



**ADVISOR<sup>®</sup>**

**CD15002S3**

# **Manuel du Gestionnaire**

**Version logiciel: V6.0**

#### COPYRIGHT

© SLC BV 1997. Tous droits réservés. Toute reproduction, transmission ou enregistrement du présent document, même partiellement, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite préalable de SLC BV.

#### LIMITES DE RESPONSABILITE

SLC BV décline tout engagement ou garantie quant au contenu du présent document, et notamment toute garantie implicite d'aptitude à la commercialisation ou de conformité à un quelconque objectif. Par ailleurs, SLC BV se réserve le droit de modifier la présente publication et son contenu, sans obligation d'en avertir quiconque

# SOMMAIRE

<b>UTILISATION DES CLAVIERS .....</b>	<b>7</b>
les claviers CD3008, CD3009, CD3048 et CD3049 .....	7
L'affichage .....	8
Les LEDs .....	8
<b>ORGANIGRAMME DE PROGRAMMATION .....</b>	<b>9</b>
Liste d'options pour le CD15002 .....	9
<b>UTILISATION D'UN SYSTÈME UNIQUE OU UTILISATEURS N'AYANT ACCÈS QU'À UN SEUL GROUPE DE ZONES .....</b>	<b>13</b>
Armement d'un système en tant qu'utilisateur de base .....	14
Armement d'un système en tant qu'utilisateur standard .....	15
Armement d'un système en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	16
Armement direct d'un système en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	17
Armement partiel d'un système .....	18
Armement au moyen du commutateur a clé .....	19
Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur standard .....	20
Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	21
Exclusion de zones avant armement .....	22
Marche forcée .....	24
Marche forcée a partir du menu .....	25
Désarmement d'un système en tant qu'utilisateur de base ou standard .....	26
désarmement d'un système en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	27
Désarmement après une alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard .....	28
Désarmement après une alarme en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	29
<b>UTILISATION D'UN SYSTÈME FRACTIONNÉ ET UTILISATEURS AYANT ACCÈS À PLUSIEURS GROUPES DE ZONES .....</b>	<b>30</b>
Utilisation d'un système fractionné .....	31
Armement d'un système fractionné en tant qu'utilisateur de base .....	32
Armement d'un système fractionne en tant qu'utilisateur standard .....	33
armement d'un système fractionne en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	34
Armement direct d'un système fractionne en tant qu'utilisateur privilégie ou principal .....	36
Armement partiel d'un système fractionne .....	38
Armement au moyen du commutateur a clé .....	40
armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur standard .....	41
Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilège ou principal .....	43
Exclusion de zones avant armement .....	45
Marche forcée .....	47
Marche forcée a partir du menu .....	48
Désarmement d'un système fractionne en tant qu'utilisateur de base ou standard .....	49
Désarmement d'un système fractionne en tant qu'utilisateur privilégie ou principal .....	50
Désarmement après une alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard .....	51
Désarmement après une alarme en tant qu'utilisateur privilégié ou principal .....	52
<b>POSSIBILITES PARTICULIERES DE LA SERIE CD15002 .....</b>	<b>54</b>
Vers le menu .....	55
Lecture de la mémoire opérateur .....	56
Tester la sirène/flash .....	57
armement/désarmement du carillon .....	58
Activer l'éclairage extérieur .....	59
Eclairage extérieur en carillon .....	60
Test de fonctionnement éclairage extérieur .....	62
Exclusion de l'eclairage extérieur .....	64
Consultation de la mémoire ingénieur .....	66
Impression de la mémoire ingénieur .....	68
Modification de l'heure et de la date .....	69
Modification du code personnel .....	71
Modification de tous les codes .....	72
Ajouter des noms d'utilisateurs .....	75
<b>UTILISATION DE L'OUVRE-PORTE .....</b>	<b>78</b>

<b>COMMANDES HORAIRES .....</b>	<b>79</b>
Différer l'armement automatique durant le temps d'avertissement .....	81
Différer l'armement automatique avant le temps d'avertissement .....	83
Bloquer l'armement automatique .....	85
Introduire une période de vacances .....	87
<b>DECHARGEMENT/TELECHARGEMENT DANS LA SERIE CD150 .....</b>	<b>89</b>
<b>GLOSSAIRE EXPLICATIF .....</b>	<b>90</b>
<b>SIGNIFICATION DES MESSAGES AFFICHES .....</b>	<b>93</b>
<b>JOURNAL DE BORD .....</b>	<b>99</b>

# COMMENT UTILISER CE MANUEL

Aritech vous remercie d'avoir choisi ce système de sécurité qui vous donnera satisfaction durant de longues années, pour autant qu'il soit correctement utilisé et entretenu.

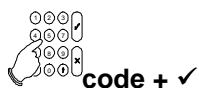
Ce manuel s'adresse aux gestionnaires des installations CD15002 et décrit toutes les opérations qu'ils peuvent être amenés à exécuter dans le cadre de la gestion du système. Il existe un "guide de l'utilisateur" destiné à l'utilisateur quotidien.

Le CD150 est un système de signalement des effractions qui détecte les intrusions et tentatives d'intrusion à l'aide de détecteurs qui déclenchent une alarme en réponse. Le CD150 peut être fractionné en 8 systèmes indépendants et, éventuellement, en 5 secteurs communs.

Les définitions suivantes permettent de distinguer les différentes possibilités offertes à l'utilisateur:

<b>Utilisateur de base</b>	Possède les possibilités essentielles, à savoir armer et désarmer.
<b>Utilisateur standard</b>	Possède, en plus des possibilités d'armer et désarmer, celle d'exclure des zones.
<b>Utilisateur privilégié</b>	Outre armer, désarmer et exclure, celui-ci pourra appliquer d'autres possibilités telle que, armer partiellement.
<b>Utilisateur principal</b>	Dispose de toutes les possibilités offertes par le système. En outre, il est responsable de l'attribution et de la gestion des codes d'utilisateurs.

