



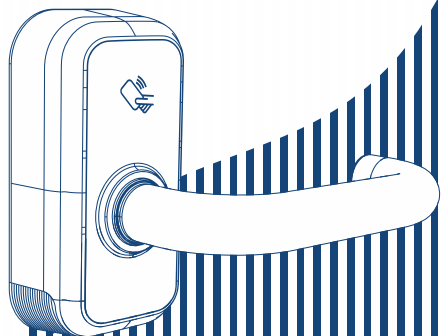
ŁUCZNIK

WAFERLOCK
Security - Simplicity

L730

KLAMKA ELEKTRONICZA WERSJA COMPACT

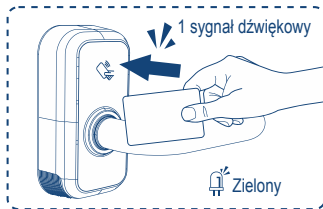
Instrukcja obsługi



www.lockpol.pl

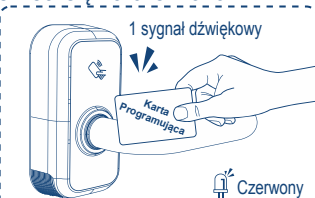
Ustawienia fabryczne

Zanim przypiszesz Kartę Programującą powinieneś móc otworzyć drzwi dowolną Kartą Użytkownika. Po przyłożeniu usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, lampka zapali się na zielono.

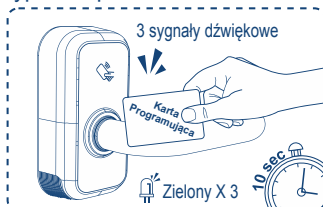


Przypisywanie Karty Programującej

- 1 Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na czerwono.



- 2 Przyłóż ponownie Kartę Programującą do czytnika. Usłyszysz 3 sygnały dźwiękowe, a lampka zaświeci się na zielono 3 razy. Karta Programująca została przypisana prawidłowo.

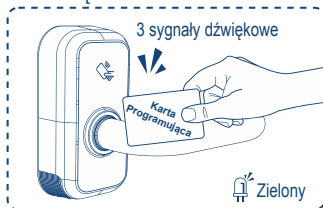


Info

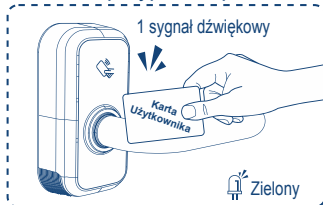
1. Jeżeli Karta Programująca nie zostanie przyłożona w ciągu 10 sek. usłyszysz 2 sygnały dźwiękowe, a lampka zaświeci się na czerwono 2 razy.
2. Karta Programująca nie otwiera drzwi.
3. Do 1 klamki może być przypisana tylko 1 Karta Programująca.

Programowanie nowej Karty Użytkownika

- 1 Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Usłyszysz 3 sygnały dźwiękowe, a lampka zaświeci się na zielono.



- 2 Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zapali się na zielono. Oznacza to, że karta została przypisana prawidłowo.



Info

1. Po zbliżeniu Karty Programującej do czytnika, masz 10 sek. aby przyłożyć Kartę Użytkownika. Po upływie tego czasu Tryb Programowania zostanie anulowany.
2. Maksymalna liczba indywidualnych użytkowników to 250. Po osiągnięciu limitu usłyszysz 10 sygnałów dźwiękowych, a czerwona i zielona lampka zaczną migać naprzemiennie.

Otwieranie drzwi Kartą Użytkownika

Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono. Oznacza to, że drzwi są otwarte.

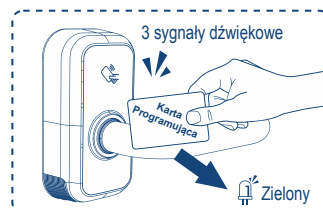


Info

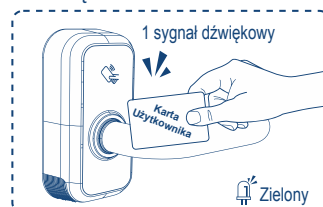
Jeżeli usłyszysz 2 sygnały dźwiękowe, a lampka zaświeci się na czerwono, oznacza to, że karta jest nie właściwa.

Usuwanie indywidualnych Kart Użytkownika

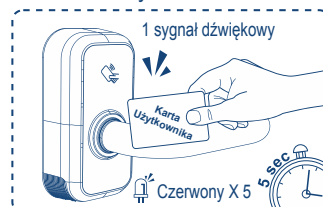
- 1 Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Po usłyszeniu 3 sygnałów dźwiękowych, oddal kartę, a lampka zaświeci się na zielono.



