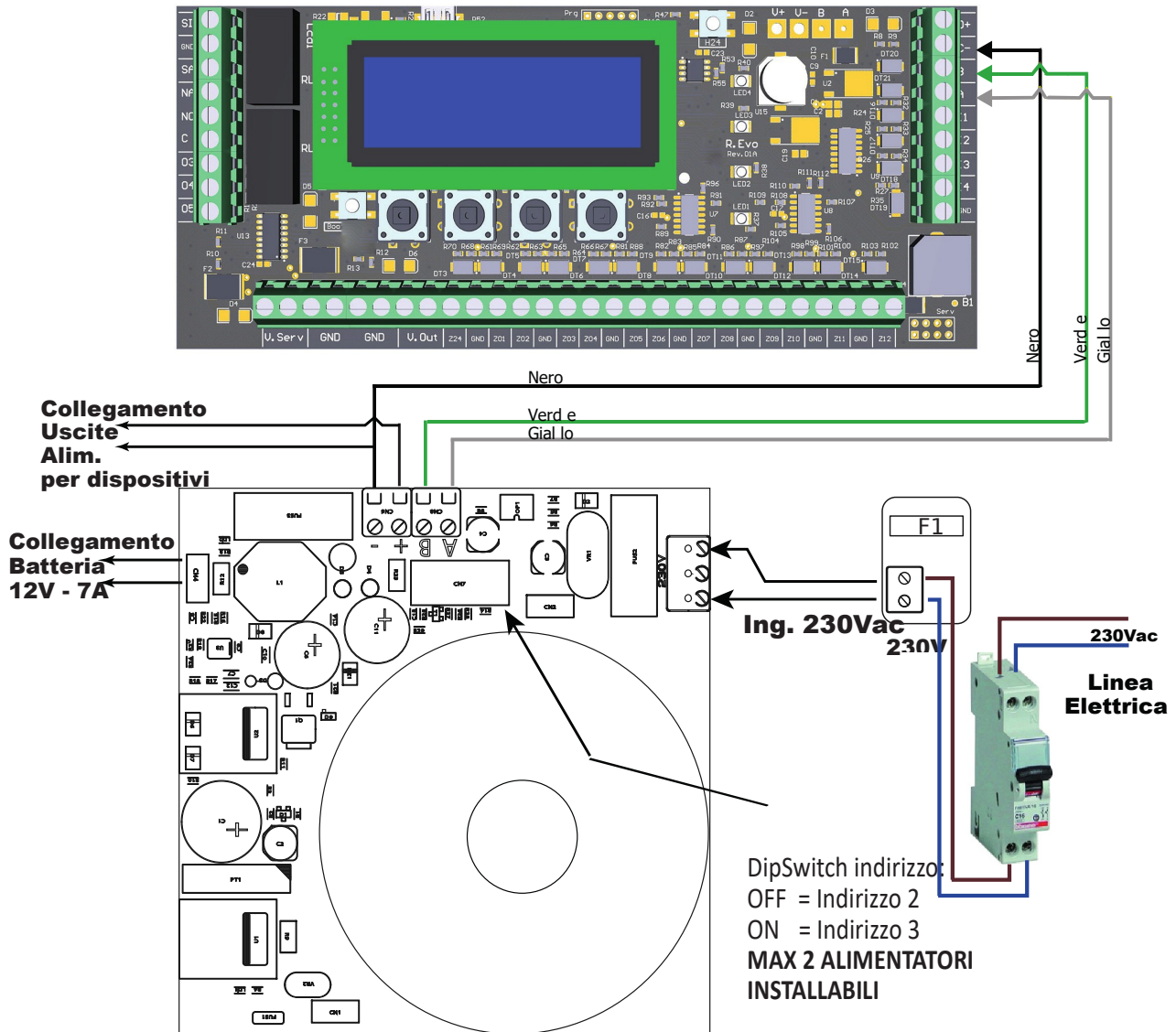
Descrizione morsettiere

- 1 A = RS485
- 2 B = RS485
- 3 -C = - 12Vdc Alimentazione
- 4 +C = +12Vdc Alimentazione
- 5 D4 = Led segnalazione
- 6 SW1 = Non utilizzato
- 7 CN3 = Usb di servizio
- 8 CN7 = Ingresso MCX per antenna
- 9 CN6 = Slot SIM
- 10 CN5 = Ingressi 1 > 7 attivi a presenza di positivo
Uscite 1 > 7 open collector a negativo

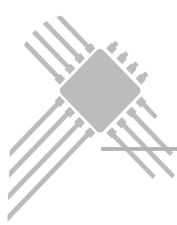


Per attivare e gestire il combinatore telefonico, fare riferimento al capitolo relativo a pag.38.

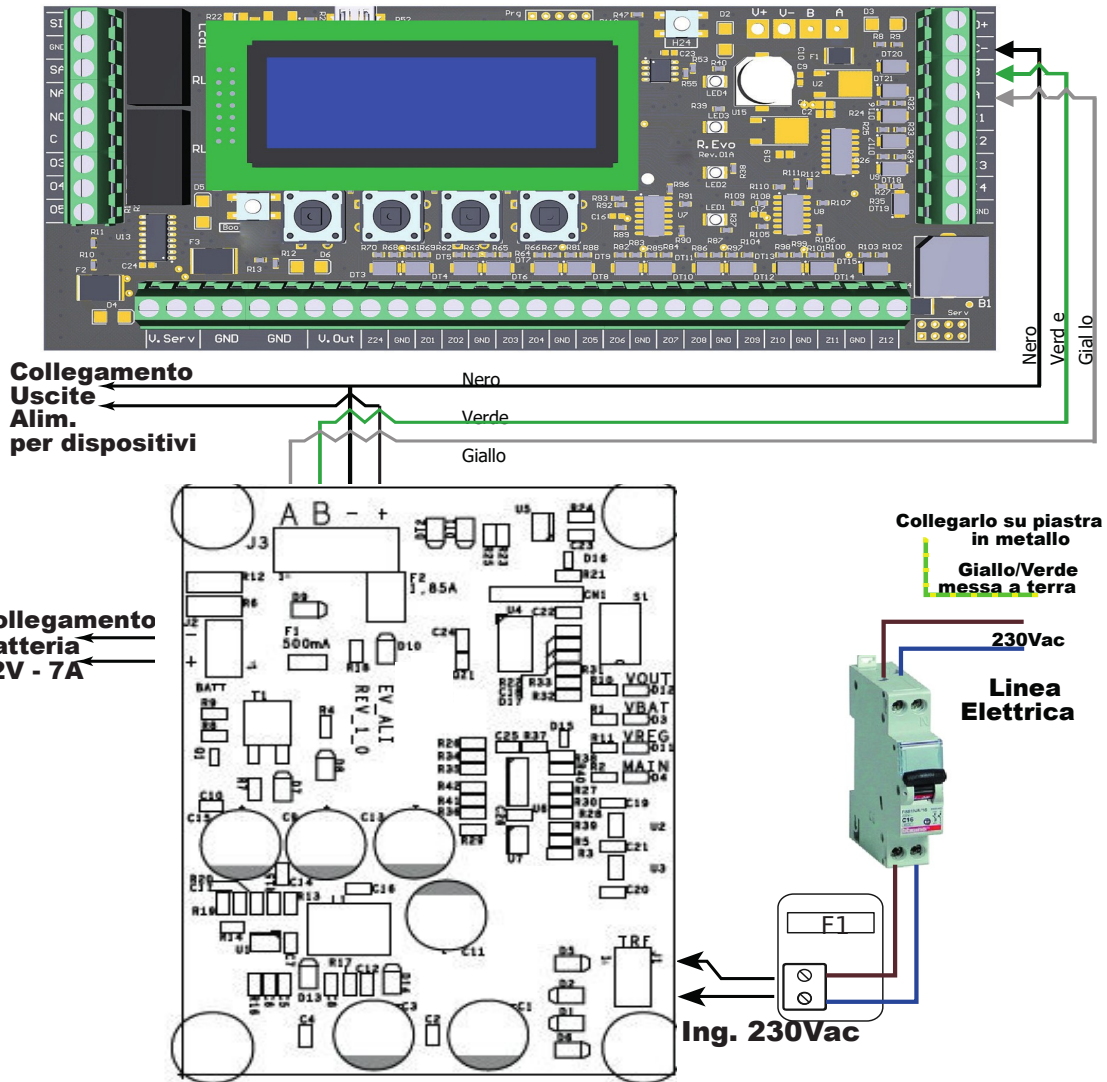
2.6.9 Collegamento alimentatore supplementare EV1300L



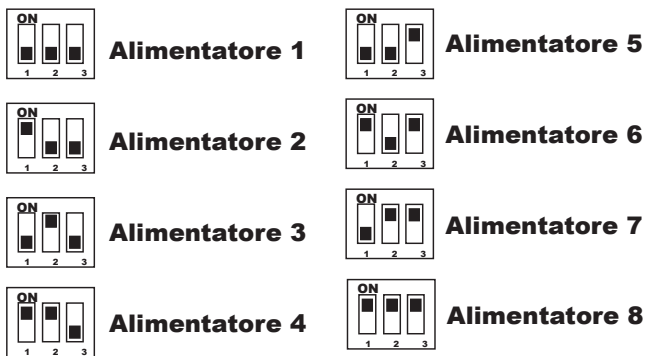
Per attivare e gestire gli alimentatori, fare riferimento al capitolo relativo a pag.52.



2.6.10 Collegamento alimentatore supplementare EVALI



DipSwitch Indirizzamento



Per attivare e gestire gli alimentatori, fare riferimento al capitolo relativo a pag.52.

3 Programmazione

3.1 Gestione Utenti

La centrale Revolution può gestire fino a 8 utenti più l'utente installatore.

L'utente 1 è l'utente master, ovvero colui che può gestire tutti gli altri utenti.

N.B.: Di default l'utente 1 è l'utente master attivo con il codice 1234, tutti gli altri utenti (tranne l'installatore che di default ha come codice 5678) sono bloccati. L'installatore per sbloccare questi utenti deve necessariamente inserire un codice valido per ognuno di essi, dopodiché potranno essere gestiti dall'utente master per quanto riguarda il cambio codice, la scrittura chiave e l'assegnazione del numero telefonico.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto ok

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

3.1.1 Attivazione Utenti

digitare il tasto OK, viene visualizzato

UTENTE 01
UTENTE 1

scegliere l'utente da programmare con il tasto ► e digitare il tasto OK

viene visualizzato per esempio

UTENTE 1
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivare l'utente, viene visualizzato

UTENTE 1
ATTIVO

NB: nel caso in cui, ad un utente non sia stato ancora assegnato un codice, non sarà possibile attivarlo e sul display verrà

visualizzato (vedi paragrafo codice utente per assegnarlo).