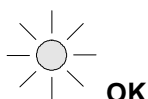
Ce manuel utilise des symboles pour indiquer que vous devez effectuer une opération ou que le système émet un signal sonore. Voici quelques exemples de ces symboles:



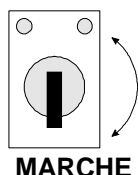
Ce symbole indique que vous devez effectuer une opération au clavier. Les données à introduire figurent à droite, en dessous du symbole. Dans cet exemple, vous devez introduire votre code et confirmer en appuyant sur la touche Accepte (✓).



Ce symbole indique que le buzzer d'un commutateur à clé ou du clavier émet un signal sonore prolongé. Le signal peut également être bref, le texte devenant "Bip Bip".



Lorsqu'il est fait usage de commutateurs à clé, ce symbole indique qu'une LED doit être allumée. Le texte 'OK' fait référence à la LED OK (généralement verte) qui signale que le système peut être armé. Le texte 'Allumée' fait référence à la LED Marche/Arrêt (généralement rouge) qui indique qu'un système est armé ou désarmé.



Symbole du commutateur à clé. Le texte 'MARCHE' signifie armer et 'ARRET' signifie désarmer.

Sous réserves de modifications.

La programmation de votre système prévoit un temps d'entrée et un temps de sortie. Ces durées vous permettent d'entrer ou sortir du bâtiment selon des itinéraires bien précis, sans déclencher l'alarme. Assurez-vous de bien connaître ces itinéraires.

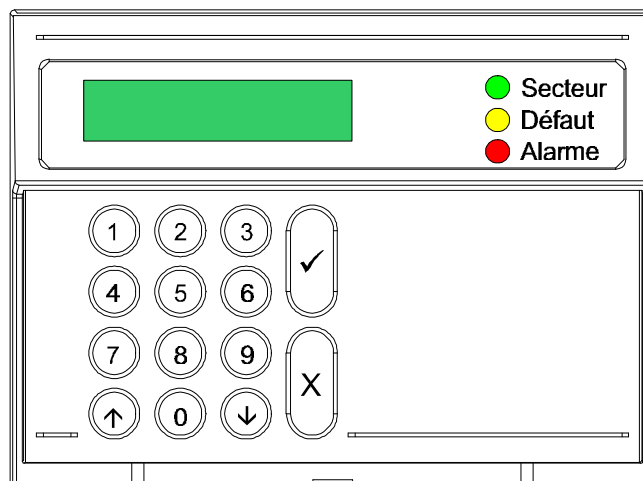
<b>Temps d'entrée:</b> _____ <b>secondes</b>	<b>Temps de sortie:</b> _____ <b>secondes</b>
--	---

### **Instructions de nettoyage**

Nettoyer régulièrement le clavier avec un chiffon.  
Cependant, en case de besoin, le nettoyer avec un chiffon humide et un nettoyant ménager.

# UTILISATION DES CLAVIERS

## LES CLAVIERS CD3008, CD3009, CD3048 ET CD3049



## LES TOUCHES

### 0 à 9

Ces touches permettent d'introduire votre code. Commencez toujours par le zéro (0) puis tapez votre code. Une fois votre code introduit, vous ne pouvez effectuer que les opérations attribuées à ce code. Les possibilités attribuées à un code peuvent être modifiées par l'ingénieur et l'utilisateur principal.

Cette touche permet de revenir en arrière dans une liste d'options. Durant la mise en marche, elle permet d'exclure des zones. Voir **Touches spéciales**.

Cette touche possède plusieurs fonctions. Elle permet notamment de progresser dans une liste d'options. Pour les autres possibilités, voir **Touches spéciales**.

### ✓

La touche **Accepte** est comparable à une touche de confirmation. Elle permet de confirmer l'exécution de l'option affichée.

### X

Il s'agit de la touche **Rejet**. Elle permet d'indiquer que vous ne voulez pas modifier l'option affichée ou que vous souhaitez quitter la liste d'options.

## TOUCHES SPECIALES

Les combinaisons de touches qui suivent peuvent être programmées par l'ingénieur. Elles ne sont pas nécessairement actives dans votre installation.

Appuyez simultanément sur ces deux touches pour activer une alarme attaque. Cette alarme est transmise à la centrale de surveillance et active les sirènes et le flash.

<sup>1</sup>

Appuyer deux fois sur touche ' ' permet de voir quelles zones sont encore ouvertes. Toutes les zones ouvertes sont alors indiquées ou le message '**Toutes Fermées**' s'affichera.

<sup>1</sup>

Appuyez deux fois sur la touche ' ' pour voir quelles zones sont exclues. Toutes les zones exclues s'affichent ou le message '**Pas d'exclusion**' apparaît.

<sup>1</sup> En cas de système fractionné, vous devez préciser le système pour lequel vous souhaitez obtenir des informations. Vous ne pouvez pas sélectionner les systèmes armés ou en état d'alarme.

---

## L'AFFICHAGE

---

L'écran est l'interface entre vous et le système de protection. Il affiche des messages en français qui indiquent où et quand des dérangements ou des alarmes sont survenus. Le texte affiché peut également se présenter sous forme d'une liste d'options, où vous pouvez choisir une série d'opérations.

Exemples de messages susceptibles d'apparaître:

**Iu 04 avr 19:07**

Lorsque la protection est inactive, le système indique la date et l'heure.

**Mise en Marche?**

Si vous appuyez sur la touche Accepte (✓), l'écran affiche une liste d'options qui vous permet de déterminer le mode d'armement.

**Sortir De Suite**

Le système est en train d'activer la protection. Quittez la zone protégée.

**Système Armé**

Le système est armé.

Il se peut que votre écran n'affiche pas ces messages. Ce système de protection comporte de nombreuses possibilités pour ne montrer à l'utilisateur que les messages qu'il souhaite ou qui relèvent de sa compétence.

---

## LES LEDS

---

**LED verte**    *Tension*

Le système est sous tension. Si la LED verte reste longtemps éteinte, vérifiez dans l'armoire électrique si le fusible n'a pas sauté. Si vous ne parvenez pas à supprimer la défaillance, contactez l'ingénieur.

