

USER MANUAL GUNMASTER XL

[1. GERMANY - DE, AT, CH](#)



[2. ENGLISH - GB, US](#)



[3. FRANCE - FR](#)



[4. NEDERLAND - NL](#)



[5. HUNGARY - HU](#)



[6. ROMANIA - RO](#)



[7. SLOVAKIA - SK](#)



[8. SLOVENIA - SI](#)



[9. CROATIA - HR](#)





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 zurückzuführen sind.

1. INBETRIEBNAHME

- a. Führen Sie einen der beiden mitgelieferten Schlüssel ein und drehen ihn nach rechts.
- b. Drehen Sie den Schlüssel in die Ausgangsposition zurück.
- c. Ziehen Sie den Schlüssel wieder ab.
- d. Entfernen Sie die Abdeckung des Batteriefaches an der Innenseite Ihres GUNMASTER XL.
- e. 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



2. PROGRAMMIEREN EINES TASTENCODES

- a. Geben Sie eine vierstellige Tastenkombination ein, es ertönt ein Doppelsignal und die Tasten leuchten grün.
- b. Wiederholen Sie die vierstellige Tastenkombination. Es ertönt ein Doppelsignal und die Tastenbeleuchtung erlischt.
- c. Der Code wurde erfolgreich programmiert.
- d. Ertönen während des Programmiervorganges fünf akustische Signale und die Tastenbeleuchtung erlischt, so beginnen Sie die Programmierung erneut ab Pkt. 1

3. PROGRAMMIEREN EINES FINGERABDRUCKS

- a. 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.
- b. Lassen Sie den Programmierknopf los.
- c. Es ertönt ein Signalton, die Tasten blinken grün / blau und Ihr GUNMASTER XL ist programmierbereit.
- d. Ziehen Sie den gewünschten Finger mehrmals über den Fingerabdruckleser bis die Tasten grün leuchten und ein Doppelsignal ertönt.
- e. Der Fingerabdruck wurde erfolgreich programmiert.
- f. Ertönen während des Programmiervorganges fünf akustische Signale und die Tastenbeleuchtung leuchtet blau und erlischt, so beginnen Sie die Programmierung erneut ab Pkt. 1
- g. 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!!

4. ALLE FINGERABDRÜCKE LÖSCHEN

- a. 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.
- b. Halten Sie den Programmierknopf bis das Doppelsignal erneut ertönt und die Tasten erneut grün blinken.
- c. Lassen sie den Programmierknopf los.
- d. Alle gespeicherten Fingerabdrücke wurden erfolgreich gelöscht.



5. ÖFFNEN MIT TASTENCODE

- a. Geben Sie den von Ihnen gespeicherten Tastencode ein.
- b. Die Tasten leuchten grün.
- c. 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.

6. ÖFFNEN MIT FINGERABDRUCK

- a. Drücken Sie eine der Tasten.
- b. Ziehen Sie einen der gespeicherten Finger über den Fingerabdruckleser.
- c. Die Tasten leuchten grün und es ertönt ein
- d. 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.

7. ÖFFNEN MIT SCHLÜSSEL

- a. Führen Sie einen der beiden mitgelieferten Schlüssel ein und drehen ihn nach rechts.
- b. Drehen Sie den Schlüssel in die Ausgangsposition zurück.
- c. Ziehen Sie den Schlüssel wieder ab.

Akustische Signale deaktivieren

- a. Drücken und halten Sie die erste Taste Ihres GUNMASTER XL.
- b. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün.
- c. Halten sie die Taste bis das grüne Blinken der Tasten erlischt.
- d. Die akustischen Signale wurden deaktiviert.



8. AKUSTISCHE SIGNALE DEAKTIVIEREN

- | | |
|--|--|
| a. Drücken und halten Sie die erste Taste Ihres GUNMASTER XL. | Blinken der Tasten erlischt und ein akustisches Signal ertönt. |
| b. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün. | d. Die akustischen Signale wurden aktiviert. |
| c. Halten sie die Taste bis das grüne | |

9. AKUSTISCHE SIGNALE AKTIVIEREN

- | | |
|---|--|
| a. Drücken und halten Sie die erste Taste für 4 Sekunden. | c. Lassen Sie die Taste los. |
| b. Es ertönt ein doppeltes akustisches Signal. | d. Die akustischen Signale wurden aktiviert. |

10. ERSCHÜTTERUNGSLARM AKTIVIEREN

- | | |
|---|--|
| a. Drücken und halten Sie die vierte Taste. | Tasten fünfmal (5) blau blinken und ein akustisches Signal ertönt. |
| b. Es ertönt ein akustisches Signal und die Tasten blinken grün / blau. | d. Der Erschütterungsalarm ist nun aktiviert. |
| c. Halten Sie die Taste gedrückt bis die | |

!!HINWEIS!!:

Ist der Erschütterungsalarm aktiviert, wird bei Erschütterung oder Öffnung mittels Notöffnungsschlüssel

für 60 Sekunden Alarm ausgelöst.

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

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



GUNMASTER XL

!!ATTENTION:!!

Please read carefully these operating instructions before using the lock, saving a new combination or introducing a fingerprint.

We accept no liability for malfunctions due to incorrect conversion, use of force or improper handling ;

we accept no liability for property damage or financial loss due to improper closing of the GUNMASTER XL.

1. GETTING STARTED

- a. Insert one of the two supplied keys and turn it to the right.
- b. Turn the key back to the starting position.
- c. Remove the key.
- d. Remove the battery cover from the inside of your GUNMASTER XL.
- e. Insert 4 AA alkaline batteries (VARTA High Energy) (note the correct polarity when inserting in the battery compartment).
- f.

NOTE: Do not close the key inside your GUNMASTER XL - this is the master key and will open your GUNMASTER XL even if you have a code or fingerprint; for example: if the batteries are too weak.

NOTE: Do not use rechargeable batteries or other non-alkaline batteries. Do not use old and new batteries at the same time. Do not use alkaline-manganese and conventional batteries at the same time.

NOTE:



The battery compartment and the programming button are located inside the front side of the GunmasterXL.



2. PROGRAMMING A KEY CODE

- a. Press and hold the programming button on the inside of your GUNMASTER XL (on the left of the battery compartment) until you hear a double-beep sound and the keys flash green.
- b. Release the programming button.
- c. You will hear a beep sound, the keys flash green / blue - GUNMASTER XL is now ready to be programmed.
- d. Enter a four-digit key combination; you will hear a double-beep sound and the keys will light
- e. green.
- f. Repeat the four-digit key combination; you will hear another double-beep sound and the illumination of the keys will go off.
- g. The code has been successfully programmed.
- h. If you hear five beep-sounds during the programming procedure and the keys illumination goes off, start the programming procedure from point 1.

3. PROGRAMMING A FINGERPRINT

(up to 20 different fingerprints can be saved).

- a. Press and hold the setting button on the inside (next to the battery compartment) until a double signal is heard and the keyboard flashes green.
- b. Release the setting button.
- c. A double signal is heard, the keyboard flashes green / blue to indicate that it is ready to accept a new fingerprint.
- d. Press your finger onto the fingerprint scanner until the keyboard lights up green and a beep sound is heard
- e. Press your finger onto the fingerprint scanner a second time until the keyboard lights up green and a beep sound is heard.
- f. Press your finger onto the fingerprint scanner a third time until the keyboard lights up green and a beep sound is heard.
- g. Press your finger onto the fingerprint scanner a fourth time until the keyboard lights up green and a double beep sound is heard.
- h. The fingerprint was successfully saved.
- i. If during the programming the device beeps five times and the keyboard lights up blue, start again with programming from point 1.
- k. To program additional fingerprints, follow the steps above starting with point 1.

!!NOTE:!!

TEST THE NEWLY SAVED FINGERPRINT AND CODE SEVERAL TIMES BEFORE PLACING ANY VALUABLES INSIDE!



4. DELETE ALL FINGERPRINTS

- a. Press and hold the programming button on the inside of your GUNMASTER XL (on the left of the battery compartment) until you hear a double-beep sound and the keys flash green.
- b. Hold the programming button until you hear the double-beep sound again and the keys flash green again.
- c. Release the programming button.
- d. All saved fingerprints were successfully deleted.

5. OPENING WITH THE KEY CODE

- a. Enter the four-digit key combination you have saved.
- b. The keys will light up green.
- c. GUNMASTER XL unlocks and the lid opens.

!!NOTE:!!

If you enter an incorrect key code, the keys light up blue and you hear five beeps. You now have four more attempts to enter the correct key code.

