

SERRURE À CODE 3 MOLETTES RÉF. SERPOIGN-3C/METAL



De conception robuste et facile d'utilisation, la poignée serrure à code 3 molettes est une alternative intéressante pour des utilisateurs permanents ou temporaires, elle évite toute gestion de clés ou de cadenas pour l'utilisateur.

Une lamelle utilisateur est fournie avec la serrure permettant à chaque usager de choisir un code et de le changer à tout moment.

En cas de perte du code, la serrure peut être ouverte, en cas d'urgence, à l'aide d'une lamelle de décodage (réf. SERPOIGN-3C/PASS) afin de retrouver le code utilisateur et d'en reprogrammer un nouveau.

Pour des contrôles d'hygiène ou sanitaires, ces lamelles de décodage vous permettent aussi d'accéder à l'intérieur des casiers, sans réinitialiser le code.

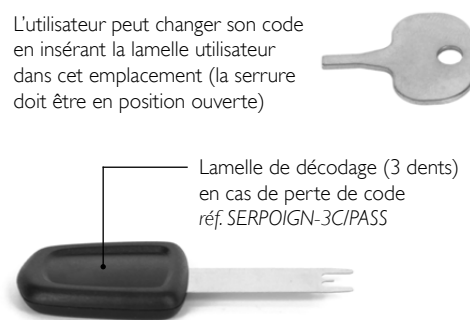
CARACTÉRISTIQUES :

- Serrure à code en métal
- Combinaison à 3 molettes (1000 combinaisons possibles)
- Code par défaut usine : 0-0-0
- Fonction récupération de code à l'aide d'une lamelle de décodage
- Fonction changement de code (en position ouverte uniquement) à l'aide de la lamelle utilisateur fournie
- Fixation par écrou
- Coloris noir
- Usage en intérieur uniquement

Multicasier avec serrures à code
réf. CME542/GB + 10 x réf. SERPOIGN-3C/METAL



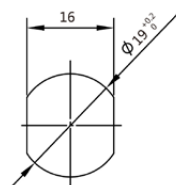
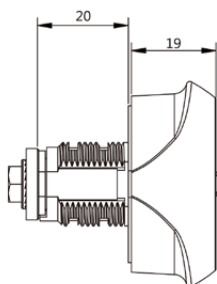
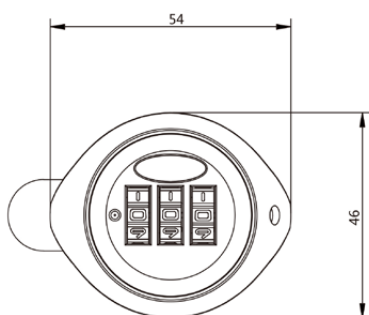
réf. SERPOIGN-3C/METAL



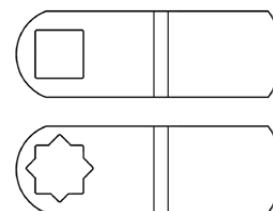
L'utilisateur peut changer son code en insérant la lamelle utilisateur dans cet emplacement (la serrure doit être en position ouverte)

Lamelle de décodage (3 dents) en cas de perte de code
réf. SERPOIGN-3C/PASS

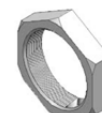
DIMENSIONS



- Forme d'entraînement de la came : carré ou étoile

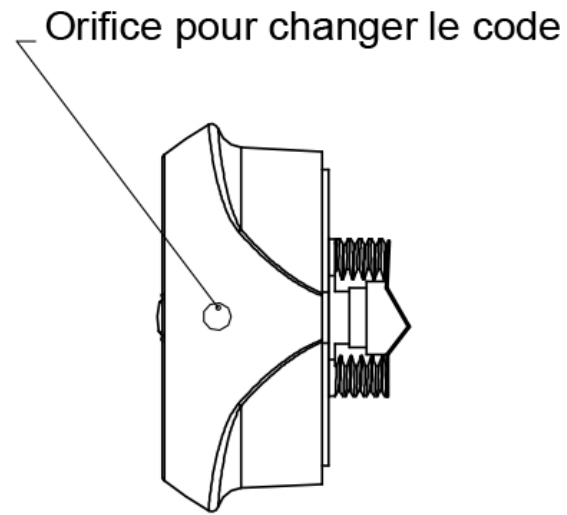
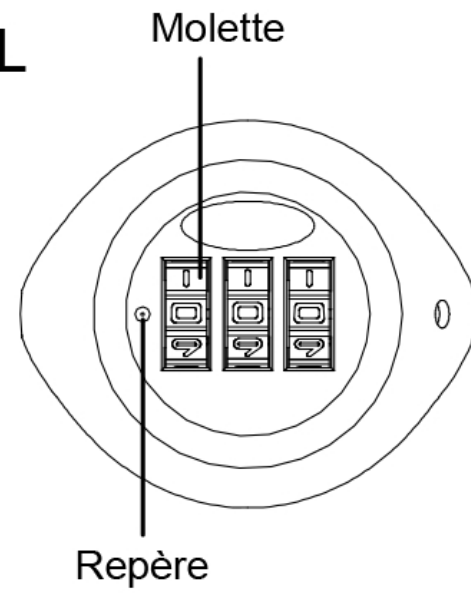


- Type de fixation : écrou



SERPOIGN-3C/METAL

Le code par défaut est : 0-0-0



Changement de code :

Mettre le code actuel (celui par default pour la première utilisation)
Insérer l'outil et le maintenir enfoncé tout en choisissant le nouveau code
Relacher et enlever l'outil

En cas d'oubli du code :

Insérer la lamelle à droite de la molette n°1
Faire tourner la molette n°1 de haut en bas jusqu'à ce qu'elle se bloque sur le bon chiffre
Enlever la lamelle et répéter l'opération sur la molette n°2 puis sur la n°3