**LED jaune**    *Défaut*

La LED jaune allumée signale une défaillance dans la centrale. L'affichage indique de quelle défaillance il s'agit. Prenez contact avec l'ingénieur.

Défaillances possibles:

- ◆ Défaillance batterie
- ◆ Fusible sauté
- ◆ Défaut de ligne (si un transmetteur téléphonique est raccordé)
- ◆ Défaut clavier à distance (problème au niveau de claviers)
- ◆ Défaut EEPROM (problème au niveau du système)
- ◆ Défaut TPC accès 5 fois consécutives

**LED rouge**    *Alarme*

La LED rouge s'allume lorsque le système se trouve en état d'alarme. Le flash et les sirènes peuvent également être activés. Si un transmetteur téléphonique est raccordé, une alarme est transmise à la centrale de surveillance. Si vous introduisez votre code, le système s'arrête, de même que le flash et les sirènes, et la centrale de surveillance reçoit un message lui signalant l'arrêt de l'alarme

Si vous perturbez une zone d'alarme durant le temps de sortie, la LED rouge s'allume également, et les sirènes seront activées.

# ORGANIGRAMME DE PROGRAMMATION

L'organigramme ci-dessus donne un aperçu de toutes les possibilités du CD15002. Ci-dessous, les touches sur lesquelles il faut appuyer pour atteindre l'option désirée.

Les symboles utilisés sont les suivants:

✓ touche Accepte    X    touche Rejet    ↓ en avant    ↑ en arrière

---

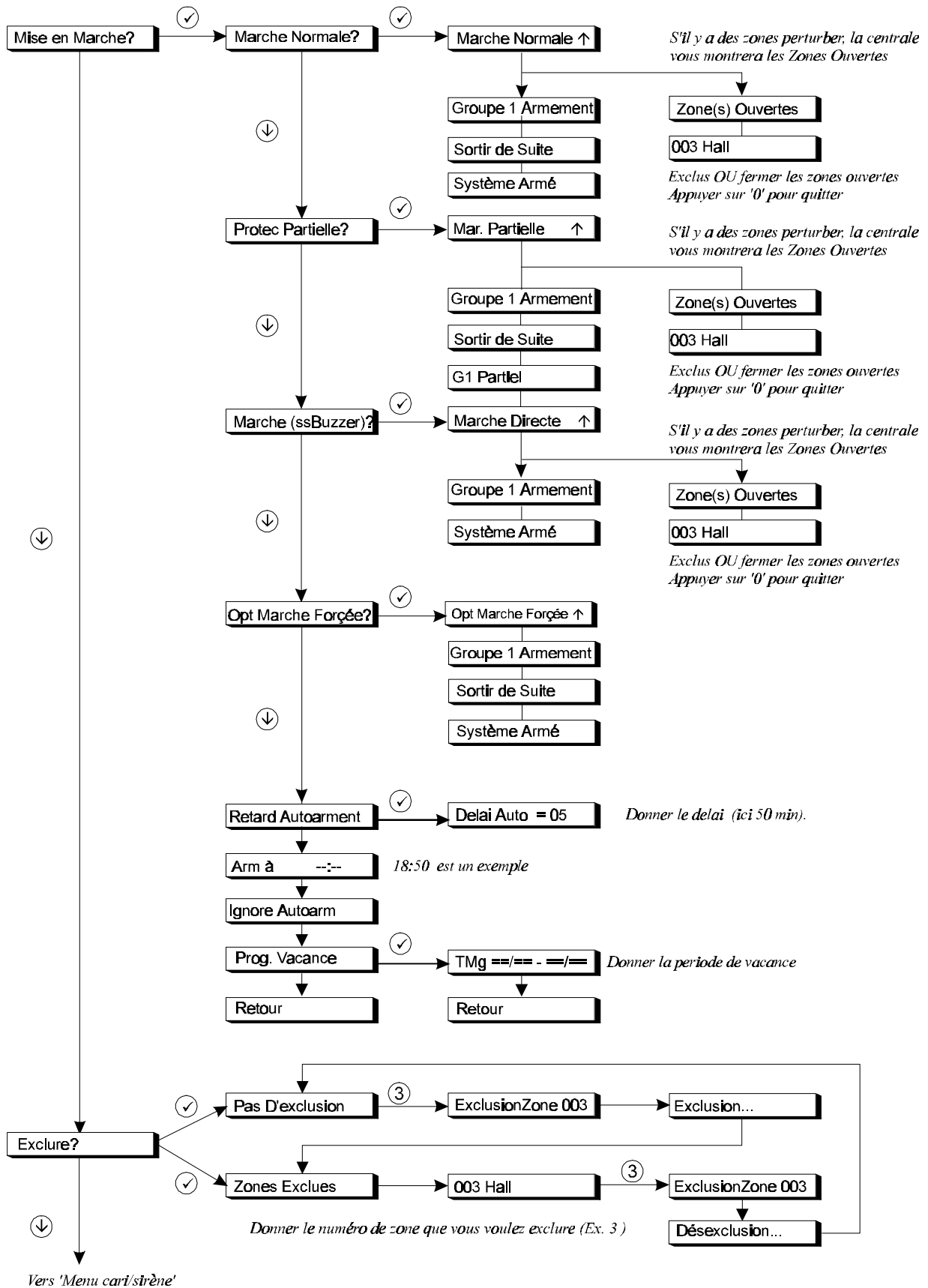
## LISTE D'OPTIONS DE LA CD15002

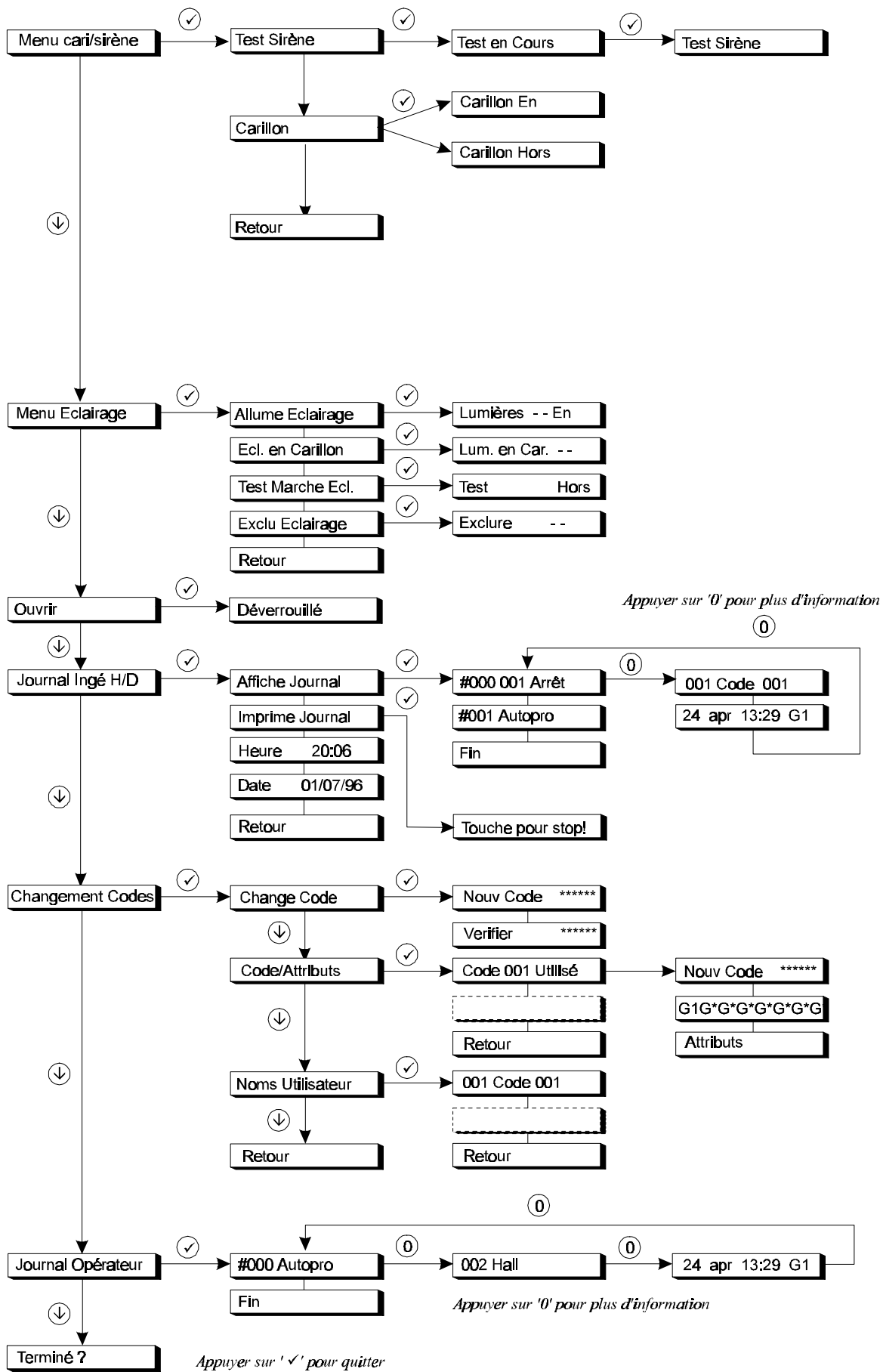
---

Il existe neuf options de menu. Selon la programmation de l'ingénieur, votre code ne vous donnera pas accès à toutes les options. Si vous désirez plus d'options, contactez-le.

Ces menus ou listes d'options vous offrent les possibilités suivantes:

Nom du menu	Fonction de l'option
1. Mise en Marche?	Il existe huit sous-options, à savoir: <ul style="list-style-type: none"><li>• Marche Totale? Arme le système.</li><li>• Marche Partielle? Arme partiellement le système avec exclusion automatique de zones. Ces zones sont programmées par l'ingénieur.</li><li>• Marche Directe? Arme le système sans temps de sortie.</li><li>• Opt Marche Forcée? Arme le système en excluant toutes les "Zones Ouvertes".</li><li>• Retard Autoarmement Diffère la commande horaire.</li><li>• Armer à (temps) Fixe l'heure de l'armement automatique.</li><li>• Ignore Autoarm Refuse l'armement automatique suivant.</li><li>• Prog. Vacance Programme la période des vacances.</li><li>• Retour Retourne vers le menu précédent.</li></ul>
2. Exclure?	Exclusion de zones ouvertes.
3. Menu cari/sirène	Tester les sirènes intérieures/extérieures et activer/désactiver le carillon.
4. Menu Eclairage	Allumer, éteindre ou mettre l'éclairage en carillon.
5. Ouvrir	Ouvrir une porte.
6. Journal Ing H/D	Liste détaillée de tous les événements, modifier heure et date.
7. Changement Codes	Modifier votre propre code ou, si programmé, tous les codes et noms d'utilisateurs.
8. Journal Opérateur	Liste des derniers événements du système auquel vous avez accès. Elle disparaît lors de l'armement suivant.
9. Terminé?	Quitter le système.







## **UTILISATION D'UN SYSTEME UNIQUE OU UTILISATEURS N'AYANT ACCES QU'A UN SEUL GROUPE DE ZONES.**

Ce chapitre explique comment armer et désarmer un système unique dans un bâtiment. Ces instructions sont également valables pour les utilisateurs qui n'ont accès qu'à un seul groupe de zones dans le cas d'un système fractionné.

Il est possible que vous n'ayez pas à effectuer toutes les opérations indiquées ci-dessous; cela dépend de la programmation. Dans de nombreux cas, il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur la touche Accepte.

Si vous entrez le mauvais code 5 fois consécutivement, le système sera bloqué automatiquement pour 90 seconds. Pendant cette période vous ne pourrez pas accéder au système.