If an incorrect key code is entered five times, an acoustic alarm sounds for one minute and the code entry is blocked for two minutes. After the blocking time has expired, you have five more attempts to enter the correct key code.

6. OPENING WITH FINGERPRINT

- a. Place one of the saved fingers on the fingerprint reader.
- b. The buttons light up green and an acoustic signal sounds.
- c. The electronic lock unlocks and the lid opens.

!!NOTE:!!

If you try to open it with an unsaved fingerprint, the buttons light up blue and you hear five beeps. You now have four more attempts to put on a saved finger.

If five attempts are made to open with an unsaved finger, an acoustic alarm sounds for one minute and opening is blocked for two minutes. After the blocking time has expired, you have five more attempts to open it with a saved finger.

7. OPENING WITH THE KEY

- a. Insert one of the two supplied keys and turn it to the right.
- b. Turn the key back to the starting position.
- c. Remove the key.



8. DEACTIVATING THE ACOUSTIC SIGNALS

- a. Press and hold the first key of GUN-MASTER XL.
- b. An acoustic signal sounds and the keys will light up green.
- c. Hold the key until the green flashing of the keys goes off.
- d. The acoustic signals have been deactivated.

9. ACTIVATING THE ACOUSTIC SIGNALS

- a. Press and hold the first key of GUN-MASTER XL.
- b. The keys will light up green.
- c. Hold the key until the green flashing of the keys goes off and an audible signal sounds.
- d. The acoustic signals have been activated.

10. ACTIVATING THE VIBRATION ALARM

- a. Press and hold the fourth key of GUN-MASTER XL.
- b. An acoustic signal sounds and the keys will light up green.
- c. Hold the key until the keys flash blue five times (5) and an audible signal sounds.
- d. The vibration alarm is now activated.

!!NOTE:!!

If you try to open it with an unsaved fingerprint, the buttons light up blue and you hear five beeps. You now have four more attempts to put on a saved finger.

If five attempts are made to open with an unsaved finger, an acoustic alarm sounds for one minute and opening is blocked for two minutes. After the blocking time has expired, you have five more attempts to open it with a saved finger.

!!ATTENTION:!!

Your new Safe and its content aren't automatically insured.

Please write a letter to your insurance about the insurance value you'd like.

GUNMASTER XL

!!ATTENTION!!

Veillez lire bien attentivement les consignes d'utilisation avant d'utiliser la serrure, avant de sauvegarder une nouvelle combinaison ou d'introduire une nouvelle empreinte digitale. Nous ne nous assumons aucune responsabilité pour des déficiences causées par la mauvaise utilisation, l'utilisation de la force ou l'utilisation inappropriée de l'appareil; de même, nous ne nous assumons pas la responsabilité en cas de dommages matériels ou de pertes financières dus au verrouillage inapproprié de la boîte de rangement GUNMASTER XL.

1. NOTIONS DE BASE

- a. Introduisez l'une des deux clés fournies et tournez-la vers la droite.
- b. Tournez la clé dans la position initiale.
- c. Retirez la clé.
- d. Enlevez le couvercle du compartiment des batteries se trouvant à l'intérieur
- e. Introduisez 4 batteries alcalines AA (VARTA High Energy) (attention à ce que la polarité soit correcte lors de l'introduction des batteries dans le compartiment).

NOTE: NE mettez pas la clé à l'intérieur de GUNMASTER XL – c'est la clé principale et elle ouvrira GUNMASTER XL même si vous avez défini un code ou une empreinte ; par exemple : si les batteries sont trop faibles.

NOTE: N'utilisez pas de batteries rechargeables ou d'autres types de batteries non-alcalines. N'utilisez pas de batteries anciennes et neuves en même temps. N'utilisez pas de batteries alcalines-Mangan et conventionnelles en même temps.

NOTE:



Le compartiment pour les batteries et le bouton de programmation sont placés à l'intérieur de la partie frontale du GUNMASTER XL.



2. FIXER UNE COMBINAISON DE TOUCHES

- a. Appuyez longuement le bouton de programmation à l'intérieur du produit GUNMASTER XL (dans la partie gauche du compartiment pour les batteries), jusqu'au moment où vous entendez un signal sonore double et les touches émettent une lumière intermittente verte.
- b. Lâchez le bouton de programmation.
- c. Vous allez entendre un signal sonore, les touches émettront une lumière intermittente vert/bleu – GUNMASTER XL est maintenant prêt à être programmé.
- d. Introduisez une combinaison de touches comprenant quatre chiffres; vous allez entendre un signal sonore double et les touches auront une lumière verte.
- e. Réintroduisez la combinaison de touches composée de quatre chiffres; vous allez entendre de nouveau un signal sonore double et la lumière des touches va s'éteindre.
- f. Le code a été fixé avec succès.
- g. Si vous entendez cinq signaux sonores au cours de la procédure de programmation et la lumière des touches s'éteint, recommencez le processus de programmation à partir du point 1.

3. PROGRAMMATION UNE EMPREINTE DIGITALE

(jusqu'à 20 empreintes digitales différentes peuvent être enregistrées).

- a. Appuyez et maintenez la touche programmable à l'intérieur (à gauche à côté du compartiment de la batterie) jusqu'à ce qu'un double signal se fasse entendre et que les touches clignotent en vert.
- b. Arrêtez d'appuyer sur le bouton de programmation.
- c. Un double signal se fait entendre, le clavier clignote en vert / bleu pour indiquer qu'il est prêt à
- d. accepter une nouvelle empreinte digitale. Appuyez votre doigt sur le scanner d'empreintes digitales jusqu'à ce que le clavier s'allume en vert et qu'un bip se fasse entendre.
- e. Appuyez une seconde fois avec votre doigt sur le scanner d'empreintes digitales jusqu'à ce que le clavier s'allume en vert et qu'un bip se fasse entendre.
- f. Appuyez une troisième fois sur le scanner d'empreintes digitales jusqu'à ce que le clavier s'allume en vert et qu'un bip se fasse entendre.
- g. Appuyez une quatrième fois avec le doigt sur le scanner d'empreintes digitales jusqu'à ce que le
- h. clavier s'allume en vert et qu'un double bip retentisse. L'empreinte a été programmée avec succès.
- i. Si pendant la programmation, l'appareil émet cinq bips et que le clavier s'allume en bleu, recommencez la programmation à partir du point 1.
- j. Pour programmer des empreintes digitales supplémentaires, suivez les étapes ci-dessus en commençant par le point 1.

!!ATTENTION!!: TESTEZ VOTRE EMPREINTE PROGRAMMÉE ET VOTRE CODE DE PLUSIEURS FOIS AVANT DE CONSERVER VOTRE VALEURS DANS CETTE BOÎTE!!



4. EFFACER TOUTES LES EMPREINTES DIGITALES

- a. Appuyez longuement sur le bouton de programmation à l'intérieur du produit GUNMASTER XL (dans la partie gauche du compartiment pour les batteries), jusqu'au moment où vous entendiez un signal sonore double et les touches émettent une lumière intermittente verte.
- b. Continuez à appuyer sur le bouton de programmation, jusqu'au moment où vous entendez de nouveau le signal double et les touches clignotent de nouveau en vert.
- c. Lâchez le bouton de programmation.
- d. Toutes les empreintes digitales sauvegardées ont été effacées avec succès.

5. EN UTILISANT LA COMBINAISON DE TOUCHES

- a. Introduisez le code composé de quatre chiffres que vous avez défini.
- b. Les touches émettront une lumière verte.
- c. GUNMASTER XL se débloquent et le couvercle du produit s'ouvrira.

NOTE: Si vous entrez un code de clé incorrect, les touches s'allument en bleu et vous entendrez cinq bips. Vous avez maintenant quatre tentatives supplémentaires pour saisir correctement le code. Si un code invalide est entré cinq fois, une alarme sonore retentit pendant une minute. La saisie du code sera bloquée pendant deux minutes. Une fois le temps de verrouillage expiré, vous disposez de cinq tentatives supplémentaires pour saisir le code correct.

6. EN UTILISANT L'EMPREINTE DIGITALE

- a. Placez un de vos doigts sur le lecteur d'empreintes digitales.
- b. Les LED s'allument en vert et un signal sonore retentit.
- c. La serrure électronique est déverrouillée et le couvercle est ouvert.

NOTE: Si vous essayez l'ouverture avec une empreinte digitale non enregistrée, les boutons s'allument en bleu et vous entendrez cinq bips. Vous avez encore quatre tentatives supplémentaires pour déverrouiller avec votre empreinte digitale précédemment enregistrée.

