

Fenstergriffe für Smart Homes

Artikel vom 27. Januar 2022

Griffe für



Der Fenstergriff für Smart Homes schließt automatisch in entsprechender Griffstellung (Bild: Hoppe).

Mit dem Fenstergriff »AutoLock« bietet [Hoppe](#) eine Komfort- und Schutzkomponente für Smart Homes an. Die einbruchhemmenden Fenstergriffe werden zuverlässig

abgeschlossen, sobald das Fenster geschlossen ist – ohne Abschließen der einzelnen Griffe und ohne dass Schlüssel verlegt oder verloren werden können. Hierfür sind die Griffe mit einer automatischen elektromechanischen Verriegelung in der Rosette versehen.

Automatisches Schließen je nach Griffstellung

Die Griffstellung wird bei jedem Betätigen an eine Smart-Home-Zentrale übermittelt. Ein Griff, der sich in der Geschlossen-Stellung befindet, schließt sich automatisch ab – er kann nur dann betätigt werden, wenn die Zentrale eine Freigabe zum Öffnen der Fenster erteilt. Ist dies der Fall, wird der Fenstergriff entriegelt und kann normal gedreht werden. Die Parameter für die Freigabe werden anwendeseitig definiert. Ob das Fenster zum Öffnen freigegeben ist, kann über einen kleinen Druckknopf an der Rosette abgefragt werden, der dann grünes oder rotes Licht zeigt. Ist der Fenstergriff geschlossen und damit zuverlässig verriegelt, bietet er laut Hersteller mechanischen Einbruchschutz gemäß der Empfehlung der Kriminalpolizei. In Verbindung mit dem passenden Fensterelement erfüllt er die Anforderungen der europäischen Normen DIN EN 1627-1630 (Widerstandsklassen RC 1-6) sowie DIN EN 13126-3. Der Fenstergriff arbeitet mit dem Funkprotokoll »EnOcean Secure«, also mit AES-Verschlüsselung der Kommunikation. Eine Integration in damit kompatible Smart-Home-Systeme, die auch das »EnOcean Equipment Profile (EEP D2-06-40 verschlüsselt)« unterstützen, ist damit möglich. Kooperationen bestehen laut Anbieter mit den Gateway-Herstellern [mediola](#) und [Opus](#). In Verbindung mit dessen Smart-Home-Gateway arbeitet der Fenstergriff auch mit Apples »HomeKit«.

Hersteller aus dieser Kategorie