## ARMEMENT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE

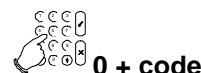
Avant de pouvoir armer le système, toutes les zones d'intrusion doivent être fermées. Si une zone du bâtiment est "ouverte" (portes, fenêtres, etc. mal fermées), vous ne serez pas en mesure d'armer la zone en question et le message "Zone(s) Ouverte" s'affichera. Les zones concernées apparaîtront également à l'écran. Fermez alors ces portes et fenêtres.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées.  
Exemple:

lu 04 avr 19:07

2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Le système débute la procédure d'armement.

Mise en Marche?

Le système est en cours d'armement. S'il est programmé, le buzzer se met à retentir. Le temps de sortie débute et vous devez quitter la zone protégée.



Si le système ne peut pas être armé, l'écran affichera les zones ouvertes. Vérifiez la fermeture de ces zones.

Système Armement

Vous devez à présent quitter la zone protégée.

Sortir de Suite

Le système est à présent armé.

Système Armé

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

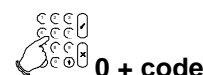
## ARMEMENT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR STANDARD

Avant de pouvoir armer le système, toutes les zones d'intrusion doivent être fermées. Si une zone du bâtiment est "ouverte" (portes, fenêtres, etc. mal fermées), vous ne serez pas en mesure d'armer la zone en question et le message "Zone(s) Ouverte" s'affichera. Les zones concernées apparaîtront également à l'écran. Fermez alors ces portes ou fenêtres.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées.  
Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Marche Totale

La flèche indique qu'il est possible d'exclure des zones au moyen de la touche ' ' voir "**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur standard**" page 20.

Si le système ne peut pas être armé, la liste des zones ouvertes s'affiche. Vérifiez si ces zones sont fermées.

Le système est en cours d'armement. S'il est programmé, le buzzer se met à retentir signalant le début du temps de sortie. Vous devez quitter la zone protégée.



Le système entame la procédure d'armement.

Système Armement

Maintenant, vous devez quitter la zone protégée.

Sortir de Suite

Le système est à présent armé.

Système Armé

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

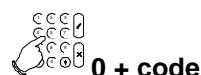
## ARMEMENT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

Avant de pouvoir armer le système, toutes les zones d'intrusion doivent être fermées. Si une zone du bâtiment est "ouverte" (portes, fenêtres, etc. mal fermées), vous ne serez pas en mesure d'armer la zone en question et le message "Zone(s) Ouverte" s'affichera. Les zones concernées apparaîtront également à l'écran. Fermez alors ces portes ou fenêtres.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection.

Mise en Marche?

3. Appuyez sur la touche Accepte pour utiliser ce menu.



4. Pour armer le système, appuyez à nouveau sur la touche Accepte.

Marche Totale?



La flèche indiquant qu'il est possible d'exclure des zones au moyen de la touche ' ' s'affiche. Voir "**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**" page 20.

Marche Totale

Le buzzer se met à retentir indiquant le début du temps de sortie.



Si le système ne peut être armé, le message "**Zone(s) ouvertes**" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**' page 21.

Le système entame la procédure d'armement.

Système Armement

Maintenant, vous devez quitter la zone protégée.

Sortir de Suite

Le système est à présent armé.

Système Armé

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

# ARMEMENT DIRECT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

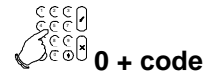
(sans utiliser le temps de sortie)

L'armement direct supprime le temps de sortie. Lors de cette procédure, vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Mise en Marche?

Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection.

3. Appuyez sur la touche Accepte pour utiliser ce menu.
4. Allez vers 'Marche Directe?' à l'aide de la touche '←'.

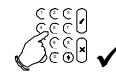


Marche Totale?



5. Pour l'armement immédiat du système, appuyez à nouveau sur la touche Accepte.

Marche Directe?



La flèche indiquant qu'il est possible d'exclure des zones au moyen de la touche '→' s'affiche. Voir "Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal" page 21.

Marche Directe

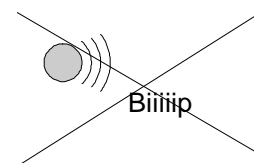
Le buzzer ne fonctionne pas car il n'y a pas de temps de sortie. Vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée

Si le système ne peut être armé, le message "Zone(s) ouvertes" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez 'Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal' page 21.

Le système entame la procédure d'armement.

Le système est à présent armé.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.



Système Armement

Système Armé

lu 04 avr 19:08

## ARMEMENT PARTIEL D'UN SYSTEME

(en tant qu'utilisateur privilégié ou principal, avec ou sans temps de sortie)

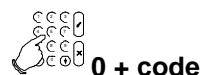
L'armement partiel exclut automatiquement certaines zones. Ces zones exclues sont programmées au préalable par l'ingénieur.

Cette procédure s'applique par exemple pour armer le rez-de-chaussée lorsqu'on monte se coucher.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection.

Mise en Marche?

3. Appuyez sur la touche Accepte pour utiliser ce menu.



4. Appuyez sur la touche ' ' pour accéder à 'Marche Partielle'.

Marche Totale?



5. Pour armer partiellement le système, appuyez sur la touche Accepte.

Marche Partielle?



La flèche indiquant qu'il est possible d'exclure des zones au moyen de la touche ' ' s'affiche. Voir "Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal" page 21.

Marche Partielle

Le fonctionnement du buzzer dépend de la programmation de l'ingénieur.



Lorsque le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute. Si le buzzer ne retentit pas, il n'y a pas de temps de sortie programmé et, dans ce cas, vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée.

Si le système ne peut être armé, le message "Zone(s) ouvertes" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez 'Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal' page 21.

Le système entame la procédure d'armement.

Système Armement

Le système est partiellement armé.

Système Partielle

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

## ARMEMENT AU MOYEN DU COMMUTATEUR A CLE

(armement total ou partiel)

Un commutateur à clé est un interrupteur mécanique au moyen duquel on peut armer ou désarmer le système sans utilisation de codes.

Lors d'une alarme ou d'une défaillance, l'information est affichée directement.

1. Placez-vous devant le commutateur à clé. Vérifiez si la LED 'OK' est allumée. S'il ne l'est pas vérifiez s'il n'y a pas de défaut au clavier.