Si cinq tentatives pour ouvrir sont faites avec une empreinte digitale non enregistrée, une alarme sonore retentit pendant une minute et l'ouverture sera bloquée pendant deux minutes. Une fois le délai de verrouillage expiré, vous disposez de cinq tentatives supplémentaires pour ouvrir avec l'empreinte digitale précédemment enregistrée.



7. EN UTILISANT LA CLÉ

- a. Introduisez l'une des deux clés fournies et tournez-la vers la droite.
- b. Tournez la clé de nouveau vers la position initiale.
- c. Retirez la clé.

8. DÉACTIVER LES SONORES

- a. Appuyez longuement la première touche du produit GUNMASTER XL.
- b. Vous entendrez un signal sonore et les touches s'allumeront en vert.
- c. Continuez à appuyer la touche jusqu'à ce que le clignotement vert des touches s'éteigne.
- d. Les signaux sonores ont été désactivés.

9. ACTIVER LES SONORES

- a. Appuyez longuement la première touche du produit GUNMASTER XL.
- b. Les touches s'allumeront et auront la couleur verte.
- c. Continuez à appuyer la touche jusqu'au moment où le clignotement vert des touches s'éteint et vous entendez un signal sonore.
- d. Les signaux sonores ont été désactivés.

10. ACTIVER L'ALARME DE VIBRATION

- a. Appuyez longuement la quatrième touche du produit GUNMASTER XL.
- b. Vous entendrez un signal sonore et les touches clignoteront en vert.
- c. Continuez à appuyer la touche jusqu'au moment où les touches clignent en bleu cinq fois (5) et vous entendez un signal sonore.
- d. L'alarme de vibration est maintenant activée.

NOTE: Si l'alarme de vibration est activée, une alarme se déclenchera si GUNMASTER XL est remué ou si on l'ouvre avec une clé d'urgence.

Vous pouvez annuler l'alarme en introduisant le code de quatre chiffres.

Si l'alarme a été déclenchée, la fonction d'alarme doit être réactivée.

ATTENTION:

Votre nouveau coffre-fort GUNMASTER XL autant que son contenu ne feront pas automatiquement partie de la couverture de vos assurances en vigueur. Nous vous conseillons d'informer votre assureur du réajustement de la couverture de votre assurance; de préférence en lettre recommandée avec accusé de réception [AR].



GUNMASTER XL

!!LET OP!!

Lees a.u.b. de gebruiksaanwijzing zeer aandachtig door voordat u de vergrendeling gaat gebruiken, een nieuwe combinatie gaat opslaan of een nieuwe digitale vingerafdruk gaat invoeren. Wij aanvaarden geen enkele aansprakelijkheid voor defecten die veroorzaakt zijn door incorrect gebruik, het gebruik van geweld of het op onjuiste wijze hanteren van het apparaat.

Ook aanvaarden wij geen aansprakelijkheid in geval van materiële schade of financieel verlies ten gevolge

van het niet goed afsluiten van de opbergcassette van de GUNMASTER XL.

1. BASISKENNIS

- a. Steek een van de twee meegeleverde sleutels in het slot en draai deze naar rechts.
- b. Draai de sleutel terug naar de uitgangspositie.
- c. Haal de sleutel eruit.
- d. Haal de klep van het batterijvakje binnenin de GUNMASTER XL af.
- e. Plaats 4 AA alkalinebatterijen (VARTA High Energy) (let bij het plaatsen van batterijen in het vakje
- f. op de juiste polariteit).

OPMERKING: Leg de sleutel NIET binnenin de GUNMASTER XL - dit is de hoofdsleutel en zal de GUNMASTER XL openen, ongeacht of u een code of vingerafdruk heeft ingesteld; bijvoorbeeld als de batterijen bijna leeg zijn.

OPMERKING: Gebruik geen oplaadbare batterijen of andere soorten niet-alkaline batterijen. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar heen. Gebruik geen alkaline-mangaanbatterijen en conventionele batterijen door elkaar heen.

OPMERKING:



Het batterijvakje en de programmeer-
nop zitten aan de
binnenkant van de
voorzijde van de
opbergcassette van.



2. HET INSTELLEN VAN EEN TOETSENCOMBINATIE

- a. Druk op de programmeerknop aan de binnenkant van de GUNMASTER XL (links van het batterijvakje) en houd deze ingedrukt totdat u een dubbel geluidssignaal hoort en de toetsen groen gaan knipperen.
- b. Laat de programmeerknop los.
- c. U zult een geluidssignaal horen en de toetsen zullen groen/blauw knipperen - de GUNMASTER XL is nu klaar om geprogrammeerd te worden.
- d. Voer een toetsencombinatie bestaande uit vier cijfers in; u zult een dubbel geluidssignaal horen en de toetsen zullen groen oplichten.
- e. Voer opnieuw de toetsencombinatie bestaande uit vier cijfers in; u zult opnieuw een dubbel geluidssignaal horen en het licht onder de toetsen zal uitdoven.
- f. De code is nu met succes ingesteld.
- g. Indien u tijdens de programmeringsprocedure vijf geluidssignalen hoort en het licht onder de toetsen uitdooft, herhaal de programmeringsprocedure dan vanaf stap 1.

3. HET INSTELLEN VAN EEN VINGERAFDRUK

(er kunnen tot 20 afdrukken opgeslagen worden).

- a. Druk op de programmeerknop aan de binnenkant (links van het batterijvakje) en houd deze ingedrukt totdat u een dubbel geluidssignaal hoort en de toetsen groen gaan knipperen.
- b. Laat de programmeerknop los.
- c. U hoort een dubbel geluidssignaal, de toetsen gaan groen / blauw knipperen en het apparaat is klaar om ingesteld te worden.
- d. Druk de gewenste vinger op de vingerafdruklezer, totdat de toetsen groen oplichten en u een geluidssignaal hoort.
- e. Druk de gewenste vinger voor de tweede keer op de vingerafdruklezer, totdat de toetsen groen oplichten en u een geluidssignaal hoort.
- f. Druk de gewenste vinger voor de derde keer op de vingerafdruklezer, totdat de toetsen groen oplichten en u een geluidssignaal hoort.
- g. Druk de gewenste vinger voor de vierde keer op de vingerafdruklezer, totdat de toetsen groen oplichten en u een geluidssignaal hoort.
- h. De vingerafdruk is met succes ingesteld.
- i. Indien u tijdens het instellen een vijfde dubbel geluidssignaal hoort en de toetsen lichten blauw op, begin de instellingsprocedure dan opnieuw vanaf punt 1.
- j. Om andere vingerafdrukken in te stellen volgt u de stappen vanaf punt 1.

!!LET OP!!: TEST DE CODE EN DE VINGERAFDRUK DIE U NET HEEFT INGESTELD DIVERSE MALEN ALVORENS WAARDEVOLLE SPULLEN TE GAAN BEWAREN !!



4. HET WISSEN VAN ALLE DIGITALE VINGERAFDRUKKEN

- a. Druk op de programmeerknop aan de binnenkant van de GUNMASTER XL (links van het batterijvakje) en houd deze ingedrukt totdat u een dubbel geluidssignaal hoort en de toetsen groen gaan knippen.
- b. Houd de programmeerknop ingedrukt, totdat u opnieuw het dubbele geluidssignaal hoort en de toetsen opnieuw groen gaan knippen.
- c. Laat de programmeerknop los.
- d. Alle opgeslagen digitale vingerafdrukken zijn nu met succes gewist.

5. MET BEHULP VAN DE TOETSENCOMBINATIE

- a. Voer de code die u heeft ingesteld bestaande uit vier cijfers in.
- b. De toetsen zullen groen oplichten.
- c. De GUNMASTER XL zal deblokken en het deksel ervan zal opengaan.

OPMERKING: Als u een onjuiste code invoert, lichten de toetsen blauw op en u hoort vijf pieptonen. Nu heb je nog vier pogingen om de juiste sleutelcode in te voeren. Als er vijf keer een verkeerde code wordt ingevoerd, klinkt er gedurende één minuut een akoestisch alarm en wordt de invoer van de code gedurende twee minuten geblokkeerd. Nadat de blokkeringstijd is verstreken, heeft u nog vijf pogingen om de juiste code in te voeren.

6. MET BEHULP VAN DE VINGERAFDRUK

- a. Plaats een van de opgeslagen vingers op de vingerafdrukkezer.
- b. Het licht wordt groen en er klinkt een akoestisch signaal.
- c. Het elektronische slot wordt ontgrendeld en het deksel gaat open.