UTENTE 2
UTENTE MANCA COD

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnare il nome all'utente

3.1.2 Nome Utente

viene visualizzato

UTENTE 1
NOME UTENTE

premere il tasto OK per modificare, viene visualizzato

↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

SIGNOR ROSSI
NOME UTENTE

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnazione del codice utente

3.1.3 Codice Utente

viene visualizzato e premere il tasto OK

SIGNOR ROSSI
CODICE UTENTE



viene visualizzato

CODICE UTENTE
>>>> <<<<

digitare a questo punto il codice scelto, viene visualizzato per esempio

CODICE UTENTE
>>>> 4321 <<<<

e confermare con il tasto OK

NB: per cambiare il codice Installatore, andare al menù CPU. (fare riferimento a pag.57)

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nella scrittura delle chiavi

3.1.4 Scrittura Chiavi

viene visualizzato

SCRIVI CHIAVE
LETTORE:0 KEY:00

digitare il numero di un lettore abilitato (fare riferimento a pag.29) che si vuole utilizzare per eseguire la scrittura delle chiavi, per esempio digitare il tasto "1" se si vuole scrivere le chiavi dal lettore numero 1,

viene visualizzato

LETTORE
LETTORE:1 KEY:00

a questo punto il led rosso, sul lettore scelto, inizierà a

lampeggiare in attesa che vengano avvicinate/inserite tutte le chiavi da programmare confermando l'avvenuta scrittura con un lampeggio da parte del led verde seguito da lampeggi da parte di led rosso e giallo ed un beep da parte della consolle.

Contemporaneamente sulla consolle verranno conteggiate tutte le chiavi scritte, per esempio, nel caso in cui

siano state scritte 3 chiavi, verrà visualizzato

LETTORE
LETTORE:1 KEY:03

premere il tasto "0" per abbandonare la fase di scrittura, viene visualizzato

SCRIVI CHIAVE
LETTORE:0 KEY:00

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'inserimento del numero di telefono al quale il combinatore telefonico dovrà inviare gli allarmi.

3.1.5 Numeri Telefonici

viene visualizzato

NUMERO UTENTE-V

premere il tasto OK

viene visualizzato

NUMERO UTENTE-M

inserire il numero telefonico dalla tastiera alfanumerica,

viene visualizzato

NUMERO UTENTE-M
3351234567

e confermare con il tasto OK

verrà visualizzato

NUMERO UTENTE-V
3351234567

nb: la lettera V indica la possibilità di Visualizzare il numero telefonico, invece la lettera M indica la possibilità di Modificarlo.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'associazione delle aree. In questa fase si stabilisce, con quale specifica area l'utente potrà interagire da remoto attraverso il combinatore telefonico.

3.1.6 Associazione Aree

Viene visualizzato

UTENTE 1


premere sulla tastiera il numero relativo all'area da abilitare

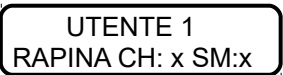
AREE:-1-2-3-4-

o disabilitare (ad ogni pressione cambia lo stato), la posizione vuota indica che l'area non è associata e viceversa.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione della chiamata e/o dell'SMS in caso di rapina (nel caso in cui uno o più ingressi abbia questa funzione attivata) fare riferimento a pag. 33.


3.1.7 Chiamata/SMS Rapina

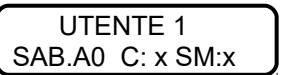
viene visualizzato  premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (CH) e il tasto "2" per abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

viene visualizzato  dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione della chiamata o dell'SMS in caso di allarme sabotaggio sull'area "0".


3.1.8 Chiamata/SMS Sabotaggio Area 0

viene visualizzato  premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (C) e il tasto "2" per abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

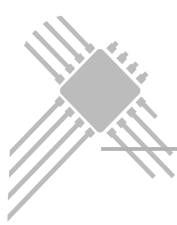
viene visualizzato  dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione dell' SMS in caso di guasto e quindi di una mancata risposta di qualche dispositivo installato sulla linea seriale RS485.

3.1.9 SMS Guasti

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per abilitare o ▼ per disabilitare

Viene visualizzato  dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.



premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'abilitazione dei permessi SMS e VOCE. In pratica si stabilisce se l'utente in oggetto può effettuare il controllo remoto della centrale tramite il combinatore telefonico, attraverso sms(SMS) e/o toni DTMF (voce).

3.1.10 Permessi SMS e Voce

Viene visualizzato per

UTENTE 1
GSM CMD C: SM:

premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (C) e il tasto "2"

abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

Viene visualizzato disattiva.

UTENTE 1
GSM CMD C: x SM:x

dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'abilitazione alla ricezione di un SMS in caso di inserimento e/o disinserimento di una specifica area.

3.1.11 SMS Inserimento/Disinserimento (A1-A4)

viene visualizzato

UTENTE 1
SMS A1 D. : I. :

premere il tasto "1" per abilitare la ricezione del messaggio in

caso di disinserimento dell'area 1 e il tasto "2" per abilitare la ricezione del messaggio in caso di inserimento dell'area 1

viene visualizzato funzione disattiva.

UTENTE 1
SMS A1 D. :x I. :x

dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto

Procedere allo stesso modo per programmare le medesime funzioni, relative alle altre aree.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'abilitazione alla ricezione della chiamata o dell'SMS in caso di allarme di una specifica area.

3.1.12 Chiamata/SMS Allarme (A1-A4)

Viene visualizzato

UTENTE 1
ALL.A1 C: SM:

premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (C) e il tasto

"2" per abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

Viene visualizzato disattiva.


UTENTE 1
ALL.A1 C: x SM:x

dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione

Procedere allo stesso modo per programmare le medesime funzioni, relative alle altre aree.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione dell' SMS in caso mancanza rete


3.1.13 SMS Mancanza Rete


Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per abilitare o ▼ per disabilitare

Viene visualizzato  dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione dell'utente a poter attivare un uscita (di centrale oppure di un'espansione) pilotata da un lettore opportunamente programmato(fare riferimento a pag. 35). Quindi solo un utente abilitato potrà attivare un uscita agendo dal lettore specifico.


3.1.14 Uscita su Chiave

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per abilitare o ▼ per disabilitare


Viene visualizzato  dove l' "ON" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione della chiamata o dell'SMS in caso di un allarme Coercizione (costrizione da parte di un malintenzionato,a disinserire l'impianto) di una specifica area.

3.1.15 Chiamata/SMS Coercizione (A1-A4)

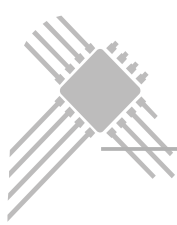
Viene visualizzato  premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (C) e il tasto

"2" per abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

Viene visualizzato  dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

Procedere allo stesso modo per programmare le medesime funzioni, relative alle altre aree.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione alla ricezione della chiamata o dell'SMS in caso di un allarme sabotaggio .



3.1.16 Chiamata/SMS Sabotaggio (A1-A4)

Viene visualizzato UTENTE 1
SAB.A1 C: SM: premere il tasto "1" per abilitare la chiamata (C) e il tasto

"2" per abilitare l' SMS(SM) (ad ogni pressione dei tasti cambia lo stato).

Viene visualizzato UTENTE 1
SAB.A1 C: x SM:x dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

Procedere allo stesso modo per programmare le medesime funzioni, relative alle altre aree. premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitazione a poter gestire la centrale da remoto tramite scheda ethernet.

3.1.17 Permessi Comandi Rete

Viene visualizzato UTENTE 1
ETH CMD: premere il tasto ▲ per abilitare o ▼ per disabilitare

Viene visualizzato UTENTE 1
ETH CMD: ON dove l' "ON" indica funzione attiva e lo spazio vuoto

funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del livello d'inserimento (da 0 a 15). L'utente con il valore numerico piu' basso rispetto ad un altro, avrà prevalenza nel disinserimento. Per esempio, un utente con livello "1" non può disinserire l'impianto se quest'ultimo è stato inserito da un utente di livello "0" ma può farlo invece, se ad inserire è stato un utente di livello "2" e così a seguire. Prendendo come esempio un'azienda, dove il custode ha un livello "1", durante la settimana può inserire e disinserire l'impianto senza problemi, nel w.e. invece, dopo che ha inserito il titolare, con livello "0", non avrà la possibilità di disinserire.

NB: la numerazione da 0 a 6 vale per la funzione di inserimento/disinserimento mentre da 7 a 15 vale solo per l'inserimento. Quindi gli utenti con livello da 7 a 15 possono SOLO inserire ma non disinserire, rispettando le dovute "Gerarchie"

3.1.18 Livelli d' inserimento

Viene visualizzato UTENTE 1
LIVELLO INS.:00 premere il tasto ▲ per aumentare il valore o ▼ per diminuirlo

Viene visualizzato, per esempio, impostando il livello ad "1"

UTENTE 1
LIVELLO INS.:01

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK.

3.2 Gestione Zone

La centrale Revolution è equipaggiata con 12 zone multifunzione, completamente programmabili e gestibili in base alle proprie esigenze. Per programmarle, procedere come indicato di seguito:

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ► fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
ZONE

e confermare con il tasto OK

viene visualizzato

ZONA 00
ZONA 00

selezionare la zona da voler programmare con il tasto ► e

confermare con il tasto OK

3.2.1 Attivazione Zona

viene visualizzato

ZONA 01
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per attivarla,

viene visualizzato

ZONA 01
ATTIVA

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'associazione della zona al "Perimetro", tale zona sarà quindi protetta sia in caso di inserimento Totale, sia nel caso di inserimento Perimetrale. In caso contrario, la zona genererà l'allarme, solo in caso di inserimento Totale.

3.2.2 Zona Perimetro

viene visualizzato

ZONA 01
ZONA PERIMETRO:

premere il tasto ▲ per attivarla,

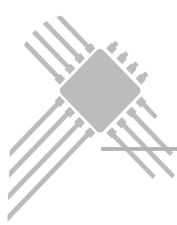
viene visualizzato

ZONA 01
ZONA PERIMETRO:x

dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'attivazione della zona, come Sabotaggio.

Non avrà più, quindi, la funzione di Zona d'allarme, ma sarà a tutti gli effetti una 24H.



3.2.3 Zona Sabotaggio

viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivarla,

viene visualizzato 

dove la “x” indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare la zona come “ritardata”, rispetterà quindi i tempi di uscita ed ingresso impostati nel menù area (per la relativa area di appartenenza).fare riferimento a pag.27

3.2.4 Zona Ritardata


viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivarla,

viene visualizzato 


dove la “x” indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare la zona come Logica, Bilanciata o Doppio bilanciamento. Fare riferimeto al paragrafo COLLEGAMENTO RILEVATORI, per comprenderne le differenze.

3.2.5 Bilanciamento Zone

viene visualizzato  premere sulla console rispettivamente il tasto “1” per


impostare Zona logica, il tasto “2” per impostare Zona bilanciata ed il tasto “3” per impostare Zona doppio bilanciamento.

viene visualizzato, per esempio, premendo il tasto “2” 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare l'Area di appartenenza (da 0 a 4), quest'associazione, sarà fondamentale, per stabilire i vari modi d'inserimento.

Nb:l'associazione all'area “0” non permette di generare un allarme per zona aperta. Si utilizza,per esempio, per permettere, ad una specifica zona di attivare un uscita, senza però essere associata a nessun inserimento.

3.2.6 Associazione Aree


viene visualizzato  premere sulla console rispettivamente il tasto “0” per

impostare l’area “0”, il tasto “1” per impostare l’area “1”, il tasto “2” per impostare l’area “2”, il tasto “3” per impostare l’area “3” ed il tasto “4” per impostare l’area “4”.


premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’impostare il Nome della zona, tale programmazione risulterà utile, per esempio, nel consultare una memoria d’allarme.

