

Elektrisch magnetisch slot



Belangrijk: bij aansluiting van de bedrading/montage van het slot op de printplaat:

Als eerste, dus zonder dat het slot op de printplaat is aangebracht, de opener laten inleren, pas daarna, dus als de opener ingeleerd is, het slot aanbrengen.

Niet tussendoor de stroom van de printplaat afhaken. Aangezien het 12 V is, is dit niet gevaarlijk.

Dit slot dient ervoor dat uw hekvleugels/garagedeuren hermetisch gesloten worden.

Kan gelast (bij stalen toepassingen) is niet direkt noodzakelijk, want de motoren werken m.b.v. een spindel en de spindel is in feite het slot, maar voor extra zekerheid kunt u ook nog het slot monteren. Er valt een pal (onderzijde) in de stopper (zie accessoire "stopper") zodat het hek ook niet kan klappen.

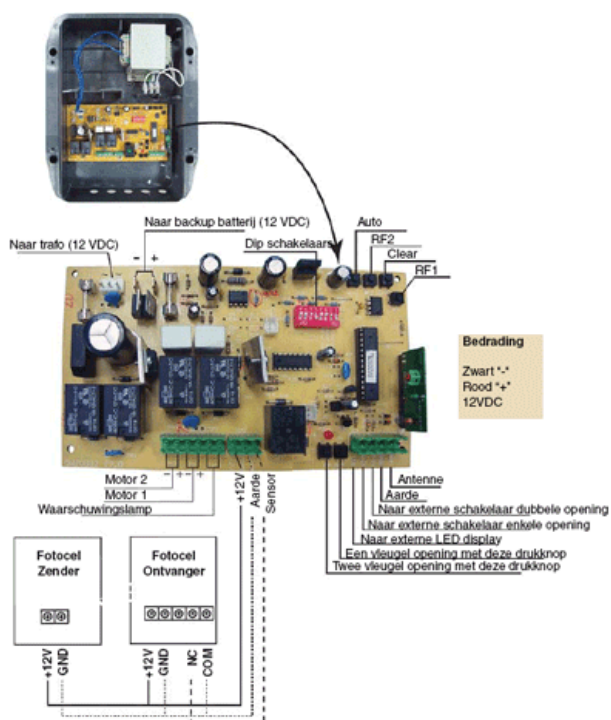
Aansluiting op de EasyJack/SuperJack voor binnendraaiende hekken/garagedeuren.

bij naar binnen draaiende poorten:

- 1 draad van het slot op de + aansluiting van de M1
- andere draad op de - aansluiting Com/GND

bij naar buiten draaiende poorten:

- de rode draden van de actuators op de (min)- aansluitingen (M1 en M2)
- de zwarte draden van de actuators op de (plus) + aansluitingen (M1 en M2)
- 1 draad op de + aansluiting van de actuator 2 (+ M2) aansluiting
- andere draad op - aansluiting (Com/GND)



De sleutels zijn om ingeval van stroomuitval, het slot mechanisch te kunnen openen. Normaliter heeft u geen sleutels nodig, want als u de opener laat werken gaat als eerste de pal van het slot omhoog en bij sluiten valt de pin tegen de openstaande kant van de stopper en valt de pal naar beneden in het gat van de stopper.



Van binnen ziet het er als volgt uit:



Bij houten hekken/garagedeuren

De stalen plaat aan de voorzijde van het slot is om het slot aan uw hekvleugels te kunnen lassen, echter, wanneer u houten hekken/garagedeuren heeft, dient u te schroeven. U kunt dan het slot open maken (zie tekening) de stalen plaat los (weg)halen en langere schroeven gebruiken om e.e.a. te kunnen schroeven aan uw hekvleugels/garagedeuren