OPMERKING: Als je hem probeert te openen met een vingerafdruk die niet opgeslagen is, lichten de knoppen blauw op en hoor je vijf piepjes. U heeft nu nog vier pogingen om een opgeslagen vinger / vingerafdruk op te zetten. Als er vijf pogingen worden gedaan om te openen met een onjuiste vinger / vingerafdruk, klinkt er een akoestisch alarm gedurende één minuut en het openen gedurende twee minuten wordt geblokkeerd. Nadat de blokkeringstijd is verstreken, heeft u nog vijf pogingen om het te openen met een opgeslagen vinger / vingerafdruk.

7. MET BEHULP VAN DE SLEUTEL

- a. Steek een van de twee meegeleverde sleutels in het slot en draai deze naar rechts.
- b. Draai de sleutel terug naar de uitgangspositie.
- c. Haal de sleutel eruit.



8. HET DEACTIVEREN

- a. Druk op de eerste toets van de GUN-MASTER XL en houd deze ingedrukt.
- b. U zult een geluidssignaal horen en de toetsen zullen groen oplichten.
- c. Houd de toets ingedrukt totdat het knipperende groen van de toetsen uitdooft.
- d. De geluidssignalen zijn nu gedeactiveerd.

9. HET ACTIVEREN

- a. Druk op de eerste toets van de GUN-MASTER XL en houd deze ingedrukt.
- b. De toetsen zullen groen oplichten.
- c. Houd de toets ingedrukt totdat het knipperende groen van de toetsen uitdooft en u een geluidssignaal hoort.
- e. De geluidssignalen zijn nu geactiveerd.

10. ACTIVATING THE VIBRATION ALARM

- a. Druk op de vierde toets van de GUN-MASTER XL en houd deze ingedrukt.
- b. U zult een geluidssignaal horen en de toetsen zullen groen oplichten.
- c. Houd de toets ingedrukt totdat de toetsen vijf (5) keer blauw gaan knipperen en u een geluidssignaal hoort.
- d. Het trilalarm is nu geactiveerd.

OPMERKING: Als het trilalarm actief is zal er een alarm afgaan wanneer de GUNMASTER XL geschud wordt of als het openen ervan gedaan wordt behulp van een nood sleutel. U kunt het alarm uitschakelen door de code bestaande uit vier cijfers in te toetsen. Als het alarm is afgegaan moet de alarmfunctie opnieuw worden geactiveerd.

LET OP: De inhoud van uw kluis is niet automatisch verzekerd! Neem contact op met uw verzekeringsmaatschappij.



GUNMASTER XL

!!FIGYELEM!!:

Kérjük, olvassa el nagyon figyelmesen a használati utasítást a zár használata, valamely új kombináció rögzítése vagy valamely új digitális ujjlenyomat lementése előtt. Nem vállalunk felelősséget a helytelen használat, erőszakos beavatkozás vagy az eszköz nem megfelelő használatából származó meghibásodások miatt; ugyanakkor nem tartozunk felelősséggel a GUNMASTER XL tárolóeszköz nem megfelelő lezárásából származó anyagi károk vagy pénzügyi veszteségek esetében.

1. UVEDENÍ DO PROVOZU

- a. Helyezze be a rendelkezésre álló két kulcs egyikét és fordítsa el jobbra.
- b. Forgassa vissza a kulcsot a kiinduló helyzetébe.
- c. Vegye ki a kulcsot.
- d. Távolítsa el a GUNMASTER XL belsejéből az elemek tárhelyének fedelét.
- e. Helyezzen be 4 drb. AA (VARTA High Energy) alkalikus elemet (figyeljen arra, hogy az elemek polaritása megfelelő legyen azok behelyezésének pillanatában).

MEGJEGYZÉS: a kulcsot NE helyezze a GUNMASTER XL belsejébe - ez a fő kulcs, mely nyitja a GUNMASTER XL-t függetlenül attól, hogy van-e rajta kód vagy digitális ujjlenyomat rögzítve; például, ha az elemek túlságosan gyengék.

MEGJEGYZÉS: Ne használjon újratölthető elemeket vagy más típusú alkalikus elemeket. Ne használjon egyszerre új és használt elemeket. Ne használjon egyszerre alkalikus mangán- és hagyományos elemeket.

MEGJEGYZÉS:



Az elemek tárhelye és a programozó-gomb a GUNMASTER XL tárolóeszköz elülső részének belső felén találhatóak.



2. BILLENTYŰKOMBINÁCIÓ BEÁLLÍTÁSA

- a. Nyomja le és tartsa lenyomva a GUN-MASTER XL eszköz belsejében található programozó gombot (az elemek tárhelyének bal oldalán található), addig, amíg az egy kettős hangjelzést nem hallat és a billentyűk zölden nem világítanak.
- b. Hangjelzés, valamint a billentyűk zöldes/kékes világítása után a GUNMASTER XL készen áll a programozásra.
- c. Adja meg a négy számjegyű billentyűkombinációt; kettős hangjelzést fog hallani, a billentyűk zölden világítanak.
- d. Adja meg még egyszer a négy számjegyű billentyűkombinációt; ismét kettős hangjelzést fog hallani, billentyűk megvilágítása kialszik.
- e. billentyűk megvilágítása kialszik.
- f. A kódot sikeresen beállította.
- g. Amennyiben a programozási folyamat közben öt hangjelzést hall és a billentyűk megvilágítása kialszik, kezdje újra a programozási folyamatot az 1-es ponttól.

3. UJJLENYOMAT PROGRAMOZÁSA

(akár 20 ujjlenyomat menthető).

- a. Tartsa lenyomva a funkciógombot (az elemtartótol balra), amíg kettős jel nem hallható és a gombok elkezdnek zölden villogni.
- b. Többet ne nyomja a programozó gombot.
- c. Sípolás hallatszik, a gombok zöld- vagy kék szíben kezdenek villogni, ekkor a zár készen áll a programozásra.
- d. Nyomja oda a kívánt ujját az ujjlenyomat-olvasóra, addig amíg a gombok zöldre váltanak, és
- e. sípolás hallatszik.
- f. Nyomja meg másodszor a kívánt ujjával az ujjlenyomat-olvasót, amíg a gombok zöldre váltanak, és sípolás hallatszik.
- g. Nyomja meg harmadszor a kívánt ujjával az ujjlenyomat-olvasót, amíg a gombok zöldre váltanak, és sípolás hallatszik.
- h. Negyedszer nyomja meg a kívánt ujjával az ujjlenyomat-olvasót, amíg a gombok zöldre váltanak,
- i. és kettős hangjelzés hallható. Az ujjlenyomat beprogramozása sikeres volt
- j. Ha öt sípoló hang hallható a programozás során, és a billentyűzet kék színben világít, indítsa újra a programozást az első lépéssel kezdve.
- k. Egyéb ujjlenyomatok programozásához kövesse az 1. pont lépéseit.

!! FIGYELEM!!: Tesztelje többször az újonnan beprogramozott ujjlenyomatot mielőtt tárolná az értékeit az érték kazettában !!értékeit az érték kazettában !



4. ÖSSZES DIGITÁLIS UJJLENYOMAT TÖRLÉSE

- a. Nyomja le és tartsa lenyomva a GUNMASTER XL eszköz belsejében található programozó gombot (az elemek tárhelyének bal oldalán található), addig, amíg az egy kettős hangjelzést nem hallat és a billentyűk zölden nem világítanak.
- b. Tartsa lenyomva a programozó gombot, addig, amíg ismét hallható a kettős hangjelzés és a billentyűk ismét zölden világítanak.
- c. Engedje el a programozó gombot.
- d. Az összes lementett digitális ujjlenyomatot sikeresen törölte.

5. TÁROLÓESZKÖZ A BILLENTYŰKOMBINÁCIÓ SEGÍTSÉGÉVEL

- a. Adja meg a rögzített négy számjegyű kódot.
- b. A billentyűk zölden világítanak.
- c. GUNMASTER XL zárolása ezennel fel van oldva és a eszköz fedele kinyílik.

MEGJEGYZÉS: Helytelen kód megadása esetén a gombok kék színben fognak világítani, és öt rövid sípszó hallható. Most még van esélye négyszer próbálkozni a helyes kód megadásával. Ha következetesen ötször helytelen kódot ad meg, akkor egy percre folyamatos sípolást fog hallani, és a kódbevitel két percre zárul. Miután lejárt a letiltási idő, további ötször kísérletezhet a helyes kód megadásával.