3.2.7 Nome Zona

viene visualizzato 

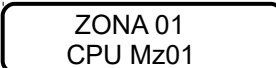
premere il tasto OK per modificare, viene visualizzato 

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica spostandosi da un carattere all’altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nel VISUALIZZARE, l’ubicazione “Fisica” della zona, per esempio, nel caso della Zona 1, sarà CPU Mz01, ovvero Morsetto Zona 01 della CPU (centrale).

3.2.8 Ubicazione fisica della Zona


viene visualizzato, per esempio, 

NB: questa informazione non è editabile.

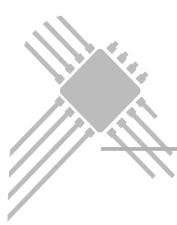
premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’attivazione del “Gong” (segnale acustico sulla console) ad ogni apertura della zona. Può essere utile a controllare una zona senza dover generare un allarme ma semplicemente ascoltando un beep in console.

3.2.9 Attivazione Gong

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per abilitare o ▼ per disabilitare

Viene visualizzato  dove l’ “ON” indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’assegnazione della funzione di quella determinata zona.



3.2.10 Funzione Zona

Viene visualizzato ZONA01 premere il tasto ▲ per scegliere la funzione desiderata tra le seguenti:

ALLARME

Allarme- all'apertura della zona , a centrale inserita, verrà generato l'allarme.Impostazione di default.

Ins/Dis Totale- all'apertura della zona verrà inserita/disinserita,in modo totale, l'area associata (vedi associazione aree)

Ins/Dis Peri.- all'apertura della zona verrà inserita/disinserita,in modo perimetrale, l'area associata (vedi associazione aree)

Stop obbligo- in caso sia stata attivata, per l'area associata, l'allarme Coercizione (costrizione da parte di un malintenzionato,a disinserire l'impianto), l'ingresso avrà la funzione di "stopparlo". Bisognerà quindi premere ,per esempio, un pulsante installato sull'ingresso, entro un tempo stabilito (dopo aver disinserito l'impianto), in caso contrario, partirà un allarme silenzioso e quindi un messaggio di tentativo di coercizione, da parte del combinatore telefonico, verso dei numeri telefonici stabiliti.

Allarme rapina- all'apertura della zona, partirà un allarme silenzioso e quindi un messaggio di tentativo di rapina, da parte del combinatore telefonico , verso dei numeri telefonici stabiliti.


Viene visualizzato per esempio,  nel caso in cui si sia scelta la funzione Allarme Rapina

NB: L'allarme rapina, può essere fermato esclusivamente dal pannello frontale della centrale. Fare riferimento a pag.27 del manuale Utente

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il livello d'inserimento (da 0 a 15). La zona (se impostata con funzione d'inserimento/disinserimento) con il valore numerico piu' basso rispetto ad un altro, avrà prevalenza nel disinserimento. Per esempio, un utente con livello "1" non può disinserire l'impianto se quest'ultimo è stato inserito da un utente di livello "0" ma può farlo invece, se ad inserire è stato un utente di livello "2" e così a seguire. Prendendo come esempio un'azienda, dove il custode ha un livello "1", durante la settimana può inserire e disinserire l'impianto senza problemi, nel w.e. invece, dopo che ha inserito il titolare (magari da un combinatore telefonico collegato alla zona(opportunamente programmata), con livello "0", non avrà la possibilità di disinserire.

NB: la numerazione da 0 a 6 vale per la funzione di inserimento/disinserimento mentre da 7 a 15 vale solo per l'inserimento. Quindi gli utenti con livello da 7 a 15 possono SOLO inserire ma non disinserire, rispettando le dovute "Gerarchie"

3.2.11 Livello d' inserimento

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per aumentare il valore o ▼ per diminuirlo

Viene visualizzato,per esempio,impostando il livello ad "1"




premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare la polarità della zona (NA/NC) a seconda del tipo di dispositivo che andremo a collegare.

3.2.12 Polarità Zona

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per modificare

Viene visualizzato 

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK.

3.3 Gestione Aree

La centrale Revolution può gestire un'area sabotaggio (Area 0) nella quale risiedono guasti linea seriale RS485, tamper centrale etc. e 4 aree completamente indipendenti.
Per ognuna di queste 4 aree sono possibili 2 modi d'inserimento, anche dallo stesso lettore.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ► fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
AREE

e confermare con il tasto OK

Viene visualizzato

AREA00
AREA0

premere il tasto ► fino a visualizzare l'area che si vuole programmare e confermare con il tasto OK

3.3.1 Attivazione Area

Viene visualizzato

AREA01
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per attivare l'area

viene visualizzato

AREA01
ATTIVA

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del nome all'area

3.3.2 Nome Area

viene visualizzato

AREA01
NOME AREA

premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato

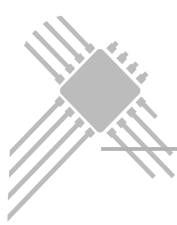
↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

CASA
NOME AREA

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' attivazione dell'allarme obbligo (Coercizione). Attivando questa funzione, ogni volta che quest'area verrà disinserita, bisognerà "stoppare" l'allarme coercizione da un ingresso opportunamente programmato (fare riferimento alla programmazione ingressi a pag.33).



3.3.3 Allarme Obbligo

viene visualizzato

ALLARME OBBLIGO
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivare La funzione, viene visualizzato

ALLARME OBBLIGO
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il tempo di allarme (espresso in secondi) di quella specifica area.

3.3.4 Tempo di Allarme

viene visualizzato

TEMPO ALLARME
>>>> 300 S. <<<<

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato

TEMPO ALLARME
>>>> S. <<<<

inserire un valore compreso tra 001 e 999 e confermare

con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

TEMPO ALLARME
>>>> 500 S. <<<<

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il tempo di ingresso (espresso in secondi) di quella specifica area.

3.3.5 Tempo di Ingresso

viene visualizzato

TEMPO INGRESSO
>>>> 010 S. <<<<

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato

TEMPO INGRESSO
>>>> S. <<<<

inserire un valore compreso tra 001 e 999 e

confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

TEMPO INGRESSO
>>>> 500 S. <<<<

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il tempo di uscita (espresso in secondi) di quella specifica area.

3.3.6 Tempo di Uscita

viene visualizzato

TEMPO USCITA
>>>> 010 S. <<<<

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato

TEMPO USCITA
>>>> S. <<<<

inserire un valore compreso tra 001 e 999 e

confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

TEMPO USCITA
>>>> 500 S. <<<<

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il tempo di ingresso prima che parti l'allarme Coercizione (espresso in secondi) di quella specifica area (qualora fosse attivato).

3.3.7 Tempo Obbligo

viene visualizzato

TEMPO OBBLIGO
>>>> 010 S. <<<<

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato

TEMPO OBBLIGO
>>>> S. <<<<

inserire un valore compreso tra 001 e 999 e

confermare con il tasto OK viene visualizzato per esempio

TEMPO OBBLIGO
>>>> 500 S. <<<<

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

E confermare con il tasto OK.

3.4 Gestione Lettori/Tastiere

Le due tastiere di comando k2kc e k2ks, vanno considerate e gestite come se fossero dei lettori a tutti gli effetti. A differenza dei kuber e keydoor che possono essere indirizzati da 1 ad 8 (fare riferimento alla tabella dei dipswitch a pag.8), le tastiere vanno impostate da 2 ad 8.

3.4.1 Assegnazione ID su Tastiere K2KC E K2KS

Dare alimentazione alla tastiera tenendo premuto il tasto * e rilasciare

La tastiera emetterà dei segnali acustici ad intermittenza in attesa dell' assegnazione dell' ID

Digitare l' ID e confermare con #

La tastiera smetterà di emettere il segnale acustico ed i tre led inizieranno a lampeggiare in sequenza ad indicare la mancanza di attivazione in centrale.

Nb: non assegnare un ID uguale ad altri lettori installati

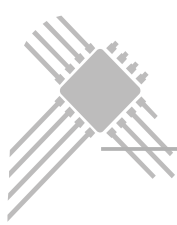
Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI



3.4.2 Attivazione

Premere il tasto ► fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
LETTORI

e confermare con il tasto OK

Viene visualizzato

LETTORE 01
LETTORE 1

Premere il tasto ► fino a visualizzare il lettore/tastiera da abilitare e premere il tasto ok

Viene visualizzato per esempio

LETTORE 01
NON ATTIVO

Premere il tasto ▲ per attivare, il display visualizzerà

LETTORE 01
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il Nome del lettore, tale programmazione risulterà utile, nelle altre fasi di programmazione, per esempio nella scrittura chiave, per riconoscere facilmente il lettore da utilizzare nell'operazione.

3.4.3 Nome Lettore

viene visualizzato

LETTORE 1
NOME LETTORE

premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato

↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

LETTORE INGRESSO
NOME LETTORE

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' associare ogni lettore/tastiera ad una o più aree, in modo da avere il controllo, tramite i led di segnalazione, dello stato delle aree che si vogliono visualizzare.

3.4.4 Associazione Aree

Viene visualizzato

LETTORE 1
AREE:- - - - -

digitare sulla tastiera i numeri delle aree(1-2-3-4) che si

vogliono associare a quel determinato lettore, ad ogni pressione il numero sarà visualizzato (area associata) o non visualizzato (area non associata)

Viene visualizzato, per esempio, volendo controllare l'area 1 e 2

LETTORE 1
AREE:-1 - 2 - - -

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nella creazione dei modi d'inserimento. Ogni lettore/tastiera può effettuare due tipi di inserimenti differenti, a seconda del tempo di permanenza della chiave nel lettore (kuber, keydoor) o dal codice digitato (k2kc/k2ks).

Fare riferimento alla tabella riassuntiva nel paragrafo 2,6.3 a pag.8

Per associare tali funzioni procedere, come indicato di seguito:

3.4.5 Creazione Modi d'Inserimento

Viene visualizzato

```
INSERIMENTO T1
AREE:- T - - - - -
```

In questo esempio, è indicato che il lettore nel primo modo d'inserimento (T1) inserisce l'area 1 (prima posizione occupata all'interno dei trattini) in modo totale (T). Per aggiungere o modificare altre aree da inserire basta digitare il tasto corrispondente all'area da associare (per esempio "2" per associare l'area 2) e digitarlo più volte per passare da esclusa (-), totale (T) o parziale (P).

Viene visualizzato, per esempio

```
INSERIMENTO T1 ← modo 1 d'inserimento
AREE:- T - P - - - - -
      ↑   ↑
      inser. Inser.
      area1 area2
      totale parziale
```

Procedere allo stesso modo, se richiesto, andando alla fase successiva con il tasto ► per programmare anche il secondo modo d'inserimento(T2) .

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare dopo quanti tentativi di inserimento con una chiave "falsa", il lettore debba andare in blocco(per un tempo impostabile).

3.4.6 Impostazione Numero Tentativi Chiave Falsa

viene visualizzato

```
LETTORE 1
R.01 MAX KEY:3
```

digitare un valore compreso tra 1 e 9 dalla tastiera alfanumerica

viene visualizzato per esempio, volendo impostare il blocco dopo 5 tentativi

```
LETTORE 1
R.01 MAX KEY:5
```

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il tempo di blocco (espresso in secondi) del lettore in seguito a chiave falsa.

