

(DE, AT) BEDIENUNGSANLEITUNG GUNMASTER XL

!!ACHTUNG: Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, **b e v o r** Sie das Schloss betätigen, eine neue Kombination oder einen Fingerabdruck speichern wollen. Wir übernehmen keinerlei Haftung weder für Funktionsstörungen bedingt durch fehlerhaftes Umstellen bzw. Gewaltanwendung oder unsachgemäße Behandlung noch bei Sach- oder Vermögensschäden, die zB auf das nicht ordnungsgemäße Verschließen des GUNMASTER XL zurückzuführen sind.

INBETRIEBNAHME

1. Führen Sie einen der beiden mitgelieferten Schlüssel ein und drehen ihn nach rechts.
2. Drehen Sie den Schlüssel in die Ausgangsposition zurück.
3. Ziehen Sie den Schlüssel wieder ab.
4. Entfernen Sie die Abdeckung des Batteriefaches an der Innenseite Ihres GUNMASTER XL.
5. Legen Sie 4 Stück AA- Alkaline Batterien (VARTA High Energy) ein (Beachten Sie die korrekte Polung beim Einlegen in das Batteriefach).

HINWEIS: Schließen Sie den Schlüssel **NICHT** im Inneren Ihre GUNMASTER XL ein – dies ist der Hauptschlüssel und öffnet Ihren GUNMASTER XL unabhängig von Tastencode oder Fingerabdruck zB. wenn die Batterien zu schwach sind.

HINWEIS: Verwenden Sie keine aufladbaren Batterien oder einen anderen Nicht-Alkaline Batterie-Typ. Verwenden Sie nicht gleichzeitig alte und neue Batterien. Verwenden Sie nicht gleichzeitig Alkali-Mangan- und herkömmliche Batterien.

HINWEIS:



Das Batteriefach und der Umstellknopf befinden sich Innen an der Stirnseite Ihres GUNMASTER XL

Programmieren eines Tastencodes

1. Drücken und halten Sie den Programmierknopf an der Innenseite (links neben dem Batteriefach) Ihres GUNMASTER XL bis ein Doppelsignal ertönt und die Tasten grün blinken.
2. Lassen Sie den Programmierknopf los.
3. Es ertönt ein Signalton, die Tasten blinken grün / blau und Ihr GUNMASTER XL ist programmierbereit.
4. Geben Sie eine vierstellige Tastenkombination ein, es ertönt ein Doppelsignal und die Tasten leuchten grün.
5. Wiederholen Sie die vierstellige Tastenkombination. Es ertönt ein Doppelsignal und die Tastenbeleuchtung erlischt.
6. Der Code wurde erfolgreich programmiert.
7. Ertönen während des Programmiervorganges fünf akustische Signale und die Tastenbeleuchtung erlischt, so beginnen Sie die Programmierung erneut ab Pkt. 1

Programmieren eines Fingerabdrucks (Es können bis zu 20 Fingerabdrücke gespeichert werden)

1. Drücken und halten Sie den Programmierknopf an der Innenseite (links neben dem Batteriefach) Ihres GUNMASTER XL bis ein Doppelsignal ertönt und die Tasten grün blinken.
2. Lassen Sie den Programmierknopf los.
3. Es ertönt ein Signalton, die Tasten blinken grün / blau und Ihr GUNMASTER XL ist programmierbereit.
4. Ziehen Sie den gewünschten Finger mehrmals über den Fingerabdruckleser bis die Tasten grün leuchten und ein Doppelsignal ertönt.
5. Der Fingerabdruck wurde erfolgreich programmiert.
6. Ertönen während des Programmiervorganges fünf akustische Signale und die Tastenbeleuchtung leuchtet blau und erlischt, so beginnen Sie die Programmierung erneut ab Pkt. 1
7. Um weitere Fingerabdrücke zu speichern wiederholen Sie die Programmierung ab Pkt. 1.

!! ACHTUNG !!

TESTEN SIE DIE VON IHNEN GESPEICHERTEN FINGERABDRÜCKE UND DEN CODE MEHRMALS, BEVOR SIE WERTGEGENSTÄNDE IN IHREM GUNMASTER XL DEPONIEREN!!

Alle Fingerabdrücke löschen

1. Drücken und halten Sie den Programmierknopf an der Innenseite (links neben dem Batteriefach) Ihres GUNMASTER XL bis ein Doppelsignal ertönt und die Tasten grün blinken.
2. Halten Sie den Programmierknopf bis das Doppelsignal erneut ertönt und die Tasten erneut grün blinken.
3. Lassen sie den Programmierknopf los.
4. Alle gespeicherten Fingerabdrücke wurden erfolgreich gelöscht.