6. TÁROLÓESZKÖZ UJJLENYOMAT SEGÍTSÉGÉVEL

- a. Helyezze az egyik ujját az ujjlenyomat-olvasóra.
- b. A fény zöldre vált és hangjelzés hallható.
- c. Az elektronikus zár kioldódik, és a fedél kinyílik.

MEGJEGYZÉS: Ha nem lementett ujjlenyomattal próbálja kinyitni a zárat, a gombok kék színben fognak világítani, és öt rövid sípszó fog hallatszodni. Most még négyszer próbálkozhat az ujjlenyomat felvételével. Ha öt nyitási kísérletet tesz mentetlen ujjlenyomattal, akkor egy percre folyamatos sípolást fog hallani, és a nyitás két percre zárul. A letiltási idő lejártá után még öt alkalommal próbálkozhat megnyitni a zárat egy mentett ujjlenyomattal.

7. KULCS HASZNÁLATÁVAL

- a. Helyezze be a rendelkezésre álló két kulcs egyikét és fordítsa el jobbra.
- b. Forgassa vissza a kulcsot a kiinduló helyzetébe.
- c. Vegye ki a kulcsot.



8. HANGJELZÉSEK KIKAPCSOLÁSA

- a. Nyomja le és tartsa lenyomva a GUN-MASTER XL eszköz első billentyűjét.
- b. Hangjelzést fog hallani és a billentyűk zölden világítanak majd.
- c. Tartsa lenyomva a billentyűt, amíg a billentyűk villogó zöld fénye ki nem alszik.
- d. Ezennel a hangjelzéseket kikapcsolta.

9. HANGJELZÉSEK BEKAPCSOLÁSA

- a. Nyomja le és tartsa lenyomva a GUN-MASTER XL eszköz első billentyűjét.
- b. A billentyűk zölden világítanak majd.
- c. Tartsa lenyomva a billentyűt, amíg a billentyűk villogó zöld fénye ki nem alszik.
- d. Ezennel a hangjelzéseket bekapcsolta.

10. REZGŐ JELZÉS BEKAPCSOLÁSA

- a. Nyomja le és tartsa lenyomva a GUNMASTER XL eszköz negyedik billentyűjét.
- b. Hangjelzést fog hallani és a billentyűk zölden világítanak majd.
- c. Tartsa lenyomva a billentyűt, amíg a billentyűk kék színben villognak öt (5) alkalommal és hangjelzést nem hall.
- d. Ezennel a figyelmeztető rezgő jelzést bekapcsolta.

MEGJEGYZÉS: Ha a rezgő figyelmeztető jelzés be van kapcsolva, a figyelmeztetés be fog indulni abban az esetben, ha a GUNMASTER XL-t megrázza vagy ha annak kinyitása a biztonsági kulcs segítségével történik. A jelzés leállításához adja meg a négy számjegyű kódot. Ha a jelzés elindul, a jelző funkciót ismét be kell kapcsolni.

FIGYELEM: Az Ön új széfe és a benne elhelyezett értékek nincsenek automatikusan biztosítva. Írásban vegye fel a kapcsolatot a biztosítójával és egyeztessen a biztosítási értékek.



GUNMASTER XL

!!ATENȚIE!!:

Vă rugăm să citiți cu mare atenție instrucțiunile de utilizare înainte de a folosi încuetoarea, înainte de a salva o nouă combinație sau de a introduce o nouă amprentă digitală. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru defecțiuni cauzate de utilizarea incorectă, de folosirea forței sau de manipularea necorespunzătoare a aparaturii; de asemenea, nu ne asumăm răspunderea în cazul daunelor materiale sau pierderilor financiare datorate închiderii necorespunzătoare a casetei de depozitare GUNMASTER XL.

1. NOȚIUNI DE BAZĂ

- a. Introduceți una din cele două chei furnizate și rotiți-o spre dreapta.
- b. Rotiți cheia înapoi în poziția inițială.
- c. Scoateți cheia.
- d. Îndepărtați capacul depozitarului de baterii

din interiorul GUNMASTER XL.

- e. Introduceți 4 baterii alcaline AA (VARTA High Energy) (atenție ca polaritatea să fie corectă la introducerea bateriilor în compartiment).

NOTĂ: NU puneți cheia în interiorul GUNMASTER XL - aceasta este cheia principală și va deschide GUNMASTER-ul indiferent dacă aveți cod sau amprentă setată; de exemplu: dacă bateriile sunt prea slabe.

NOTĂ: Nu utilizați baterii reîncărcabile sau alte tipuri de baterii nealcaline. Nu utilizați baterii vechi și noi în același timp. Nu utilizați baterii alcaline-mangan și convenționale în același timp.

NOTĂ:



Compartimentul pentru baterii și butonul de programare sunt amplasate în interiorul părții frontale al casetei de depozitare GUNMASTER XL.

2. SETAREA UNEI COMBINAȚII DE TASTE

- a. Apăsăți și țineți apăsat butonul de programare din interiorul produsului GUNMASTER XL (în partea stângă a compartimentului pentru baterii), până când se aude un semnal sonor dublu și tastele pâlpâie verde.
- b. Dați drumul butonului de programare.
- c. Se va auzi un semnal sonor, tastele vor pâlpâi verde / albastru - GUNMASTER XL este acum pregătit pentru programare.



2. SETAREA UNEI COMBINAȚII DE TASTE

- d. Introduceți o combinație de taste compusă din patru cifre; se va auzi un semnal sonor dublu și tastele vor lumina verde.
- e. Reintroduceți combinația de taste compusă din patru cifre; se va auzi din nou un semnal sonor dublu și lumina tastelor se va stinge.
- f. Codul a fost setat cu succes.
- g. În cazul în care auziți cinci semnale sonore în timpul procedurii de programare și lumina tastelor se stinge, reluați procesul de programare de la punctul 1.

3. SETAREA UNEI AMPRENTE

(pot fi salvate până la 20 de amprente).

- a. Apăsați și țineți apăsat butonul de programare din interior (în stânga lângă locașul pentru baterii) până când se aude un semnal dublu și tastele luminează verde intermitent.
- b. Nu mai apăsați pe butonul de programare.
- c. Se aude un semnal sonor, tastele luminează intermitent verde sau albastru și încuietoarea este pregătită să fie programată. Presați degetul dorit pe cititorul de amprente până ce tastele luminează verde și se aude un semnal sonor.
- d. sonor.
- e. Presați degetul dorit a doua oară pe cititorul de amprente până ce tastele luminează verde și se aude un semnal sonor.
- f. Presați degetul dorit a treia oară pe cititorul de amprente până ce tastele luminează verde și se aude un semnal sonor.
- g. Presați degetul dorit o a patra oară pe cititorul de amprente până ce tastele luminează verde și se aude un semnal sonor dublu.
- h. Amprenta a fost programată cu succes.
- i. Dacă în timpul programării se aud cinci semnale sonore și tastatura luminează albastru, începeți din nou procedura de programare pornind de la punctul 1.
- j. Pentru a programa alte amprente urmați pașii începând cu punctul 1.

!! ATENȚIE !!: TESTAȚI AMPRENTA PROGRAMATĂ DE DUMNEAVOASTRĂ ȘI CODUL DE MAI MULTE ORI ÎNAINTE DE A DEPOZITA OBIECTE DE VALOARE ÎN ACEASTĂ CASETĂ!!

4. DESCHIDEREA

- a. Apăsați și țineți apăsat butonul de programare din interiorul produsului GUNMASTER XL (în partea stângă a compartimentului pentru baterii), până când se aude un semnal sonor dublu și tastele pâlpâie verde.
- b. Țineți butonul de programare apăsat, până când semnalul dublu se aude din nou și tastele clipesc din nou verde.
- c. Dați drumul butonului de programare.
- d. Toate amprente digitale salvate au fost șterse cu succes.



5. FOLOSIND COMBINAȚIA DE TASTE

- a. Introduceți codul compus din patru cifre pe care l-ați setat.
- b. Tastele vor lumina verde.
- c. GUNMASTER XL se va debloca și produsului i se va deschide capacul.

NOTĂ: Dacă introduceți un cod de tastă incorect, tastele se aprind în culoarea albastră și veți auzii cinci bipuri. Acum aveți încă patru încercări de a introduce corect codul. Dacă este introdus un cod incorect de cinci ori, va suna o alarmă acustică timp de un minut și introducerea codului este blocată timp de două minute. După expirarea timpului de blocare, mai aveți cinci încercări de a introduce codul corect.

6. FOLOSIND AMPRENTA

- a. Așezați unul dintre degete pe cititorul de amprente.
- b. Ledurile se aprind în culoarea verde și
- c. se va auzii un semnal acustic.
- c. Incuietoarea electronică se deblochează și capacul se deschide.