3.4.7 Impostazione Tempo di Blocco su Chiave Falsa

viene visualizzato

```
TEMPO BLOCCO
>> 030 S. <<
```

per modificare premere il tasto ok ed inserire un valore compreso tra 001 e 210 e confermare con ok.

viene visualizzato per esempio, volendo impostare il blocco a 50 secondi

```
TEMPO BLOCCO
>> 050 S. <<
```

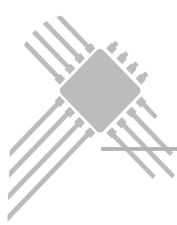
premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il funzionamento dell'uscita eventualmente associata al lettore (fare riferimento alla programmazione uscite a pag.36) in 4 modi differenti, indipendentemente dal tipo di inserimento programmato:

Spento – l'uscita non viene attivata

On/off - l'uscita si attiva o si disattiva ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (in entrambi i modi di inserimento).

Modo1/modo2 - l'uscita viene attivata all'inserimento del modo 1 e viene disattivata all'inserimento del modo 2.

Impulso- l'uscita si attiva ad impulso ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (in entrambi i modi di inserimento).



On/off Modo 1- l'uscita si attiva o si disattiva ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (SOLO nel modo 1 di inserimento).

On/off Modo 2- l'uscita si attiva o si disattiva ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (SOLO nel modo 2 di inserimento).

Impulso Modo 1- l'uscita si attiva ad impulso ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (SOLO nel modo 1 di inserimento).

Impulso Modo 2- l'uscita si attiva ad impulso ad ogni lettura della chiave del lettore o immissione codice sulla tastiera (SOLO nel modo 2 di inserimento).

Nb:assicurarsi che l'Utente desiderato, abbia i permessi abilitati nel menù "Out Key" fare riferimento a pag.19

3.4.8 Impostazione Uscita su Chiave

viene visualizzato LETTORE 1
OUT KEY SPENTO premere i tasti ▲ oppure ▼ per modificare

viene visualizzato per esempio LETTORE 1
OUT KEY:IMPULSO nel caso in cui si sia scelto di attivare,

in modo impulsivo, l'uscita associata,ad ogni lettura della chiave dal lettore o immissione codice sulla tastiera.

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

E confermare con il tasto OK

3.5 Gestione Ingressi

La centrale Revolution può gestire fino a 4 ingressi "Domotici" totalmente programmabili, per soddisfare le più disparate esigenze. Per esempio, si può attivare un ingresso per far partire un allarme rapina, oppure far inserire una determinata area etc.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato <GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ► fino a visualizzare <GESTIONE SETUP>
INGRESSI e confermare con il tasto OK

viene visualizzato INGRESSO 01
IN 1 selezionare l'ingresso da voler programmare con il tasto ► e

confermare con il tasto OK

3.5.1 Attivazione Ingressi

Viene visualizzato

INGRESSO 01
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivare l'ingresso

viene visualizzato

INGRESSO 01
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del nome all'ingresso

3.5.2 Nome Ingresso

viene visualizzato

IN 1
NOME INGRESSO

premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato

↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

PULSANTE RAPINA
NOME INGRESSO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' associare l'ingresso all'area su cui poter operare.

3.5.3 Associazione Aree

Viene visualizzato

IN 1
AREE:- - - -

Digitare sulla tastiera i numeri delle aree (1-2-3-4) che si vogliono associare a quel determinato ingresso, ad ogni pressione il numero sarà visualizzato (area associata) o non visualizzato (area non associata).

Viene visualizzato, per esempio, volendo operare sull'area 1 e 2

IN 1
AREE:-1 - 2 - - -

ipotizzando di aver programmato un ingresso con funzione Stop Obbligo, questa associazione è necessaria per stabilire di quale specifica area quest'ingresso può fermare l'allarme Coercizione (Obbligo). Nell'esempio riportato sopra, l'ingresso potrà fermare l'allarme Coercizione solo sull'area 1 e 2.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'associare la funzione all'ingresso (Tipo ingresso), potendo scegliere una delle seguenti funzioni:

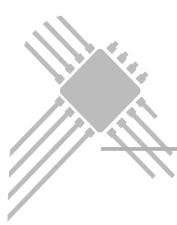
Non attiva- ingresso disattivato

Inserimento- l'ingresso funzionerà come un inseritore, bisognerà quindi programmare in che modo inserire le 4 aree (vedi paragrafo successivo "Inserimento aree")

Allarme rapina- l'attivazione dell'ingresso genera un allarme rapina

NB: L'allarme rapina, può essere fermato esclusivamente dal pannello frontale della centrale. Fare riferimento a pag.27 del manuale Utente

Stop obbligo- in caso sia stata attivata, per l'area associata, l'allarme Coercizione (costrizione da parte di un malintenzionato,a disinserire l'impianto), l'ingresso avrà la funzione di "stopparlo". Bisognerà quindi premere ,per esempio, un pulsante installato sull'ingresso, entro un tempo stabilito (dopo aver disinserito l'impianto), in caso contrario, partirà un allarme silenzioso e quindi un messaggio di tentativo di coercizione, da parte del combinatore telefonico, verso dei numeri telefonici stabiliti.



3.5.4 Tipo Ingresso

viene visualizzato

TIPO INGRESSO M1
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per scegliere la funzione desiderata

viene visualizzato per esempio

TIPO INGRESSO M1
ALLARME RAPINA

nel caso in cui si sia scelto di far partire,

premendo un pulsante installato su quell'ingresso, un messaggio del combinatore telefonico di tentata rapina.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il modo d'inserimento dell'ingresso, qualora sia stato programmato con funzione Inserimento. Per le altre funzioni, questo menù non avrà valore.

3.5.5 Inserimento Aree

Viene visualizzato

INSERIMENTO
AREE:- T - - - - -

In questo esempio, è indicato che l'ingresso inserisce l'area 1 (prima posizione occupata all'interno dei trattini) in modo totale (T). Per aggiungere o modificare altre aree da inserire basta digitare sulla console, il tasto corrispondente all'area da associare (per esempio "2" per associare l'area 2) e digitarlo più volte per passare da esclusa (-), totale (T) o parziale (P) e così a seguire per l'area 3 e 4.

Viene visualizzato, per esempio

INSERIMENTO
AREE:- T - P - - - - -

↑ ↑

inser. Inser.
area1 area2
totale parziale

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnazione del livello d'inserimento (da 0 a 15). L'ingresso, con funzione d'inserimento con il valore numerico più basso rispetto ad un altro, avrà prevalenza nel disinserimento. Per esempio, un ingresso con livello "1" non può disinserire l'impianto se quest'ultimo è stato inserito da un ingresso (o lettore, tastiera etc.) di livello "0" ma può farlo invece, se ad inserire è stato un utente di livello "2" e così a seguire. Prendendo come esempio un'azienda, dove il custode ha un livello "1", durante la settimana può inserire e disinserire l'impianto senza problemi, nel w.e. invece, dopo che ha inserito il titolare (in questo caso da un dispositivo collegato all'ingresso), con livello "0", non avrà la possibilità di disinserire.

NB: la numerazione da 0 a 6 vale per la funzione di inserimento/disinserimento mentre da 7 a 15 vale solo per l'inserimento. Quindi gli utenti con livello da 7 a 15 possono SOLO inserire ma non disinserire, rispettando le dovute "Gerarchie"

3.5.6 Livelli d'Inserimento

Viene visualizzato

INSERIMENTO
LIVELLO INS.:00

premere il tasto ▲ per aumentare il valore o ▼ per diminuirlo

Viene visualizzato, per esempio, impostando il livello ad "1"

INSERIMENTO
LIVELLO INS.:01

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK.

3.6 Gestione Uscite

La centrale Revolution può gestire fino a 5 uscite (2 a relè e 3 a collettore aperto) indipendenti e completamente programmabili.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ► fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
USCITE

e confermare con il tasto OK

viene visualizzato

USCITA 01
OUT 1

selezionare l'uscita da voler programmare con il tasto ► e

confermare con il tasto OK

3.6.1 Attivazione Uscita

Viene visualizzato

USCITA 01
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per attivare l'ingresso

viene visualizzato

USCITA 01
ATTIVA

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del nome all'uscita

3.6.2 Nome Uscita

viene visualizzato

OUT 1
NOME USCITA

premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato

↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

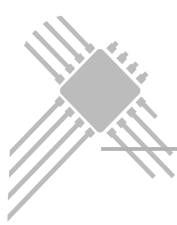
viene visualizzato per esempio

TEMPO USCITA
NOME USCITA

nel caso in cui l'uscita sia stata programmata

con funzione "Tempo uscita" (vedi paragrafo successivo).

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' impostare il funzionamento dell'uscita (Funz. uscita) e le relative associazioni (Aux uscita). Ad ogni funzione cambia il relativo menù di associazione (vedi tabella sottostante). Facendo un esempio, se impostiamo come funzione "Tempo ingresso", bisognerà associare ad essa, le aree che si desidera che pilotino l'uscita durante il tempo d'ingresso. In questo modo potremo avere una segnalazione, magari installando un led sull'uscita scelta, del tempo di ingresso di quella determinata area.



3.6.3 Funzione/AUX Uscita

viene visualizzato FUNZ. USCITA M1
NON ATTIVA premere il tasto ▲ per scegliere la funzione (Funz. uscita)

e spostarsi con il tasto ► per entrare nel relativo menù di associazioni (Aux uscita).

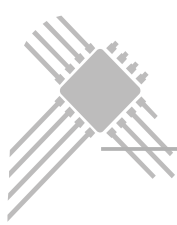
viene visualizzato per esempio FUNZ. USCITA M1
TEMPO INGRESSO e spostandosi con il tasto ►

viene visualizzato AUX USCITA M1
AREE:-----

Fare riferimento alla tabella sottostante per programmare il funzionamento desiderato.

FUNZ. USCITA M1-5	AUX USCITA M1-5	
USCITA SU CHIAVE si attiva con un comando dato da uno specifico lettore/tastiera	LETTORE 01 specificare lettore di comando uscita	Utilizzare I numeri da 1 a 8 rispettivamente per I lettori da 1 a 8
TEMPO INGRESSO si attiva per il tempo di ingresso di una specifica area	AREE ----- specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO USCITA si attiva per il tempo di uscita di una specifica area	AREE ----- specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO INGRESSO/USCITA si attiva per il tempo di uscita e d'ingresso di una specifica area	AREE ----- specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
OUT GRUPPO ZONE si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene aperta e si disattiva alla chiusura	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo
OUT GRUP. ZONE B si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene aperta e si disattiva alla successiva riapertura	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo
INS.TOTALE AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo totale	AREE ----- specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
INS.PERIM. AREE Si attiva in caso di	AREE ----- specificare area di	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4

inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo perimetrale	comando uscita	
NON ATTIVA l'uscita è disattivata	NON ATTIVA	
STATO ZONA si attiva in caso di apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
INSERIMENTO AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME AREE Si attiva in caso di allarme di una determinata area inserita sia in modo totale che perimentare	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
SABOTAGGIO si attiva in caso di allarme sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ZONE APERTE si attiva in caso di zone aperte di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME E SABOT. Si attiva in caso di allarme e/o sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ALLARME RAPINA si attiva in caso di allarme rapina in una specifica area	AREA 00 specificare area con allarme rapina abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME OBBLIGO si attiva in caso di allarme obbligo (coercizione) in una specifica area	AREE - - - - - specificare area con obbligo abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
GONG AREE si attiva ad ogni apertura di una zona con il gong attivato appartenente ad una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
BISTABILE ZONA si attiva e cambia stato ad ogni apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
ALLARME TOT. AREE	AREE - - - - -	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4



Revolution

si attiva in caso di allarme di una specifica area SOLO se inserita in modo totale	specificare area di comando uscita	
--	------------------------------------	--

GSM ECHO si attiva ripetendo una specifica uscita del revogsm attivata a distanza	ECHO - - - - - specificare uscita di comando del revogsm	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per le uscite 1,2,3,4
--	---	---

ETH ECHO si attiva da comando specifico da console oppure utilizzando l'APP della scheda revoeth	ECHO - - - - - specificare uscita attivabile da console oppure tasto di comando dell'APP	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per il tasto 1,2,3,4 riportato nell'APP oppure il numero dell'uscita che si vuole associare per il comando da console
---	---	---

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nello scegliere in che modo deve funzionare l'uscita, se invertita (INV) ovvero essere attiva a riposo e disattiva quando l'evento che deve pilotarla viene generato (se non spuntato il campo, funziona al contrario) e se deve funzionare ad intermittenza (blink).