Si un défaut s'affiche, consultez la liste des messages à la page 99. Sinon apparaît le message '**Système Désarmé**' ou la date et l'heure.

2. Armez le système en tournant le commutateur à clé en position **MARCHE**.

Si l'armement est impossible à cause de zones ouvertes, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche en même temps que la liste des zones qui empêchent l'armement.

Dans cet exemple, c'est la zone 3, le hall, qui n'est pas encore fermée. Vérifiez cette zone ou utilisez un code pour l'exclure (voir page 20).

Lorsque toutes les zones sont fermées, vous pouvez à nouveau tourner le commutateur à clé.

3. Si votre commutateur à clé a une position armement et désarmement distincte, tournez-le en position **ARRET**.

La LED 'OK' est à présent allumée. Si ce n'est pas le cas, il y a un défaut dans le système. L'affichage signale ce défaut. Avertissez éventuellement l'utilisateur principal ou l'ingénieur.

4. Le système peut maintenant être armé en tournant le commutateur à clé en position **MARCHE**.

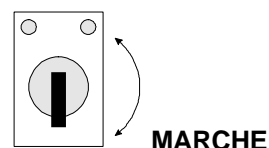
Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie a débuté et vous devez quitter la zone protégée.

La LED "**Système Armé**" est allumée, le système est armé.

A l'affichage apparaît '**Système Armé**' ou '**Marche Partielle**'.



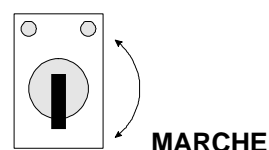
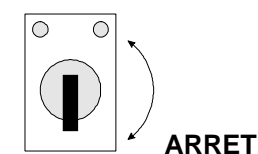
Système Désarmé



Zone(s) Ouvertes

003 Hall

Toutes Fermées



Système Armé

## ARMEMENT AVEC ZONES OUVERTES EN TANT QU'UTILISATEUR STANDARD

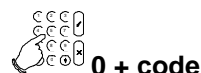
Il se peut que durant la mise en marche, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Cependant, vous serez parfois dans l'impossibilité de fermer une zone ouverte en raison, par exemple d'une serrure ou d'un contact magnétique fonctionnant mal. Vous devez alors exclure du système cette zone ouverte.

N'utilisez l'option d'exclusion qu'en cas d'absolue nécessité, car cette opération crée un point faible dans votre système de protection. Lorsque le système est désarmé, l'écran affiche toutes les zones exclues après le message '**Infos Mémorisée**'.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '**0**' suivi de votre code.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '**0**' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Le système est en cours d'armement...

Marche Totale

... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.

Zone(s) Ouvertes

Dans ce cas, il s'agit de la zone 3 dans le hall. Elle peut être exclue.

003 Hall

3. Après avoir tapé '**0**' s'affiche le message '**Zone Exclusion \_**' pour introduire la zone que vous voulez exclure.



Zone Exclusion \_\_\_\_

4. Tapez '**3**' afin d'exclure cette zone.



Zone Exclusion 3

5. Appuyez sur la touche Accepte.



Après exclusion de la zone 3 s'affiche ce message.

003 Hall

Si le message '**Exclu pas possi.**' apparaît, vous ne pouvez pas exclure cette zone.

est exclu

Le système est en cours d'armement.

Zones Exclues

Si le système ne peut pas encore s'armer, le message '**Zone(s) Ouvertes**' réapparaît. Agissez comme ci-dessus.

Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.



Maintenant, vous devez quitter la zone protégée.

Sortir de Suite

Le système est à présent armé.

Système Armé

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

---

## ARMEMENT AVEC ZONES OUVERTES EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

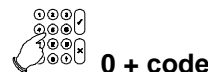
---

Il se peut que durant la mise en marche, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Essayez d'abord de fermer cette zone. Si ce n'est pas possible, vous devez exclure cette zone durant l'armement.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez sur fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code

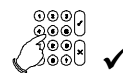


Taper Code \*\*\*\*

Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection.

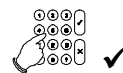
Mise en Marche?

3. Appuyez sur la touche Accepte.



Marche Totale?

4. Appuyez à nouveau sur la touche Accepte.



Le système est en cours d'armement...

Marche Totale

... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.

Zone(s) Ouvertes

Dans ce cas, la zone 3 dans le hall, n'est pas fermée. Elle peut être exclue.

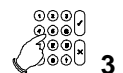
003 Hall

5. Après avoir tapé ' ' s'affiche le message '**Zone Exclusion \_**' pour introduire le zone que vous voulez exclure.



Zone Exclusion \_\_

6. Tapez '3' afin d'exclure cette zone.



Après exclusion de la zone 3 s'affiche ce message.

003 Hall

Si le message '**Exclu pas possi.**' apparaît, vous ne pouvez pas exclure cette zone.

est exclu

Le système est en cours d'armement.

Zones Exclis

Si le système ne peut pas encore s'armer, le message '**Zone(s) Ouverte(s)**' réapparaît. Agissez alors comme ci-dessus.



Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.

Maintenant, vous devez quitter la zone protégée.

Sortir de Suite

Le système est à présent armé.

Système Armé

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

lu 04 avr 19:08

---

## EXCLUSION DE ZONES AVANT ARMEMENT

(en tant qu'utilisateur privilégié ou principal)

---

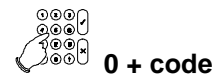
Il se peut que durant l'armement, le message '**Zone(s) Ouverte**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Essayez d'abord de fermer ces zones. Si ce n'est pas possible, vous devez exclure ces zones.

Ce chapitre décrit comment un utilisateur privilégié ou principal peut exclure des zones avant l'armement. Pour exclure des zones au cours d'armement partiel ou total, voir page 21 '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**'.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '**0**' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '**0**' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

3. Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection. Appuyez sur la touche '\*' pour accéder au menu '**Exclure?**'.

Mise en Marche?



Exclure?

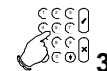
4. Appuyez sur la touche Accepte.



Le message '**Pas d'Exclusion**' s'affiche. Si des zones sont déjà exclues, la liste s'affiche.