Öffnen Ihres GUNMASTER XL mit Tastencode

1. Geben Sie den von Ihnen gespeicherten Tastencode ein.
2. Die Tasten leuchten grün.
3. Ihr GUNMASTER XL entriegelt und der Deckel öffnet sich.

HINWEIS Bei Eingabe eines falschen Tastencodes leuchten die Tasten blau und es erfolgen fünf Signaltöne. Sie haben nun zwei weitere Versuche den korrekten Tastencode einzugeben.

Wird dreimal ein falscher Tastencode eingegeben, so ertönt für eine Minute ein akustischer Alarm und die Codeeingabe wird für zwei Minuten gesperrt. Nach Ablauf der Sperrzeit haben Sie wieder drei Versuche den korrekten Tastencode einzugeben.

Öffnen Ihres GUNMASTER XL mit Fingerabdruck

1. Drücken Sie eine der Tasten.
2. Ziehen Sie einen der gespeicherten Finger über den Fingerabdruckleser.
3. Die Tasten leuchten grün und es ertönt ein Signalton.
4. Ihr GUNMASTER XL entriegelt und der Deckel öffnet sich.

HINWEIS Bei einem Öffnungsversuch mit einem nicht gespeicherten Fingerabdruck leuchten die Tasten blau und es erfolgen fünf Signaltöne. Sie haben nun zwei weitere Versuche den korrekten Tastencode einzugeben.

Wird dreimal ein falscher Tastencode eingegeben, so ertönt für eine Minute ein akustischer Alarm und die Codeeingabe wird für zwei Minuten gesperrt. Nach Ablauf der Sperrzeit haben Sie wieder drei Versuche den korrekten Tastencode einzugeben.

Öffnen Ihres GUNMASTER XL mit Schlüssel

1. Führen Sie einen der beiden mitgelieferten Schlüssel ein und drehen ihn nach rechts.
2. Drehen Sie den Schlüssel in die Ausgangsposition zurück.
3. Ziehen Sie den Schlüssel wieder ab.

Akustische Signale deaktivieren

1. Drücken und halten Sie die erste Taste Ihres GUNMASTER XL.
2. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün.
3. Halten sie die Taste bis das grüne Blinken der Tasten erlischt.
4. Die akustischen Signale wurden deaktiviert.

Akustische Signale aktivieren

1. Drücken und halten Sie die erste Taste Ihres GUNMASTER XL.
2. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün.
3. Halten sie die Taste bis das grüne Blinken der Tasten erlischt und ein akustisches Signal ertönt.
4. Die akustischen Signale wurden aktiviert.

Erschütterungsalarm aktivieren

1. Drücken und halten Sie die vierte Taste Ihres GUNMASTER XL.
2. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün.
3. Halten Sie die Taste gedrückt bis die Tasten fünfmal (5) blau blinken und ein akustisches Signal ertönt.
4. Der Erschütterungsalarm ist nun aktiviert.

HINWEIS: Ist der Erschütterungsalarm aktiviert, wird Alarm ausgelöst wenn Ihr GUNMASTER XL erschüttert oder die Öffnung mittels Notöffnungsschlüssel durchgeführt wird.

Sie können den Alarm abbrechen, indem Sie den gespeicherten Tastencode eingeben.

Wurde der Alarm ausgelöst, so muss die Alarmfunktion erneut aktiviert werden.



Nur für Deutschland

1. Korrekte Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten und Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“



Die durchgestrichene Mülltonne auf Elektroaltgeräten bedeutet, dass Sie gesetzlich verpflichtet sind, diese Geräte einer vom unsortierten Siedlungsabfall getrennten Erfassung zuzuführen. Die Entsorgung über die Restmülltonne, die gelbe Tonne oder den gelben Sack ist gesetzlich untersagt. Enthalten die Geräte Batterien, Akkumulatoren oder Lampen, die nicht fest verbaut sind, müssen diese vor der Entsorgung entnommen und getrennt als Gerätealtbatterien entsorgt werden.

2. Möglichkeiten der Rückgabe von Altgeräten

Besitzer von Altgeräten können diese im Rahmen der durch öffentlich-rechtliche Entsorgungsträger oder bei den von Herstellern oder Vertreibern im Sinne des ElektroG eingerichteten Rücknahmestellen abgeben, damit eine ordnungsgemäße Entsorgung der Altgeräte sichergestellt ist.

Ein Onlineverzeichnis der Sammel- und Rücknahmestellen können Sie sich über die folgende Internetseite anzeigen lassen: <https://e-schrott-entsorgen.org/>

3. Datenschutz

Wir weisen alle Endnutzer von Elektro- und Elektronikaltgeräten darauf hin, dass Sie für das Löschen personenbezogener Daten auf den zu entsorgenden Altgeräten selbst verantwortlich sind.

WEEE-Reg.-Nr. DE 58510845