3.6.4 Tipo Uscita

viene visualizzato TIPO USCITA M1
INV.: BLINK: premere rispettivamente il tasto 1 sulla console per

attivare/disattivare l'inversione e il tasto 2 per attivare/disattivare l'intermittenza.

viene visualizzato per esempio TIPO USCITA M1
INV.:* BLINK: * dove l'asterisco indica funzione attiva e

campo vuoto funzione disattiva.

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK

3.7 Gestione Modulo GSM

La centrale Revolution può gestire un combinatore telefonico GSM dedicato ed integrato, con la possibilità di fornire informazioni dello stato della centrale e dei propri componenti in maniera dettagliata.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ► fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
MODULO GSM

e confermare con il tasto OK

3.7.1 Attivazione Modulo GSM

viene visualizzato

MODULO GSM
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivarlo

viene visualizzato

MODULO GSM
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' impostare i parametri della propria SIM

3.7.2 Impostazione SIM

viene visualizzato

MODULO GSM
SIM CARD

premere il tasto OK per entrare nel sotto menù

viene visualizzato

MODULO GSM
SIMCARD PIN:

premere il tasto ▲ per attivare la lettura del pin della SIM da

parte del combinatore (qualora la SIM fosse protetta da pin) o saltare questo passaggio qualora non lo fosse.

viene visualizzato

MODULO GSM
SIMCARD PIN: x

dove la x indica funzione attiva e lo spazio vuoto, disattiva.

Nel caso sia stata attivata questa funzione, passare alla fase successiva, in caso contrario saltare questo passaggio

premere il tasto ► fino a visualizzare

PIN SIMCARD
>> 0000 <<

e premere il tasto OK

viene visualizzato

PIN SIMCARD
>> <<

digitare il pin dalla tastiera alfanumerica e confermare con il

tasto OK, viene visualizzato, per esempio,

PIN SIMCARD
>> 1234 <<

premere il tasto ► per passare alla fase successiva che consiste nell'abilitare il combinatore telefonico ad inoltrare gli SMS ricevuti sulla SIM, al primo numero telefonico della rubrica.

viene visualizzato

PIN SIMCARD
ECHO SMS:

premere il tasto ▲ per attivare la funzione

viene visualizzato

PIN SIMCARD
ECHO SMS:x

dove la x indica funzione attiva e lo spazio vuoto, disattiva.

premere il tasto ► per passare alla fase successiva che consiste nell'abilitare il combinatore telefonico ad emettere un segnale acustico, ogni secondo, in caso di perdita rete GSM.

viene visualizzato

PIN SIMCARD
AVVISO SEGNALE:

premere il tasto ▲ per attivare la funzione

viene visualizzato

PIN SIMCARD
AVVISO SEGNALE: x

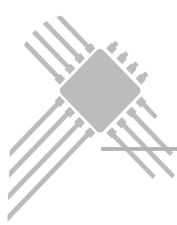
dove la x indica funzione attiva e lo spazio vuoto, disattiva.

premere il tasto ► per passare alla fase successiva che consiste nell'impostare il numero di cicli chiamata, ovvero quante volte il combinatore telefonico, chiamerà ogni numero della rubrica, in caso di allarme.

viene visualizzato

PIN SIMCARD
NUM.CICLI CH.:1

premere il tasto ▲ per cambiare il valore



viene visualizzato, per esempio, **PIN SIMCARD
NUM.CICLI CH.:2** nel caso in cui si vogliono far effettuare 2 cicli di chiamata.

Premere il tasto * per tornare al menù **MODULO GSM
SIM CARD** e passare con il tasto ► alla fase

della programmazione del combinatore telefonico, che consiste nell' impostare il testo comune che sarà visualizzato/ascoltato nel messaggio d'allarme. Per esempio, impostando come messaggio comune, Casa Rossi, ogni messaggio inviato dal combinatore (sia vocale che SMS), conterrà quest' "intestazione".

3.7.3 Testo Comune

viene visualizzato **MODULO GSM
TESTO COMUNE** premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato **REVOLUTION** premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato **↓ (1-4)** digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

NB: In questo menù, a differenza di altri, c'è la possibilità di utilizzare fino a 32 caratteri, suddivisi in 4 "pagine (display)", l'indicazione (1-4) indica in quale "pagina" del display siamo. Si visualizzerà per esempio durante la scrittura, nel caso il testo sia molto lungo

**↓ (1-4)
CASA ROS** nella prima pagina **↓ (2-4)
SI DI VI** nella seconda pagina

**↓ (3-4)
A ROMAN** nella terza pagina e **↓ (4-4)
UMERO 5** nella quarta pagina e confermare


con il tasto OK. viene visualizzato **CASA ROSSI DI VI
A ROMA NUMERO 5**

Premere il tasto * per tornare al menù **MODULO GSM
TESTO COMUNE** e passare con il tasto ► alla successiva

fase che consiste nella programmazione degli ingressi.

Questi ingressi (7) non generano allarmi, ma servono semplicemente ad avere il controllo di 8 dispositivi ad essi associati. Per esempio, collegando all'ingresso 1, un positivo di riferimento 12VCC, dato da una qualsiasi apparecchiatura (positivo presente apparecchio acceso, positivo assente apparecchio spento) potrà essere controllato a distanza, per conoscerne lo stato, interagendo col combinatore telefonico. E' possibile, quindi, assegnare un nome ad ogni ingresso, e per ognuno di esso, si può assegnare un testo relativo allo stato attivo e non attivo. Questi testi verranno visualizzati nell'SMS di risposta del combinatore (successivi a comandi remoti), o ascoltati nella chiamata vocale.


3.7.4 Ingressi

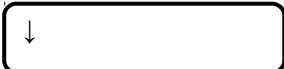
viene visualizzato  premere sulla tastiera alfanumerica il numero dell' ingresso

da programmare, viene visualizzato per esempio premendo il tasto 2



e confermare con il tasto OK per entrare nei relativi sotto menù

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

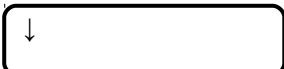
spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato, per esempio,  (ipotizzando, in questo esempio, di aver collegato


all'ingresso un riferimento, accesa/spenta, di una caldaia da voler controllare a distanza)

premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nello scrivere il testo dello stato attivo

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

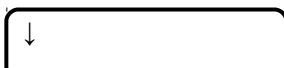
viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK


viene visualizzato, per esempio 

premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nello scrivere il testo dello stato Non

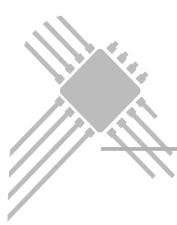
Attivo, viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato, per esempio, 

Premere il tasto * per tornare al menù superiore, per passare alla fase successiva che consiste nel programmare le uscite (7), le quali potranno essere attivate sia da comandi SMS sia da chiamate.





3.7.5 Uscite

viene visualizzato  premere il tasto ►

fino a visualizzare 


premere sulla tastiera alfanumerica il numero dell' uscita da programmare, viene visualizzato per esempio

premendo il tasto 2  e confermare con il tasto OK per entrare nei relativi sotto menù.

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare


viene visualizzato alfanumerica  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera


spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato, per esempio,  (ipotizzando,in questo esempio, di aver

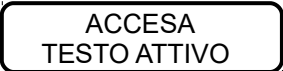
opportunamente collegato l'uscita ad un accensione luce da voler pilotare a distanza)

premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nello scrivere il testo dello stato Attivo

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare


viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK


viene visualizzato, per esempio 

premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nello scrivere il testo dello stato Non


Attivo, viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

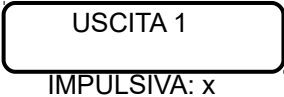
viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato, per esempio 

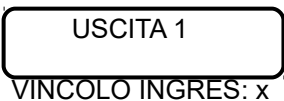
premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nel settare l'uscita ad impulso o bistabile (ON/OFF).

viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare la funzione ad impulso

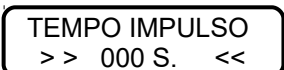
viene visualizzato bistabile.  dove la x indica uscita impulsiva e lo spazio vuoto uscita

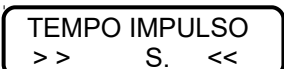
premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nel vincolare l'uscita allo stato del rispettivo ingresso. Quindi uscita 1 è legata all'ingresso 1, l'uscita 2 è legata all'ingresso 2 e così via. Questa associazione, può essere utile nel caso in cui si provi ad attivare da remoto un uscita già precedentemente attivata (magari da altri) e quindi si avrà un messaggio di risposta "Comando non necessario".

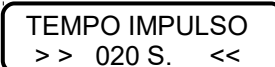
viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare il vincolo

viene visualizzato disattivo.  dove la x indica vincolo attivo e lo spazio vuoto vincolo

premere il tasto ► per programmare il parametro successivo che consiste nell'impostare, qualora l'uscita sia stata programmata ad impulso, la durata dell'impulso stesso (0-999 secondi).

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato  digitare il valore desiderato dalla tastiera alfanumerica e

confermare con il tasto OK, viene visualizzato, per esempio 

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto *


fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK.

NB:Premendo il tasto **F3** dal menù Automazioni GSM (fare riferimento a pag.14 del manuale Utente) si effettua un Test di chiamata sul primo numero memorizzato.

3.8 Gestione Espansioni

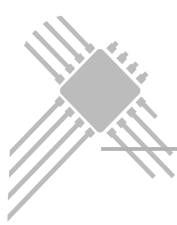
La centrale Revolution può gestire fino a 8 moduli d'espansione (opportunamente indirizzati, fare riferimento alla tabella riassuntiva a pag.10) ognuno con 9 zone e due uscite (1 a relè e 1 a collettore aperto) indipendenti e completamente programmabili. E' utile installarli qualora fossero già occupate le zone in centrale e si volessero installare sensori aggiuntivi, evitando di collegarli in serie con gli altri, in maniera da avere un controllo "Punto punto".