- 2 Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono.



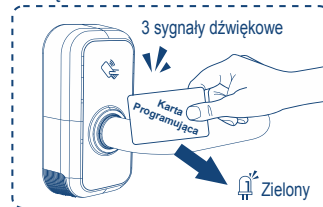
- 3 Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika przez 5 sek., usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na czerwono 5 razy. Oznacza to, że ta Karta Użytkownika została usunięta.



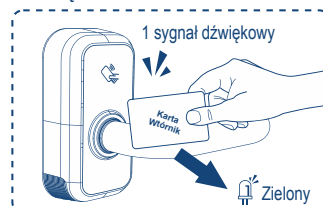
Usuwanie zgubionej Karty Użytkownika

(Opcja dostępna jedynie dla wersji z Wtórkiem)

- 1 Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Usłyszysz 3 sygnały dźwiękowe, a lampka zapali się na zielono.



- 2 Przyłóż Wtórnik do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zacznie świecić się na zielono.



Łuczniczka-lockpol sp. z o.o.

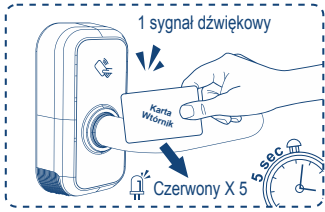
93-418 Łódź, ul. Starorudzka 16A

tel. 42 296 58 90

e-mail: lockpol@lockpol.pl

www.lockpol.pl

- 3** Przyłóż Wtórnik do czytnika na 5 sek. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na czerwono 5 razy. Oznacza to, że zgubiona Karta została Usunięta.

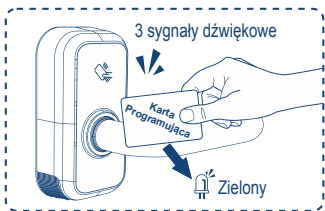


Info

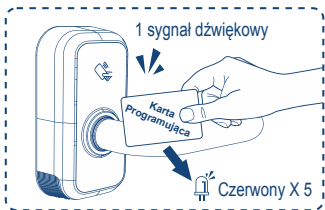
1. Aby można było usunąć zgubioną Kartę Użytkownika musi być ona wcześniej sparowana z Wtórnikiem.
2. Karty Wtórnik są dystrybuowane jedynie przez firmę Łucznik.

Usuwanie Karty Użytkownika

- 1** Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Po usłyszeniu 3 sygnałów dźwiękowych odsuń kartę, a zaświeci się zielona lampka. Powtórz tę czynność 3 razy.

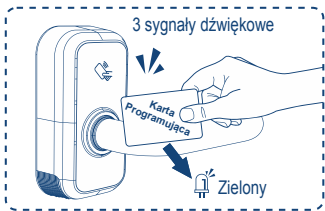


- 3** Po 3 razy usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zacznie migać na czerwono 5 razy. Oznacza to, że wszystkie Karty Użytkownika zostały usunięte.

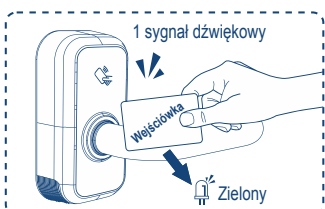


Konfiguracja karty wejściowej

- 1** Przyłóż Kartę Programującą do czytnika. Usłyszysz 3 sygnały dźwiękowe, a lampka zaświeci się na zielono.



- 2** Przyłóż Wejściówkę do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono. Oznacza to, że Wejściówka została przypisana.

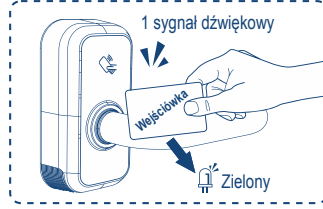


Info

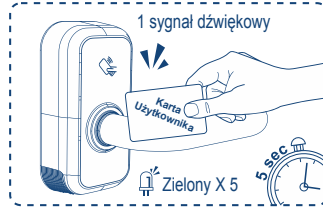
1. Wejściówki nie mogą być skasowane, a jedynie zresetowane.
2. Tylko 1 wejściówka może być przypisana do 1 kłamki.
3. Firma Łucznik na terenie Polski jest wyłącznym dystrybutorem Kart - Wejściówek.

Przypisywanie Karty Użytkownika jako Wejściówki

- 1** Przyłóż Wejściówkę do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono.