NOTĂ: Dacă încercați să-l deschideți cu o amprentă care nu a fost salvată, butoanele se aprind în culoarea albastră și veți auzii cinci bipuri. Aveți acum încă patru încercări de a debloca cu amprenta salvat anterior. Dacă se fac cinci încercări de deschidere cu o amprentă nesalvată, va suna o alarmă acustică timp de un minut și deschiderea este blocată timp de două minute. După expirarea timpului de blocare, mai aveți cinci încercări de a deschide cu amprenta salvată în prealabil.

7. FOLOSIND CHEIA

- a. Așezați unul dintre degete pe cititorul de amprente.
- b. Ledurile se aprind în culoarea verde și
- c. se va auzii un semnal acustic.
- c. Incuietoarea electronică se deblochează și capacul se deschide.

NOTĂ: Dacă încercați să-l deschideți cu o amprentă care nu a fost salvată, butoanele se aprind în culoarea albastră și veți auzii cinci bipuri. Aveți acum încă patru încercări de a debloca cu amprenta salvat anterior. Dacă se fac cinci încercări de deschidere cu o amprentă nesalvată, va suna o alarmă acustică timp de un minut și deschiderea este blocată timp de două minute. După expirarea timpului de blocare, mai aveți cinci încercări de a deschide cu amprenta salvată în prealabil.



8. DEZACTIVAREA SEMNALELOR SONORE

- a. Apăsați și țineți apăsată prima tastă a produsului GUNMASTER XL.
- b. Se va auzi un semnal sonor și tastele se vor aprinde în culoarea verde.
- c. Țineți apăsată tasta până când verdele intermitent al tastelor se stinge.
- d. Semnalele sonore au fost dezactivate.

9. ACTIVAREA SEMNALELOR SONORE

- a. Apăsați și țineți apăsată prima tastă a produsului GUNMASTER XL.
- b. Tastele se vor aprinde în culoarea verde.
- c. Țineți apăsată tasta până când verdele intermitent al tastelor se stinge și se aude un semnal sonor.
- d. Semnalele sonore au fost activate.

10. ACTIVAREA ALARMEI DE VIBRAȚIE

- a. Apăsați și țineți apăsată a patra tastă a produsului GUNMASTER XL.
- b. Se va auzi un semnal sonor și tastele se vor aprinde în culoarea verde.
- c. Țineți apăsată tasta până când tastele pâlpâie în culoarea albastră de cinci ori (5) și se aude un semnal sonor.
- d. Alarma de vibrație este acum activată.

NOTĂ: Dacă alarma de vibrație este activă, o alarmă se va declanșa în cazul în care GUNMASTER-ul este zguduit sau dacă deschiderea să se efectuează cu ajutorul cheii de urgență. Puteți anula alarma prin tastarea codului compus din patru cifre.

Atenție: Seiful Dvs. nou achiziționat și ceea ce depozitați în el, nu este inclus și nu modifică automat contractul de asigurare. Vă rugăm să contactați compania de asigurări sau agentul de asigurări care a întocmit polița dvs. de asigurare pentru a efectua modificările necesare în contract.

GUNMASTER XL

!!POZOR!!:

Pred použitím elektronického zámku si pozorne prečítajte tento návod. Nepreberáme zodpovednosť za poruchy spôsobené nesprávnym používaním, použitím sily alebo neodbornou manipuláciou, ani za škody či straty spôsobené nesprávnym zatvorením trezora.

Núdzové kľúče nikdy neuchovávajúte vo vnútri trezora.

1. PRVÉ POUŽITIE

- Vložte jeden z dvoch dodaných kľúčov do zámku a otočte doprava.
- Potom kľúč otočte späť do pôvodnej polohy a vyberte ho.
- Otvorte kryt batérií na vnútornej strane trezora.
- Vložte štyri AA alkalické batérie (napr. VARTA High Energy). Dbajte na správnú polaritu.
- Zatvorte kryt batérií.

UPOZORNENIE:

Nikdy neuzamykajte hlavný kľúč vo vnútri trezora – umožňuje otvorenie trezora aj v prípade slabých batérií.

Nepoužívajte nabíjateľné ani iné nealkalické batérie.

Nemiešajte staré a nové batérie ani rôzne typy batérií.

2. PROGRAMOVANIE KÓDU

Priestor na batérie a programovacie tlačidlo sa nachádzajú na vnútornej strane dvierok.

- Stlačte a podržte programovacie tlačidlo (vedľa priehradky na batérie), až kým nezaznie dvojité pípnutie a klávesnica nezačne blikať zeleno.
- Uvoľnite tlačidlo. Zaznie pípnutie a klávesnica blika zeleno/modro – trezor je pripravený na naprogramovanie.
- Zadajte štvormiestny kód. Pri správnom zadaní zaznie dvojité pípnutie a klávesnica sa rozsvieti nazeleno.
- Kód zopakujte. Znovu zaznie dvojité pípnutie a podsvietenie klávesov zhasne.
- Kód bol úspešne uložený.



3. PROGRAMOVANIE ODTLAČKU PRSTA

(možno uložiť až 20 odtlačkov)

- a. Stlačte a podržte nastavovacie tlačidlo (vedľa batériovej priehradky), až kým nezaznie dvojité pípnutie a klávesnica nezačne blikať zeleno.
- b. Uvoľnite tlačidlo – trezor je pripravený na uloženie odtlačku prsta.
- c. Priložte prst na snímač odtlačkov prstov:
 - krát: zaznie pípnutie, klávesnica zasvieti zeleno.
 - krát: opäť pípnutie a zelené svetlo.
 - krát: pípnutie a zelené svetlo.
 - krát: dvojité pípnutie a zelené svetlo.
 - Odtlačok prsta bol úspešne uložený.

Ak zariadenie päťkrát zapípa a klávesnica zasvieti na modro, začnite postup odznova.

4. VYMAZANIE VŠETKÝCH ODTLAČKOV PRSTOV

- a. Stlačte a podržte programovacie tlačidlo, až kým nezaznie dvojité pípnutie a klávesnica nezačne blikať zeleno.
- b. Pokračujte v držaní, až kým nezaznie dvojité pípnutie znova a klávesnica opäť bliká zeleno.
- c. Uvoľnite tlačidlo. Všetky uložené odtlačky prstov boli vymazané.

5. OTVORENIE KÓDOM

- a. Zadajte štvormiestny kód, ktorý ste uložili.
- b. Klávesnica sa rozsvieti nazeleno, zaznie signál a trezor sa odomkne.

Poznámka:

- Pri nesprávnom kóde klávesnica zasvieti na modro a zaznie päť pípnutí. Máte štyri ďalšie pokusy.
- Po piatich chybných pokusoch sa spustí alarm na 1 minútu a vstup je zablokovaný na 2 minúty.

6. OTVORENIE ODTLAČKOM PRSTA

- a. Priložte registrovaný prst na snímač odtlačkov.
- b. Klávesnica zasvieti nazeleno, zaznie signál a trezor sa odomkne.

Poznámka:

- Pri použití neregistrovaného prsta zasvieti modrá a zaznie päť pípnutí. Máte štyri ďalšie pokusy.
- Po piatich pokusoch sa spustí alarm na 1 minútu a prístup je zablokovaný na 2 minúty.

7. OTVORENIE NÚDZOVÝM KLÚČOM

- a. Vložte jeden z dodaných kľúčov do zámku.
- b. Otočte doprava a otvorte trezor.
- c. Otočte kľúč späť do pôvodnej polohy a vyberte ho.

8. DEAKTIVÁCIA ZVUKOVÝCH SIGNÁLOV

- a. Stlačte a podržte prvé tlačidlo na klávesnici.
- b. Zaznie signál a klávesnica zasvieti nazeleno.
- c. Držte, kým zelené blikanie nezhasne. Zvukové signály boli deaktivované.

9. AKTIVÁCIA ZVUKOVÝCH SIGNÁLOV

- a. Stlačte a podržte prvé tlačidlo.
- b. Klávesnica zasvieti nazeleno.
- c. Držte, kým zelené blikanie nezhasne a nezaznie signál. Zvukové signály boli aktivované.

10. AKTIVÁCIA VIBRAČNÉHO ALARMU

- a. Stlačte a podržte štvrté tlačidlo.
- b. Zaznie signál a klávesnica zasvieti nazeleno.
- c. Klávesnica päťkrát modro blikne a zaznie signál. Vibračný alarm je teraz aktivovaný.