NB: tali zone vano programmate dal menù Zone (fare riferimento a pag.21) e vanno dalla zona 13 alla 84.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato 

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato 



premere il tasto ► fino a visualizzare <GESTIONE SETUP>
EXP e confermare con il tasto OK

viene visualizzato EVOEXP 01
EXP 1 ► e selezionare l'espansione da voler programmare con il tasto
confermare con il tasto OK

3.8.1 Attivazione Espansioni

Viene visualizzato EVOEXP 01
NON ATTIVA premere il tasto ▲ per attivare l' espansione

viene visualizzato EVOEXP 01
ATTIVA

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del nome all'espansione

3.8.2 Nome Espansione

viene visualizzato EXP 1
NOME EXP premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato ↓ digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio ESP.GARAGE
NOME EXP nel caso in cui l'espansione sia stata installata,
per esempio, nel Garage.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' attivazione della singola uscita e successivamente nell'impostazione del funzionamento dell'uscita (Funz. uscita) e le relative associazioni (Aux uscita) sempre spostandosi con il tasto ► . Ad ogni funzione cambia il relativo menù di associazione (vedi tabella sottostante). Facendo un esempio, se impostiamo come funzione "Tempo ingresso", bisognerà associare ad essa, le aree che si desidera che pilotino l'uscita durante il tempo d'ingresso. In questo modo potremo avere una segnalazione, magari installando un led sull'uscita scelta, del tempo di ingresso di una determinata area.

3.8.3 Attivazione Uscita

viene visualizzato ATT.USCITA E1
NON ATTIVA (E1 indica uscita 1 ed E2 indica uscita 2)

premere il tasto ▲ per attivare l' uscita viene visualizzato ATT.USCITA E1
ATTIVA

3.8.4 Funzione/AUX Uscita

viene visualizzato FUNZ. USCITA E1
NON ATTIVA premere il tasto ▲ per scegliere la funzione (Funz. Uscita)

e spostarsi con il tasto ► per entrare nel relativo menù di associazioni (Aux uscita).

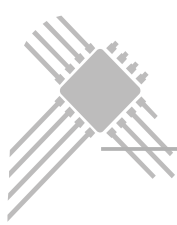
viene visualizzato per esempio FUNZ. USCITA E1
TEMPO INGRESSO e e spostandosi con il tasto ► viene

visualizzato

AUX USCITA E1
AREE:- - - - -

Fare riferimento alla tabella sottostante per programmare il funzionamento desiderato.

FUNZ. USCITA E1-2	AUX USCITA E1-2	
USCITA SU CHIAVE si attiva con un comando dato da uno specifico lettore/tastiera	LETTORE 01 specificare lettore di comando uscita	Utilizzare I numeri da 1 a 8 rispettivamente per I lettori da 1 a 8
TEMPO INGRESSO si attiva per il tempo di ingresso di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO USCITA si attiva per il tempo di uscita di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO INGRESSO/USCITA si attiva per il tempo di uscita e d'ingresso di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
OUT GRUPPO ZONE si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene aperta e si disattiva alla chiusura	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo
OUT GRUP. ZONE B si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene aperta e si disattiva alla successiva riapertura	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo
INS.TOTALE AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo totale	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
INS.PERIM. AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo perimetrale	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
NON ATTIVA l'uscita è disattivata	NON ATTIVA	



Revolution

STATO ZONA si attiva in caso di apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
INSERIMENTO AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME AREE Si attiva in caso di allarme di una determinata area inserita sia in modo totale che perimentare	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
SABOTAGGIO si attiva in caso di allarme sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ZONE APERTE si attiva in caso di zone aperte di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME E SABOT. Si attiva in caso di allarme e/o sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ALLARME RAPINA si attiva in caso di allarme rapina in una specifica area	AREA 00 specificare area con allarme rapina abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME OBBLIGO si attiva in caso di allarme obbligo (coercizione) in una specifica area	AREE - - - - - specificare area con obbligo abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
GONG AREE si attiva ad ogni apertura di una zona con il gong attivato appartenente ad una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
BISTABILE ZONA si attiva e cambia stato ad ogni apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
ALLARME TOT. AREE si attiva in caso di allarme di una specifica	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4

area SOLO se inserita in modo totale		
GSM ECHO si attiva ripetendo una specifica uscita del revogsm attivata a distanza	ECHO - - - - - specificare uscita di comando del revogsm	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per le uscite 1,2,3,4
ETH ECHO si attiva da comando specifico da console oppure utilizzando l'APP della scheda revoeth	ECHO - - - - - specificare uscita attivabile da console oppure tasto di comando dell'APP	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per il tasto 1,2,3,4 riportato nell'APP oppure il numero dell'uscita che si vuole associare per il comando da console

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nello scegliere in che modo deve funzionare l'uscita, se invertita (INV) ovvero essere attiva a riposo e disattiva quando l'evento che deve pilotarla viene generato (se non spuntato il campo, funziona al contrario) e se deve funzionare ad intermittenza (blink).

3.8.5 Tipo Uscita

viene visualizzato

TIPO USCITA E1
INV.: BLINK:

premere rispettivamente il tasto 1 sulla console per

attivare/disattivare l'inversione e il tasto 2 per attivare/disattivare l'intermittenza.

viene visualizzato per esempio

TIPO USCITA E1
INV.:* BLINK: *

dove l'asterisco indica funzione attiva e

campo vuoto funzione disattiva.

Procedere allo stesso modo, spostandosi con il tasto ► per passare alla programmazione della seconda uscita (E2).

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK

3.9 Gestione Console

La centrale Revolution, può gestire fino a 4 console, aventi ognuna un ID differente. Procedere nel seguente modo per impostare l'ID:

Alla prima accensione, la console avrà il display lampeggiante riportante la dicitura Errore Link.

Se non ancora programmata, basterà spegnerla e riaccenderla, per avere nuovamente questa condizione (nel caso in cui vengano premuti erroneamente altri tasti).

Premere il tasto OK per accendere fisso il display (Solo in questa occasione non si udirà il classico beep dei tasti) e successivamente 4 volte il tasto *

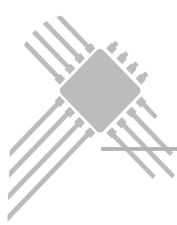
In questa fase, vanno impostati i parametri generali della console

viene visualizzato

BUZ.:SI FW R:3.0
TON:15S EVO ID:0

occorre quindi selezionare su che centrale stiamo

installando la console premendo i tasti ► e ◀, nel nostro caso bisogna selezionare REVO, quindi digitare il



tasto ◀ oppure ▶, fino a visualizzare BUZ.:SI FW R:3.0
TON:15S REVO ID:1

premere sulla console per il numero dell'ID da impostare (1-4), viene visualizzato, per esempio,

impostando ID2 BUZ.:SI FW R:3.0
TON:15S REVO ID:2

in questa fase, si ha anche la possibilità di abilitare/disabilitare il buzzer presente nella console, utilizzando i tasti

▼ e ▲, viene visualizzato, per esempio, BUZ.:NO FW R:3.0
TON:15S REVO ID:1

qualora fosse disattivato.

Un'altra impostazione da poter decidere in questa fase è il tempo di retroilluminazione del display, questo viene impostato premendo i tasti **F1**, **F2** o **F3**, rispettivamente per impostare 15s, 30s o 60s.

Dopo aver effettuato le dovute programmazioni confermare con il tasto OK

Da questo momento, la console, resterà nella modalità "Normale" di utilizzo, se si volesse cambiare uno dei parametri sopra scelti, basterà disalimentarla e ripetere la procedura appena descritta.

Si può quindi procedere alla programmazione delle altre impostazioni.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato <GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ▶ fino a visualizzare <GESTIONE SETUP>
CONSOLE e confermare con il tasto OK

Viene visualizzato CONSOLE 01
CONSOLE 1 selezionare la console da voler programmare con il tasto ▶ e

confermare con il tasto OK

3.9.1 Attivazione Console


Viene visualizzato, per esempio CONSOLE 02
NON ATTIVA premere il tasto ▲ per attivarla

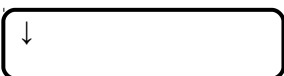
viene visualizzato CONSOLE 02
ATTIVA

NB: per la console numero 1 l'impostazione di default è Attiva e non è possibile disattivarla.

premere il tasto ▶ per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnazione del nome alla console.

3.9.2 Nome Console

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato  digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

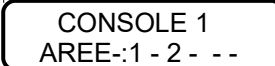
viene visualizzato per esempio 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' associare la console alle aree da poter visualizzare

3.9.3 Associazione Aree

Viene visualizzato  digitare sulla tastiera i numeri delle aree (1-2-3-4)

che si vogliono associare a quella determinata console, ad ogni pressione il numero sarà visualizzato (area associata) o non visualizzato (area non associata).

Viene visualizzato, per esempio, volendo visualizzare le aree 1 e 2 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nel programmare l' Inserimento rapido. La console, permette (se abilitata la funzione) di poter inserire una o più Aree, sia in modo Totale che Perimetrale, senza dover digitare alcun codice utente, ma semplicemente premendo il tasto F2 seguito dal tasto OK.


3.9.4 Inserimento Rapido

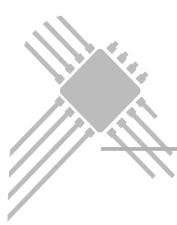
Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivarlo

Viene visualizzato 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nel creare il Modo d'inserimento Rapido

3.9.5 Modo d'Inserimento Rapido

Viene visualizzato per esempio 



In questo esempio, è indicato che l'Inserimento rapido inserisce l'area 1 (prima posizione occupata all'interno dei trattini) in modo totale (T) e l'area 2 (seconda posizione occupata all'interno dei trattini) in modo perimetrale (P). Per aggiungere o modificare altre aree da inserire basta digitare il tasto corrispondente all'area da associare (per esempio "2" per associare l'area 2) e digitarlo più volte per passare da esclusa (-), totale (T) o parziale (P).

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitare il Tamper antimanomissione della Console.

3.9.6 Tamper Console

Viene visualizzato

TAMPER CONSOLE
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivarlo

Viene visualizzato

TAMPER CONSOLE
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' impostare il numero di tentativi con codice falso, prima che la Console si blocchi per un tempo stabilito (vedi programmazione successiva).

3.9.7 Numero Codici Falsi

viene visualizzato

CONSOLE 1
C.01 MAX CODE:3

digitare sulla Console il valore (1-9) desiderato

viene visualizzato, per esempio, volendo impostare il blocco a 5 tentativi

CONSOLE 1
C.01 MAX CODE:5

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' impostare il Tempo di blocco espresso in secondi.

3.9.8 Tempo di Blocco

viene visualizzato

TEMPO BLOCCO
>> 030 S. <<

per modificare premere il tasto ok ed inserire un valore

compreso tra 001 e 210 e confermare con ok. viene visualizzato per esempio, volendo impostare il blocco a 50

secondi

TEMPO BLOCCO
>> 050 S. <<

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitare il Gong, ovvero un segnale acustico generato all'apertura di una zona con questa funzione attiva.

3.9.9 Attivazione Gong

viene visualizzato

CONSOLE 1
GONG AREA:

premere il tasto ▲ per attivarlo

viene visualizzato

CONSOLE 1


dove la "x" indica funzione attiva e lo spazio vuoto funzione


GONG AREA:x


disattiva.

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il livello d'inserimento rapido (fare riferimento al menù utenti, per comprendere l'utilizzo dei Livelli d'inserimento).

3.9.10 Livello d'Inserimento Rapido


Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per aumentare il valore (0-15) o ▼ per diminuirlo

Viene visualizzato,per esempio,impostando il livello ad "1" 

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK.