Pas d'Exclusion

5. Tapez '3' afin d'exclure la zone 3.



Après avoir tapé '\*' s'affiche le message '**Zone Exclusion \_**' pour indiquer que vous voulez exclure la zone 3.

Zone Exclusion 003

6. Appuyez sur la touche Accepte lorsque s'affiche le message '**Zone Exclusion 003**'. La zone 3 est alors exclue.



Lorsque la zone 3 (Hall) est exclue ce message s'affiche.

Exclusion..

Si le message '**Exclu pas possi.**' s'affiche, vous ne pouvez pas exclure cette zone.

003 Hall

Suite page suivante....

Après le message '**Zones Exclues**' s'affichent toutes les zones exclues. Si vous voulez exclure d'autres zones, tapez leur numéro.

Après cela, appuyez sur la touche Rejet pour quitter la liste d'options.

Pour annuler une exclusion, réintroduisez la zone. Le message '**Désexclusion...**' s'affiche, suivi du nom de la zone et, à nouveau, la liste des zones exclues. Si le message '**Pas d'Exclusion**' s'affiche, il n'y a plus de zone exclue.

7. Pour quitter cette liste, appuyez sur la touche Rejet.

Si vous voulez procéder à l'armement, retournez à '**Mise en Marche?**' au moyen de la touche ' '.

8. Si vous ne voulez pas armer, appuyez sur la touche ' ' pour accéder à '**Terminé?**'.

9. Appuyez sur la touche Accepte pour réafficher la date et l'heure.

Le système est désarmé et la zone 3 est exclue.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

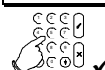
Zones Exclues



Exclure



Terminé?



Système Désarmé

lu 04 avr 19:08

## MARCHE FORCEE

(utilisateur standard)

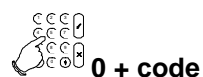
En cas de marche forcée, les zones ouvertes sont automatiquement exclues durant l'armement. Cette option n'est à utiliser qu'en derniers recours, car il n'a pas été établi au préalable quelles zones seront exclues. Un utilisateur standard, peut utiliser la marche forcée à condition qu'elle lui ait été attribuée par l'ingénieur.

Les zones qui ne peuvent être exclues en utilisant le menu '**Exclure?**' le resteront et bloqueront l'armement.

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '**0**' suivi de votre code.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*\*' sur l'affichage.

Le '**0**' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Le système est en cours d'armement...

... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.

Dans ce cas, la zone 3 dans le hall, n'est pas fermée. Elle peut être exclue.

Après avoir tapé ' ' s'affiche le message '**Zone Exclusion**'.

Marche Totale

Zone(s) Ouverte(s)

003 Hall



Zone Exclusion



4. Appuyez à nouveau sur la touche ' ' pour procéder à l'armement forcé.

Le système entre en marche forcée.

Si vous ne pouvez pas procéder à l'armement forcé, le message '**Pas Accepter**' s'affiche.

Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.

Marche Forcée?



Biiiiip

Le système est en cours d'armement.

Vous devez maintenant quitter la zone protégée.

Le système est à présent armé.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

Zones Exclus

Sortir de Suite

Système Armé

lu 04 avr 19:08

## MARCHE FORCEE A PARTIR DU MENU

(utilisateur privilégié et principal)

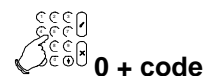
En cas de marche forcée, les zones ouvertes sont automatiquement exclues durant l'armement. Cette option n'est à utiliser qu'en derniers recours, car il n'a pas été établi auparavant quelles zones seront exclues. Cette option ne peut être utilisée que si elle a effectivement été attribuée à votre code.

Les zones qui ne peuvent être exclues en utilisant le menu '**Exclude?**' le resteront et bloqueront l'armement. Cette procédure d'armement forcé permet uniquement d'entrer en "Marche Totale".

1. Placez-vous devant le clavier. La date et l'heure sont affichées. Exemple:
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez sur fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection.

Mise en Marche?

3. Appuyez sur la touche Accepte pour utiliser ce menu.
4. La première option s'affiche. Elle permet d'armer le système avec un temps de sortie. Utilisez la touche ' ' pour accéder à '**Marche Forcée?**'.



Marche Totale?



5. Appuyez sur la touche Accepte pour confirmer ce choix. Le système débutera l'armement forcé.

Marche Forcée?



Le buzzer retentit, le temps de sortie débute. Le système va entamer l'armement. Votre ingénieur peut supprimer le temps de sortie de manière à ne pas mettre en marche le buzzer et ne pas afficher le message '**Sortir de Suite**'.



Si le système ne peut pas s'armer, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche signifiant que les zones ouvertes ne peuvent pas être exclues. Vous ne pouvez pas procéder à l'armement forcé tant que ces zones sont ouvertes.

Marche Forcée

Le système débute la procédure d'armement.

Marche Forcée?

La procédure d'armement a débuté et vous devez quitter la zone protégée.

Zones Exclus

Le système est à présent armé.

Sortir de Suite

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

Système Armé

lu 04 avr 19:08

## DESARMEMENT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE OU STANDARD

Si le système est armé et que l'on pénètre à l'intérieur du bâtiment, le buzzer se met à retentir par intermittence afin d'indiquer que le temps d'entrée a commencé. Tant que ce signal retentit, vous ne pouvez accéder à d'autres parties du système. Si vous le faites malgré tout, vous déclenchez aussitôt une alarme. Durant ce temps d'entrée, vous devez désarmer le système à l'aide de votre code.

1. Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher l'alarme.

La date et l'heure sont affichées. Exemple:

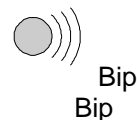
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Le code est accepté et le système va se désarmer automatiquement.

Le système est désarmé.

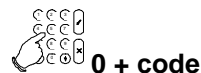
S'il y a eu des alarmes ou des défaillances depuis l'armement, au lieu de '**Système Désarmé**', il s'affiche '**Infos Mémorisée**'. Voir également 'Désarmement après alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard' page 28.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.



lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Désarmé?