Poznámka:

- Ak je vibračný alarm aktivovaný, spustí sa, ak trezor niekto otrasie alebo ak sa otvorí núdzovým kľúčom.
- Alarm možno zrušiť zadáním kódu.
- Po spustení alarmu je potrebné funkciu znova aktivovať.

UPOZORNENIE:

Nový trezor a jeho obsah nie sú automaticky poistené. Pre dojednanie poistnej hodnoty kontaktujte svoju poisťovňu.



NÁVOD NA POUŽITIE
SLOVENSKÝ



ROTTNER

The Spirit of Safety

www.rottner-tresor.com



GUNMASTER XL

!! OPOZORILO !!:

Prosimo, da pred uporabo ključavnice, pred shranjevanjem nove kombinacije ali nastavitvijo novih prstnih odtisov zelo pozorno preberete navodilo za uporabo. Ne odgovarjamo za nobeno napako zaradi nepravilne uporabe, uporabe sile ali neustreznega ravnanja z opremo, niti za materialno škodo ali finančno izgubo zaradi nepravilnega ravnanja s sefom GUN MASTER XL.

1. PRVI KORAKI

- Vstavite enega od obeh priloženih ključev in ga obrnite v desno.
- Obrnite ključ nazaj v izhodiščni položaj.
- Izvlecite ključ.
- Odstranite pokrov prostora za baterije znotraj GUNMASTER XL.
- Vstavite 4 AA alkalne baterije (VARTA High Energy)(pri vstavljanju baterij se prepričajte o pravilni polariteti).

OPOZORILO: Ključa NE dajajte v GUNMASTER XL – to je glavni ključ, s katerim se GUNMASTER XL odklene ne glede na to, ali ste nastavili digitalni prstni odtis/kodo ali ne, npr. če so baterije prešibke za običajno odpiranje.

OPOZORILO: Ne uporabljajte polnjivih baterij ali katere koli druge vrste baterij, ki niso alkalne. Ne uporabljajte hkrati starih in novih baterij. Ne uporabljajte hkrati alkalno-manganskih in običajnih baterij.

OPOZORILO:



Prostor za baterije in gumb za programiranje se nahajata znotraj sprednje strani sefa GUNMASTER XL.

2. NASTAVITEV KOMBINACIJE TIPK

- Pritisnite in držite gumb za programiranje znotraj ključavnice GUNMASTER XL (na levi strani prostora za baterije), dokler ne zaslišite dvakratnega zvočnega signala, tipke pa zeleno utripajo.
- Sprostite gumb za programiranje.
- Zaslišali boste zvočni signal, tipke bodo utripale zeleno / modro – GUNMASTER XL je zdaj pripravljen za programiranje.
- Vnesite štiristevilsko kombinacijo tipk, zaslišali boste dvakratni zvočni signal, tipke pa bodo zasvetile zeleno.
- Ponovno vnesite štiristevilsko kombinacijo tipk in spet boste zaslišali dvakratni zvočni signal, tipke pa bodo prenehale svetiti.
- Koda je bila uspešno nastavljena.
- Če med programiranjem zaslišite pet zvočnih signalov, tipke pa prenehajo svetiti, ponovite programiranje od točke 1 naprej.



3. ZA PROGRAMIRANJE OTISKA PRSTA

(može se sačuvati do 20 različnih otisaka prstiju).

- a. Pritisnite i držite dugme za podešavanje na unutrašnjoj strani (pored odeljka za baterije) dok se ne začuje dvostruki signal i tastatura zatreperi zeleno.
- b. Otpustite dugme za podešavanje.
- c. Čuje se dvostruki signal, tastatura treperi zeleno / plavo, što ukazuje da je spremna da prihvati novi otisak prsta.
- d. Pritisnite prst na skener otiska prsta sve dok tastatura ne zasvetli zeleno i ne začuje se zvučni signal.
- e. Pritisnite prst na skener otiska prsta drugi put dok tastatura ne zasvetli zeleno i ne začuje se zvučni signal.
- f. Pritisnite prst na skener otiska prsta treći put dok tastatura ne zasvetli zeleno i ne začuje se dvostruki zvučni signal.
- g. Pritisnite prst na skener otiska prsta četvrti put dok tastatura ne zasvetli zelenom bojom i ne začuje se dvostruki zvučni signal.
- h. Otisak prsta je uspešno sačuvan.
- i. Ako tokom programiranja uređaj zazvoni pet puta, a tastatura zasvetli plavo, počnite ponovo s programiranjem iz tačke 1.
- j. Da biste programirali dodatne otiske prstiju, pratite gore navedene upute počevši od tačke 1.

!! PAŽNJA !!: PROVERITE NOVOSAČUVANI OTISAK PRSTA I KODIRAJTE NEKOLIKO PUTA PRE SPREMANJA BILO KAKVIH VREDNOSTI !!

4. IZBRIS VSEH DIGITALNIH PRSTNIH ODTISOV

- a. Pritisnite in držite gumb za programiranje znotraj ključavnice GUNMASTER XL (na levi strani prostora za baterije) dokler ne zaslišite dvakratnega zvočnega signala, tipke pa zeleno utripajo.
- b. Gumb za programiranje držite dokler spet ne zaslišite dvakratnega zvočnega signala, tipke pa ponovno zasvetijo zeleno.
- c. Sprostite gumb za programiranje.
- d. Vsi shranjeni digitalni prstni odtisi so bili uspešno izbrisani.

5. S KOMBINACIJO TIPK

- a. Vtipkajte štirištevilsko kodo, ki ste jo predhodno nastavili.
- b. Tipke bodo zasvetile zeleno.
- c. GUNMASTER XL se bo odklenil in odprl se bo pokrov.

OPOZORILO: Če vnesete nepravilno kodo, bodo tipke zasvetile modro in zaslišali boste pet piskov. Zdaj imate še štiri poskuse za vnos pravilne kode.

Če nepravilno kodo vnesete petkrat, se bo za eno minuto oglasil zvočni signal, vnašanje kod pa bo za dve minuti onemogočeno. Po poteku časa blokade imate znova pet poskusov za vnos pravilne kode..



6. S PRSTNIM ODTISOM

- a. Postavite enega od shranjenih prstov na čitalnik prstnih odtisov.
- b. Tipkovnica bo zasvetila zeleno in zaslišali boste zvočne signale.
- c. Elektronska ključavnica se bo odklenila in pokrov se bo odprl.

OPOZORILO: Če poskušate odpreti s prstnim odtisom, ki ni shranjen, bo tipkovnica zasvetila modro in zaslišali boste pet piskov. Zdaj imate še štiri poskuse, da uporabite shranjeni prst/prstni odtis. Če petkrat poskusite odpreti s prstom/prstnim odtisom, ki ni shranjen, se bo za eno minuto oglasil zvočni signal, odpiranje pa bo za dve minuti onemogočeno. Po poteku časa blokade imate znova pet poskusov za odpiranje s shranjenim prstom/prstnim odtisom.

7. S KLJUČEM

- a. Vstavite enega od dveh priloženih ključev in ga obrnite v desno.
- b. Obrnite ključ nazaj v izhodiščni položaj.
- c. Izvlecite ključ.

8. IZKLOP ZVOČNIH

- a. Pritisnite in držite prvo tipko na ključavnici GUN-MASTER XL.
- b. Zaslišali boste zvočni signal in tipke bodo zasvetile zeleno.
- c. Držite tipko dokler zelena svetloba tipk ne ugasne.
- d. Zvočni signali so izklopljeni.

9. VKLOP ZVOČNIH

- a. Pritisnite in držite prvo tipko na ključavnici GUN-MASTER XL.
- b. Tipke bodo zasvetile zeleno.
- c. Držite tipko dokler zelena svetloba tipk ne ugasne in zaslišite zvočni signal.
- d. Zvočni signali so vklopljeni.

10. AKTIVIRANJE VIBRIRAJOČEGA ALARMA

- a. Pritisnite in držite prvo tipko na ključavnici GUNMASTER XL.
- b. Zaslišali boste zvočni signal in tipke bodo zasvetile zeleno.
- c. Držite tipko dokler tipke petkrat (5) ne zasvetijo modro in se zasliši zvočni signal.
- d. Vibrirajoči alarm je aktiviran.



10. AKTIVIRANJE VIBRIRAJOČEGA ALARMA

OPOZORILO: Če je vibrirajoči alarm aktiviran, se bo alarm sprožil, kadar se GUNMASTER XL strese ali kadar se odpre z uporabo zasilnega ključa. Alarm lahko izklopite z vnosom štirimestne kode. Če je bil sprožen alarm, je treba delovanje alarma ponovno aktivirati.