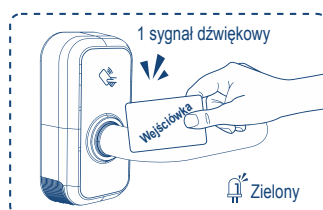


- 2** Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika przez 5 sek. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy a lampka zaświeci się na zielono 5 razy. Karta została przypisana jako Wejściówka.

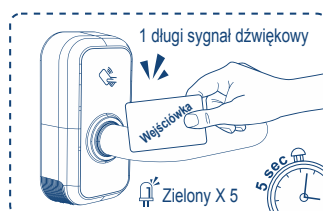


Włączanie trybu Wejściówki

- 1** Przyłóż Wejściówkę do czytnika Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono.

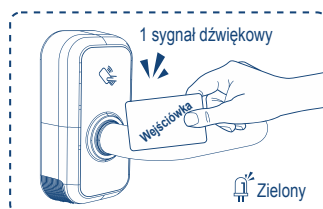


- 2** Przyłóż ponownie Wejściówkę do czytnika przez 5 sek. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono 5 razy. Tryb Wejściówki został włączony.

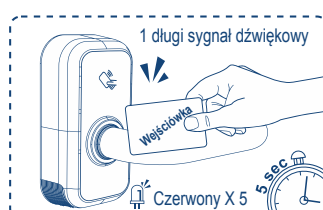


Włączanie trybu Standardowego

- 1** Przyłóż Wejściówkę do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono.

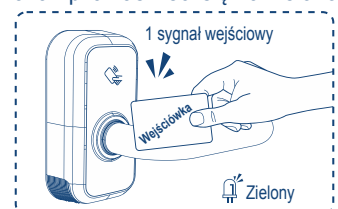


- 2** Przyłóż ponownie Wejściówkę do czytnika przez 5 sek. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na czerwono 5 razy. Tryb Standardowy został włączony.

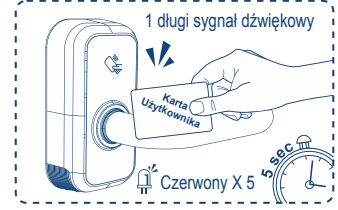


Ustawianie Karty Użytkownika na Tryb Standardowy

- 1** Przyłóż Wejściówkę do czytnika. Usłyszysz 1 sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na zielono.

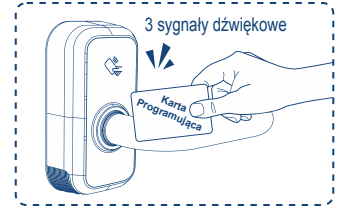


- 2** Przyłóż Kartę Użytkownika do czytnika. Po 5 sek. usłyszysz 1 długi sygnał dźwiękowy, a lampka zaświeci się na czerwono 5 razy. Oznacza to, że Karta Użytkownika została ustawiona w Tryb Standardowy.

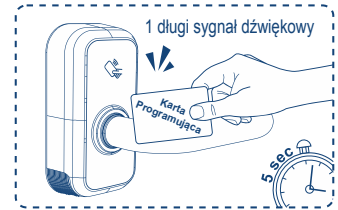


Konfiguracja aplikacji

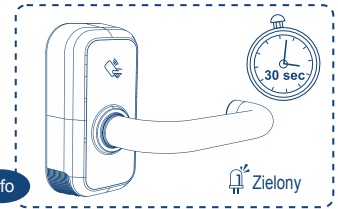
- 1** Przyłóż Kartę Programującą aż usłyszysz 3 sygnały dźwiękowe.



- 2** Następnie ponownie Przyłóż Kartę Programującą. Po 5 sek. usłyszysz 1 ługi sygnał dźwiękowy, a lampka zacznie migać na zielono. Oznacza to, że kłamka przeszła w Tryb Parowania z Aplikacją. W celu poprawnego sparowania kłamki z telefonem podążaj za instrukcją w aplikacji.



- 3** Jeżeli prawidłowo sparowałeś kłamkę z telefonem lampka zaświeci się na zielono.



Info

1. Proszę pamiętać o zainstalowaniu aplikacji WAFERKEY dostępnej w sklepie iOS Apple Store i Google Play Store
2. Jeżeli kłamka nie została sparowana z telefonem w ciągu 30 sek., Tryb Parowania z Aplikacją zostanie wyłączony.

Powiadomienie o niskim poziomie baterii

Jeżeli poziom baterii jest niski usłyszysz pięciokrotnie 3 sygnały dźwiękowe, a lampka zacznie migać na czerwono. W takim przypadku należy jak najszybciej wymienić baterię w kłamce.