3.10 Gestione Alimentazioni


La centrale Revolution, può gestire e quindi controllare fino ad 8 alimentatori, EV ALI, opportunamente indirizzati tramite dip switch (fare riferimento al paragrafo di collegamento alimentatori a pag.14). E' utile quindi assegnare un nome ad ognuno di essi, in modo da facilitare l'individuazione di eventuali alimentatori guasti.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato 

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato 


premere il tasto ► fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK

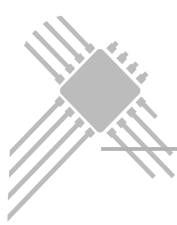
viene visualizzato  selezionare l'alimentatore da voler programmare con il

tasto ► e confermare con il tasto OK

3.10.1 Attivazione Alimentatore

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare l'alimentatore

viene visualizzato 



premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del nome all'alimentatore

3.10.2 Nome Alimentatore

viene visualizzato

POWER 1
NOME ALIMENT.

premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato

↓

digitare il nome desiderato utilizzando la tastiera alfanumerica

spostandosi da un carattere all'altro con i tasti ► e ◀ e confermare con il tasto OK

viene visualizzato per esempio

ALIM.CASA
NOME ALIMENT.

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK.

3.11 Gestione Data e Ora

La regolazione della data e dell'ora, è un operazione molto importante, infatti ci permette di avere una lettura degli eventi, nella maniera più precisa possibile.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ►

fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
REGOLA OROLOGIO

e confermare con il tasto OK

viene visualizzato

10:10 01/01/2018
↑

digitare in sequenza ora e GG/MM/AA spostandosi con i tasti

► e ◀ e confermare con il tasto OK

N.B.: Una volta una volta disalimentata la centrale, sarà necessario reimpostare sia la data che l'ora.

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK.

3.12 Gestione Inserimenti Orari

La centrale Revolution, permette di creare fino a d 8 inserimenti orari automatici. Sarà quindi possibile inserire/disinserire automaticamente la centrale creando fino ad 8 eventi (TIME) personalizzati.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
UTENTI

premere il tasto ►

fino a visualizzare

<GESTIONE SETUP>
INSERIM.ORARI

e confermare con il tasto OK

viene visualizzato

INSERIM.ORARI
TIME 01

selezionare il Time da voler programmare con il tasto ►

e confermare con il tasto OK

3.12.1 Attivazione Time

Viene visualizzato

TIME 01
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivarlo,

viene visualizzato

TIME 01
ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione dell'orario in cui deve verificarsi l'evento che andremo a programmare

3.12.2 Assegnazione Orario Time

Viene visualizzato

TIME 01 -V
ORA EVENTO 10:10

per passare dalla fase di visualizzazione (V) alla fase di

modifica (M) premere il tasto OK, viene visualizzato

TIME 01 -M
ORA EVENTO :

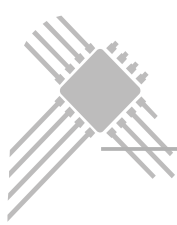
digitare dalla tastiera

alfanumerica l'orario desiderato e confermare con il tasto OK

viene visualizzato ,per esempio, volendo che l'evento si verifichi a mezzogiorno

TIME 01 -V
ORA EVENTO 12:00

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione dello specifico giorno in cui si vuole che l'evento si verifichi



3.12.3 Assegnazione Giorno Time

Viene visualizzato
esempio

TIME 01
G. L-M-M-G-V-S-D

dove sono indicati i 7 giorni della settimana (in questo

tutti attivi), basterà premere il relativo tasto (1 per il Lunedì, 2 per il martedì e così via) per disattivare il giorno che si vuole escludere dall'evento e viceversa

viene visualizzato per esempio volendo escludere Sabato e Domenica,

TIME 01
G. L-M-M-G-V- - -

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nella creazione del' modo d'inserimento/disinserimento (evento).

3.12.4 Creazione Evento

Viene visualizzato per esempio

TIME 01
AREE:- T - P - D - - -

In questo esempio, è indicato che il primo (01) evento inserisce l'area 1 (prima posizione occupata all'interno dei trattini) in modo totale (T) e l'area 2 (seconda posizione occupata all'interno dei trattini) in modo perimetrale (P) e l'area 3 (terza posizione occupata all'interno dei trattini) viene invece disinserita (D). Per aggiungere o modificare altre aree da inserire basta digitare il tasto corrispondente all'area da associare (per esempio "2" per associare l'area 2) e digitarlo più volte per passare da esclusa (-), totale (T) o parziale (P) disinserita (D).

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'impostare il livello d'inserimento (fare riferimento al menù utenti, per comprendere l'utilizzo dei Livelli d'inserimento).

3.12.5 Livello d'Inserimento

Viene visualizzato
diminuirlo

INSERIMENTO
LIVELLO INS.:00

premere il tasto ▲ per aumentare il valore (0-15) o ▼ per

viene visualizzato, per esempio, impostando il livello ad "1"

INSERIMENTO
LIVELLO INS.:01

Procedere allo stesso modo per programmare anche gli altri eventi orari.

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare
e confermare con il tasto OK.

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

3.13 Gestione Lingua

La centrale Revolution ha la possibilità di modificare la lingua dei relativi menù, procedere come indicato di seguito, qualora la si volesse cambiare.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato <GESTIONE SETUP> UTENTI premere il tasto ►

fino a visualizzare <GESTIONE SETUP> SELEZIONE LINGUA

viene visualizzato SELEZIONE LINGUA ITALIANO premere il tasto ▲ per scegliere la lingua desiderata ,

viene visualizzato per esempio, qualora si sia scelta la lingua inglese,

LANGUAGE SETUP
ENGLISH

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare USCITA SETUP SALVARE MODIFIC. e confermare con il tasto OK

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

3.14 Gestione CPU

In questo menù è possibile settare I paramentri generali della centrale. Procedere come indicato di seguito, per programmarli.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

viene visualizzato <GESTIONE SETUP> UTENTI premere il tasto ►

fino a visualizzare <GESTIONE SETUP> CPU e confermare con il tasto OK

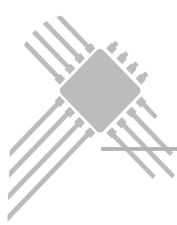
3.14.1 Attivazione Buzzer Centrale

in questo menù è possibile attivare/disattivare il Buzzer presente sulla scheda CPU della centrale.

Viene visualizzato BUZZER CENTRALE NON ATTIVO premere il tasto ▲ per attivare il buzzer

viene visualizzato BUZZER CENTRALE ATTIVO

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitare/disabilitare la segnalazione acustica del buzzer durante il tempo d'ingresso



3.14.2 Attivazione Buzzer Ingresso

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare il buzzer

viene visualizzato 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitare/disabilitare la segnalazione acustica del buzzer durante il tempo d'uscita

3.14.3 Attivazione Buzzer Uscita

Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare il buzzer

viene visualizzato 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' abilitare/disabilitare il Tamper presente sulla centrale

3.14.4 Attivazione Tamper Centrale

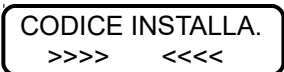
Viene visualizzato  premere il tasto ▲ per attivare il tamper

viene visualizzato 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nel cambiare il codice dell'installatore che di default è 5678

3.14.5 Codice Installatore

Viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato  digitare il codice desiderato, da 1 a 6 cifre e confermare con il tasto OK

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnare un ID alla centrale, tale valore (001-199) sarà intrinseco nel codice che verrà scritto nelle chiavi (insieme al codice utente) e quindi sarà utile differenziarlo nel caso in cui si volesse mantenere lo stesso codice utente su più impianti, differenziando però le chiavi.

3.14.6 ID Impianto

Viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare,

viene visualizzato 

digitare il valore desiderato, da 001 a 199 e confermare con il tasto OK

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare e confermare con il tasto OK.



3.15 Gestione Ethernet

La centrale Revolution ha la possibilità di essere gestita in rete sia da pagina Web che da App per smartphone, attraverso la scheda REVOETH.

Da web è possibile visualizzare la tastiera della centrale dopo aver digitato il pin di accesso (Par. 3.15.9)

Si precisa che tale modalità non è compatibile con la modalità server app attivo, per cui se ne consiglia l'utilizzo solo nel caso in cui NON si possa scaricare l'app AxTrade, al momento disponibile solo per android e scaricabile gratuitamente dallo store Huawei AppGallery o dal seguente link:


<https://drive.google.com/file/d/1ekUFP-kXWGAijgTwEV0AUGS3FzGszv1-/view?usp=sharing>

In modalità web la centrale sarà raggiungibile solo da IP (Interno o remoto aprendo la porta 80 in TCP)

Attivando la **modalità server app (disponibile da FW Eth 3.0 e Fw centrale B 25)**, la centrale si registra su un server MQTT, e questo la rende facilmente raggiungibile da app semplicemente inserendo nell'app l'ID riportato in tastiera nell'INFORMAZIONE CENTRALE (F1) dopo aver effettuato l'accesso con utente master. Questo rende la centrale visibile da remoto e da wifi interno, senza la necessità di aprire alcuna porta nel router. La registrazione sul server remoto avviene sia impostando un ip di rete della stessa famiglia di IP della router ricevente (specificando anche gateway e subnet), sia in DHCP, modalità che si attiva inserendo l'IP 1.1.1.1 sulla scheda

Procedere come indicato di seguito per configurarla:

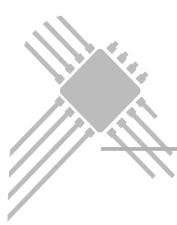
Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato



Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato  premere il tasto ►

fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK



3.15.1 Attivazione Scheda Ethernet

viene visualizzato

ETHERNET
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per attivarla

viene visualizzato

ETHERNET
ATTIVA

Premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione dell'indirizzo IP

3.15.2 IP Address

viene visualizzato

ETHERNET IP ADD.
192.168.001.230

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato

ETHERNET IP ADD.
← . . .

digitare i valori (a 3 cifre) corretti e confermare con il tasto OK

viene visualizzato,per esempio

ETHERNET IP ADD.
010.010.010.230

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione della Netmask

3.15.3 Netmask

viene visualizzato

ETHERNET NETMASK
255.255.255.000

premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato
OK

ETHERNET NETMASK
← . . .


digitare i valori (a 3 cifre) corretti e confermare con il tasto


viene visualizzato,per esempio,


ETHERNET NETMASK
255.255.254.000

Premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell' assegnazione del Gateway

3.15.4 Gateway

viene visualizzato  premere il tasto OK per modificare

viene visualizzato OK  digitare i valori (a 3 cifre) corretti e confermare con il tasto OK

viene visualizzato, per esempio 

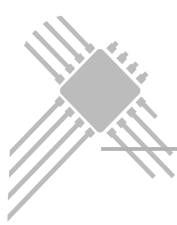
Terminata la configurazione, basterà digitare dal proprio browser l'indirizzo di rete interna assegnato alla scheda (nel caso di collegamento in locale) oppure l'indirizzo IP statico (nel caso di collegamento da remoto aprendo nel router la porta 80 in TCP per l'IP di rete interna) per visualizzare la consolle remota (Modalità server app disattiva). Alla richiesta del PIN digitare 1234 (vedi di seguito come cambiarlo) seguito da OK.