POZOR: Sef GUNMASTER XL in njegova vsebina nista samodejno vključena v vaše veljavno zavarovanje za vsa tveganja. Prosimo, obrnite se na svojo zavarovalnico in prosite za prilagoditev zavarovalne vsote.

GUNMASTER XL

!! PAŽNJA !!:

Pažljivo pročitajte upute za uporabu prije uporabe brave i spremanja nove kombinacije brojeva ili umetanja novog otiska prsta. Ne preuzimamo nikakvu odgovornost za nedostatke uzrokovane zlouporabom, uporabom sile ili nepravilnom uporabom uređaja; također ne preuzimamo odgovornost za materijalnu štetu ili financijski gubitak zbog nepravilnog zaključavanja kutije za pohranu GUNMASTER XL.

1. PRIVI KORAKI

- a. Umetnite jedan od dva ključa i okrenite udesno.
- b. Okrenite ključ u početni položaj.
- c. Izvadite ključ.
- d. Uklonite poklopac pretinca za bateriju
- e. Umetnite 4 alkalne baterije AA (VARTA High Energy) (provjerite je li polarizacija ispravna prilikom unutar GUNMASTER XL.

NAPOMENA: NE stavljajte ključ u GUNMASTER XL - to je glavni ključ koji će otvoriti GUNMASTER XL čak i ako ste odredili k.d ili otisak; na primjer: ako su baterije preslabe.

NAPOMENA: Ne koristite punjive baterije ili drugu vrstu nealkalnih baterija. Ne koristite istovremeno stare i nove baterije. Ne koristite istovremeno obične i alkalne baterije Mangan.

OPOZORILO:



Pretinac za baterije i tipke za programiranje su smješteni unutar prednje strane sefa GUNMASTER XL.

2. NEISPRAVAN / POGREŠAN UNOS

- a. Pritisnite i držite tipku za programiranje unutar uređaja GUNMASTERXL (na lijevom bočnom pretincu za baterije), dok ne čujete dvostruki zvučni signal, a tipke emitiraju zeleno treptajuće svjetlo.
- b. Otpustite tipku za programiranje.
- c. Čut ćete zvučni signal, tipke će emitirati povremeno zeleno / plavo svjetlo - GUNMASTER XL je sada spreman za programiranje.
- d. Unesite kombinaciju četveroznamenastih tipki; čut ćete dvostruki zvučni signal i tipke će imati zeleno svjetlo.
- e. Ponovno umetnite ključ kombinacija četiri znamenke; ponovno ćete čuti dvaput zvučni signal i ključna lampica će se ugasi.
- f. Kod je uspješno postavljen.
- g. Ako tijekom postupka programiranja čujete pet zvučnih signala, a ključno svjetlo se isključi, ponovite postupak programiranja iz koraka 1.

3. ZA PROGRAMIRANJE OTISKA PRSTA

(može se spremati do 20 različitih otisaka prstiju).

- a. Pritisnite i držite gumb za podešavanje na unutarnjoj strani (pored odjeljka za baterije) dok se ne začuje dvostruki signal i tipkovnica zatrepri zeleno.
- b. Otpustite gumb za podešavanje.
- c. Čuje se dvostruki signal, tipkovnica trepće zeleno / plavo, što označava da je spremna prihvatiti novi otisak prsta.
- d. Prstom pritisnite skener otisak prsta dok tipkovnica ne zasvijetli zeleno i ne začuje se zvučni signal.
- e. Drugi put pritisnite skener otisak prsta dok tipkovnica ne zasvijetli zeleno i ne začuje se zvučni
- f. signal.
- g. Treći put pritisnite na skener otiska prsta dok tipkovnica zasvijetli zeleno i ne začuje se zvučni signal.
- h. Četvrti put pritisnite skener otiska prsta dok tipkovnica ne zasvijetli zeleno i ne začuje se dvostruki zvučni signal.
- i. Otisak prsta uspješno je spremljen.
- j. Ako se tijekom programiranja uređaj pet puta oglasi, a tipkovnica zasvijetli plavo, ponovno počnite s programiranjem iz točke 1.
- k. Za programiranje dodatnih otisaka prstiju slijedite gore navedene korake počevši od točke 1.

!! PAŽNJA!!: PROVJERITE NOVI OTISAK I KODIRAJTE NEKOLIKO PUTA PRIJE BILO KAKVE POHRANE DRAGOCJENOSTI !!

4. IZBRIS VSEH DIGITALNIH PRSTNIH ODTISOV

- a. Pritisnite i držite tipku za programiranje unutar uređaja GUNMASTER XL (na lijevom bočnom pretincu za baterije), dok ne čujete dvostruki zvučni signal, a tipke emitiraju zeleno trepćuće svjetlo.
- b. Nastavite pritiskom na tipku za programiranje, sve dok opet ne čujete dvostruki signal i tipke ponovno zatrepere zeleno.
- c. Otpustite tipku za programiranje.
- d. Svi spremljeni otisci su uspješno izbrisani.

5. POMOĆU KOMBINACIJE TIPKI

- a. Vtipkajte štirištevilski kodo, ki ste jo predhodno nastavili.
- b. Tipke bodo zasvetile zeleno.
- c. GUNMASTER XL se bo odklenil in odprl se bo pokrov.

NAPOMENA: Ako pokušate otvoriti proizvod pomoću otiska koji nije spremljen, tipke će postati plave i čut ćete pet zvučnih signala. I dalje ćete imati dva pokušaja za unos ispravnog otiska.

Ako tri puta prevučete nesačuvan otisak prsta, čut ćete zvučni alarm jednu minutu i unos koda će biti blokiran dvije minute. Nakon ovog trenutka blokiranja, i dalje ćete imati tri pokušaja unosa točnog otiska.

6. POMOĆU OTISKA

- a. Pritisnite jednu od tipki.
- b. Postavite prst sa spremljenim otiskom na skener otisak prsta.
- c. Tipke će emitirati zeleno svjetlo i čut
- ćete zvučni signal.
- d. GUNMASTER XL će se odblokirati i poklopac će se otvoriti.

NAPOMENA: Ako pokušate otvoriti proizvod pomoću otiska koji nije spremljen, tipke će postati plave i čut ćete pet zvučnih signala. I dalje ćete imati dva pokušaja za unos ispravnog otiska.

Ako tri puta prevučete nesačuvan otisak prsta, čut ćete zvučni alarm jednu minutu i unos koda će biti blokiran dvije minute. Nakon ovog trenutka blokiranja, i dalje ćete imati tri pokušaja unosa točnog otiska.

7. POMOĆU TIPKE

- a. Umetnite jedan od dva ključa i okrenite udesno.
- b. Okrenite ključ natrag u početni položaj.
- c. Izvadite ključ.

8. DEAKTIVIRAJTE ZVUČNE SIGNALS

- a. Pritisnite i držite prvu tipku proizvoda GUNMASTER XL.
- b. Čut ćete zvučni signal i tipke će zasvijetliti zelenom bojom.
- c. Nastavite pritiskom na tipku sve dok se zeleno treptanje ne ugasi.
- d. Zvučni signali su deaktivirani.

9. AKTIVIRANJE ZVUČNIH SIGNALA

- a. Pritisnite i držite prvu tipku proizvoda GUNMASTER XL.
- b. Tipke će zasvijetliti zeleno.
- c. Nastavite pritiskom na tipku sve dok se zeleno treptanje ne ugasi i čujete zvučni signal.
- d. Zvučni signali su deaktivirani.

10. AKTIVIRANJE VIBRACIONOG ALARMA

- a. Pritisnite i držite četvrtu tipku proizvođača GUNMASTER XL.
- b. Čut ćete zvučni signal i tipke će zasvijetliti zeleno.
- c. Nastavite pritiskom na tipku sve dok ne zatreperi plavo pet (5) puta i čujete zvučni signal.
- d. Vibracioni alarm je sada aktiviran.

NAPOMENA: Ako je aktiviran vibracioni alarm, oglasit će se alarm za slučaj pomijeranja GUNMASTER XL ili otvaranja ključem za slučaj nužde. Alarm možete poništiti unosom četveroznamenkastog koda. Ako se alarm pokrenut, njegova funkcija ponovno mora biti aktivirana.

OPREZ: Vaš novi GUNMASTER XL sef i njegov sadržaj neće automatski biti dio vaše efektivne police osiguranja od svih rizika. Molimo vas javite se vašoj osiguravateljskoj kući kako biste prilagodili osigurani iznos.