Se, invece, la modalità server app è attiva sarà possibile operare da app (vedere manuale app)

Premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nella programmazione delle 2 uscite presenti sulla Revoeth e successivamente nell'impostazione del funzionamento dell'uscita (Funz. uscita) e le relative associazioni (Aux uscita) sempre spostandosi con il tasto ►. Ad ogni funzione cambia il relativo menù di associazione (vedi tabella sottostante). Facendo un esempio, se impostiamo come funzione "Tempo ingresso", bisognerà associare ad essa, le aree che si desidera che pilotino l'uscita durante il tempo d'ingresso. In questo modo potremo avere una segnalazione, magari installando un led sull'uscita scelta, del tempo di ingresso di quella determinata area.

NB: le uscite, se non programmate, funzionano da moduli isolatori per la linea seriale RS485 (vedi paragrafo collegamenti Revoeth)



3.15.5 Attivazione Uscita

viene visualizzato

ATT.USCITA ET1
NON ATTIVA

(ET1 indica uscita 1 ed ET2 indica uscita 2)

premere il tasto ▲ per attivare l' uscita viene visualizzato

ATT.USCITA ET1
ATTIVA

3.15.6 Funzione/AUX Uscita

viene visualizzato

FUNZ. USCITA ET1
NON ATTIVA

premere il tasto ▲ per scegliere la funzione (Funz.uscita) e

spostarsi con il tasto ► per entrare nel relativo menù di associazioni (Aux uscita).

viene visualizzato per esempio

FUNZ. USCITA ET1
ALLARME RAPINA

e spostandosi con il tasto ► viene

visualizzato

AUX USCITA ET1
AREA 00

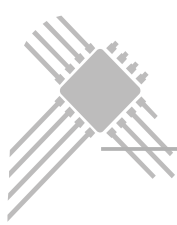
Fare riferimento alla tabella sottostante per programmare il funzionamento desiderato.

FUNZ. USCITA ET1-2

AUX USCITA ET1-2

USCITA SU CHIAVE si attiva con un comando dato da uno specifico lettore/tastiera	LETTORE 01 specificare lettore di comando uscita	Utilizzare I numeri da 1 a 8 rispettivamente per I lettori da 1 a 8
TEMPO INGRESSO si attiva per il tempo di ingresso di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO USCITA si attiva per il tempo di uscita di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
TEMPO INGRESSO/USCITA si attiva per il tempo di uscita e d'ingresso di una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
OUT GRUPPO ZONE si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene aperta e si disattiva alla chiusura	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo
OUT GRUP. ZONE B si attiva quando una zona appartenente al gruppo specifico, viene	GRUPPO 00 specificare gruppo di comando uscita	Utilizzare I tasti ▲ ▼ per assegnare il gruppo

aperta e si disattiva alla successiva riapertura		
INS.TOTALE AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo totale	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
INS.PERIM. AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area SOLO se inserita in modo perimetrale	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
NON ATTIVA l'uscita è disattivata	NON ATTIVA	
STATO ZONA si attiva in caso di apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
INSERIMENTO AREE Si attiva in caso di inserimento di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME AREE Si attiva in caso di allarme di una determinata area inserita sia in modo totale che perimentare	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
SABOTAGGIO si attiva in caso di allarme sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ZONE APERTE si attiva in caso di zone aperte di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME E SABOT. Si attiva in caso di allarme e/o sabotaggio di una determinata area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 0 rispettivamente per l'area 1,2,3,4,0
ALLARME RAPINA si attiva in caso di allarme rapina in una specifica area	AREA 00 specificare area con allarme rapina abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
ALLARME OBBLIGO si attiva in caso di allarme obbligo (coercizione) in una	AREE - - - - - specificare area con obbligo abilitato	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4



specifica area		
GONG AREE si attiva ad ogni apertura di una zona con il gong attivato appartenente ad una specifica area	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
BISTABILE ZONA si attiva e cambia stato ad ogni apertura di una specifica zona	ZONA 00 specificare zona di comando uscita	Utilizzare I numeri da 0 a 9 per assegnare il numero della zona
ALLARME TOT. AREE si attiva in caso di allarme di una specifica area SOLO se inserita in modo totale	AREE - - - - - specificare area di comando uscita	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per l'area 1,2,3,4
GSM ECHO si attiva ripetendo una specifica uscita del revogsm attivata a distanza	ECHO - - - - - specificare uscita di comando del revogsm	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per le uscite 1,2,3,4
ETH ECHO si attiva da comando specifico da console oppure utilizzando l'APP della scheda revoeth	ECHO - - - - - specificare uscita attivabile da console oppure tasto di comando dell'APP	Utilizzare I numeri 1 2 3 4 rispettivamente per il tasto 1,2,3,4 riportato nell'APP oppure il numero dell'uscita che si vuole associare per il comando da console

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nello scegliere in che modo deve funzionare l'uscita, se invertita (INV) ovvero essere attiva a riposo e disattiva quando l'evento che deve pilotarla viene generato (se non spuntato il campo, funziona al contrario) e se deve funzionare ad intermittenza (blink).

3.15.7 Tipo Uscita

viene visualizzato

TIPO USCITA
 ET1- INV.: BLINK:

premere rispettivamente il tasto 1 sulla console per

attivare/disattivare l'inversione e il tasto 2 per attivare/disattivare l'intermittenza.

viene visualizzato per esempio

TIPO USCITA ET1
 INV.:* BLINK: *


dove l'asterisco indica funzione attiva e il

campo vuoto funzione disattiva.

Procedere allo stesso modo, spostandosi con il tasto ► per passare alla programmazione della seconda uscita (E2).

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell'assegnazione della porta WEB

3.15.8 Porta WEB


viene visualizzato  premere il tasto OK per modificarla,


viene visualizzato  digitare il valore desiderato (per esempio 8080) e confermare

con il tasto OK viene visualizzato 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’assegnazione del Pin che dovrà essere digitato, da remoto, per “sbloccare” l’interfaccia WEB

3.15.9 PIN


viene visualizzato  premere il tasto OK per modificarlo,


viene visualizzato con  digitare il valore desiderato (per esempio 1234) e confermare

il tasto OK

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’ impostare il numero di tentativi con Pin falso, prima che la Console “Remota” si blocchi per un tempo stabilito (vedi programmazione successiva).


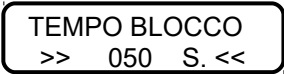
3.15.10 Numero Codic Falsi


viene visualizzato  digitare sulla Console il valore (1-9) desiderato

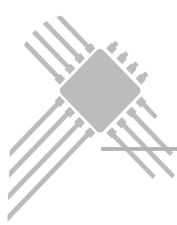
viene visualizzato, per esempio, volendo impostare il blocco a 5 tentativi 

premere il tasto ► per andare alla successiva fase che consiste nell’ impostare il Tempo di blocco espresso in secondi.

3.15.11 Tempo di Blocco

viene visualizzato  per modificare premere il tasto ok ed inserire un valore compreso tra 001 e 210 e confermare con OK. viene visualizzato per esempio, volendo impostare il blocco a 50 secondi 

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare  e confermare con il tasto OK.



3.15.12 Server NTP (Network Time Protocol)

Questa funzione, se attiva, consente alla centrale di aggiornare automaticamente data ed ora, sincronizzando l'orario e la data sul server italiano NTP. Se attivo, la centrale aggiornerà automaticamente anche l'ora legale.

Si precisa, che al momento le impostazioni inserite sono relative solo al fuso italiano.

viene visualizzato Server NTP
ATTIVO

premere il tasto ▲ per disattivare viene visualizzato Server NTP
NON ATTIVO

N.B: La funzione NTP è disponibile solo con il server app attivo

3.15.13 Server App

In questa finestra è possibile attivare/disattivare il funzionamento della scheda ethernet in modalità server o in modalità solo web.

Con Server App
ATTIVO è attiva la modalità server, ossia la scheda ethernet tramite un ID univoco si registra su un server remoto proprietario. Tale ID è visualizzabile sulla tastiera dall'utente master, che dovrà digitare la psw, confermarla con ok, premere F1, quindi OK e visualizzare la voce

ID: XXXXXXXXXXXX

Con Server App
NON ATTIVO è attiva solo la modalità web, ossia non è possibile utilizzare l'app, ma la

console è visualizzabile da qualsiasi browser.

3.16 Gestione Test Mode

La centrale Revolution, ha la possibilità di attivare una modalità di Test, in questa fase non sarà possibile inserire nessun Area (Sui lettori I led verde sarà lampeggiante lento) e l'apertura del tamper Centrale non genererà allarmi, così come per tutti gli altri allarmi 24H. Questa fase risulta molto utile all'installatore, per poter effettuare tutte le prove del caso, senza generare allarmi indesiderati, per esempio in caso di rimozione fisica di qualche periferica.

Inoltre, i tempi di permanenza dei vari menù Utente, passano da 15" a 60" in modo da avere più tempo per consultarli prima che la centrale esca automaticamente da quella visualizzazione.

Premere il tasto ok sulla console per accenderla viene visualizzato INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

Digitare il codice INSTALLATORE (default 5678) seguito dal tasto OK

Viene visualizzato <GESTIONE SETUP>
UTENTI premere il tasto ►

fino a visualizzare <GESTIONE SETUP>
TEST MODE e confermare con il tasto OK

3.16.1 Attivazione Test Mode

viene visualizzato

TEST MODE
NON ATTIVO

premere il tasto ▲ per attivarlo

viene visualizzato

TEST MODE
ATTIVO

e confermare con il tasto OK

viene visualizzato

<GESTIONE SETUP>
TEST MODE

per uscire dalla programmazione premere più volte il tasto * fino a visualizzare

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

e confermare con il tasto OK.

Da questo momento sul display, in maniera random, sarà visualizzato il messaggio

TEST MODE

e su tutti lettori lampeggerà il led verde ad indicare l'impossibilità d'inserimento, finché non verrà nuovamente disattivato.

3.17 Blocco Installatore

Dopo aver concluso la programmazione da parte dell'installatore, è consigliato bloccare l'accesso a tale utente. Finché non verrà effettuata tale operazione, rimarrà acceso il led di segnalazione guasti in centrale e sulla

consolle verrà visualizzata in maniera ciclica il messaggio

CODICE INSTALL.
ATTIVO

Per bloccare l'utente INSTALLATORE (default 5678) , procedere come riportato di seguito:

digitare OK sulla consolle per accenderla viene visualizzato

INSERIRE CODICE:
>>>> ← <<<<

digitare il codice Utente Master (default 1234) seguito dal tasto OK

viene visualizzato

MENU' UTENTE
INSERIMENTO

digitare il tasto ◀

viene visualizzato

MENU' UTENTE
GESTIONE CODICI

digitare OK

viene visualizzato

UTENTE 1
CODICE UTENTE

digitare ◀

viene visualizzato

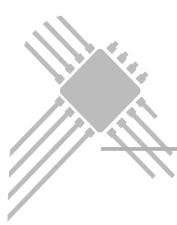
CODICE INSTALL.
ATTIVO

digitare ▼

viene visualizzato

CODICE INSTALL.
NON ATTIVO

digitare OK



Revolution

viene visualizzato

USCITA SETUP
SALVARE MODIFIC.

Confermare con OK, la consolle uscirà automaticamente dal menu'.

Procede allo stesso modo qualora si volesse riabilitare.