Système Désarmé

lu 04 avr 19:08

## DESARMEMENT D'UN SYSTEME EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

Si le système est armé et que l'on pénètre à l'intérieur du bâtiment, le buzzer se met à retentir par intermittence afin d'indiquer que le temps d'entrée a commencé. Tant que ce signal retentit, vous ne pouvez accéder à d'autres parties du système. Si vous le faites malgré tout, vous déclenchez aussitôt une alarme. Durant ce temps d'entrée, vous devez désarmer le système à l'aide de votre code.

1. Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher l'alarme.

La date et l'heure sont affichées. Exemple:

2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

3. Suivant les options supplémentaires de votre code, un message vous demande si vous désirez désarmer. Si c'est le cas, appuyez sur la touche Accepte.

Le système est désarmé.

S'il y a eu des alarmes ou des défaillances depuis l'armement, au lieu de '**Système Désarmé**', il s'affiche '**Infos Mémorisée**'. Voir également 'Désarmement après alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard' page 28.

5. Après cela, appuyez sur la touche Accepte pour retourner à l'affichage de la date et de l'heure. Sinon, vous pouvez sélectionner une autre liste d'options au moyen des touches ' ' - ' '.

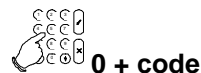
La date et l'heure s'affichent automatiquement.



Bip

lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Désarmé?



Système Désarmé

Terminé?

lu 04 avr 19:08

## DESARMEMENT APRES UNE ALARME EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE OU STANDARD

En cas d'alarme dans le système, la sirène et le flash sont activés, et la procédure de transmission est lancée, pour autant que votre système soit pourvu de cette option. Si vous pénétrez dans le bâtiment après une alarme, il se peut que la sirène se soit déjà arrêtée, dans la mesure où elle aura été programmée de la sorte. De cette façon, plusieurs alarmes peuvent être signalées par la sirène.

1. Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher une nouvelle alarme.

La LED rouge '**Alarme**' est allumée.

La date et l'heure sont affichées.

2. Tapez '**0**' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '**0**' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Le code est accepté et le système va se désarmer.

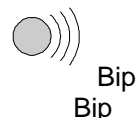
Le système est désarmé. Ensuite s'affiche la liste de toutes les défaillances et alarmes avec la date et l'heure de l'événement. Dans ce cas, une alarme a eu lieu dans la zone 6, à la porte arrière, le dimanche 3 avril à 23 h 33.

S'il y a eu plusieurs alarmes ou défaillances, elles s'affichent successivement.

3. Le système affiche automatiquement la date et l'heure. Si vous voulez quitter la mémoire opérateur, appuyez sur la touche Rejet.

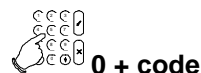
Le système est désarmé.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.



lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

Désarmé?

Info Mémorisée

006 Alarme

006 Porte Arrière

Di 03 avr 23:33



Système Désarmé

lu 04 avr 19:08

**NOTEZ LA DEFAILLANCE OU L'ALARME DANS VOTRE JOURNAL DE BORD !**

## DESARMEMENT APRES UNE ALARME EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

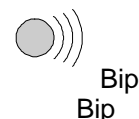
En cas d'alarme dans le système, la sirène et le flash sont activés, et la procédure de transmission est lancée, pour autant que votre système soit pourvu de cette option. Si vous pénétrez dans le bâtiment après une alarme, il se peut que la sirène se soit déjà arrêtée, dans la mesure où elle aura été programmée de la sorte. Ainsi, plusieurs alarmes peuvent être signalées par la sirène.

1. Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher une nouvelle alarme.

La LED rouge '**Alarme**' est allumée.

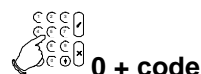
La date et l'heure sont affichées.

2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



lu 04 avr 19:07

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

3. Le code est accepté et le système va se désarmer.

Suivant vos options supplémentaires, un message vous demande si vous désirez désarmer. Si c'est le cas, appuyez sur la touche Accepte.

Désarmé?



Info Mémorisée

Le système est désarmé. Ensuite s'affiche la liste de toutes les défaillances et alarmes avec la date et l'heure de l'événement.

Dans ce cas, une alarme a eu lieu dans la zone 6, la porte arrière.

L'alarme est survenue le dimanche 3 avril à 23 h 33.

S'il y a eu plusieurs alarmes ou défaillances, elles s'affichent successivement.

006 Alarme

006 Porte Arrière

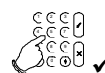
di 03 avr 23:33

3. Votre système affiche automatiquement la date et l'heure. Si vous désirez quitter la mémoire opérateur, appuyez sur la touche Rejet.



Terminé?

4. Si vous voulez quitter la liste d'options, appuyez sur la touche la touche Accepte.



Système Désarmé

Le système est désarmé.

La date et l'heure s'affichent automatiquement.

ma 04 mrt 19:08

**NOTEZ LA DEFAILLANCE OU L'ALARME DANS VOTRE JOURNAL DE BORD !**

# UTILISATION D'UN SYSTEME FRACTIONNE ET UTILISATEURS AYANT ACCES A PLUSIEURS GROUPES DE ZONES

## ARMEMENT/DESARMEMENT RAPIDES AVEC AFFICHAGE DE L'ETAT DES GROUPES DE ZONES

---

Ce chapitre explique comment armer et désarmer un groupe de zones dans un système fractionné.

En fonction de la programmation, il n'est pas nécessaire de suivre toutes les procédures des instructions. Dans de nombreux cas, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche Accepte.

Si vous entrez le mauvais code 5 fois consécutivement, le système sera bloqué automatiquement pour 90 seconds. Pendant cette période vous ne pourrez pas accéder au système.

---

## UTILISATION D'UN SYSTEME FRACTIONNE.

---

Lors de l'installation, le système a été divisé en différents secteurs ou groupes de zones. Un système possédant plus d'un secteur de sécurité est appelé "système fractionné". Ces différents secteurs ou groupes de zones ont été programmés par l'ingénieur. Selon la programmation effectuée, votre code peut vous donner accès à un ou plusieurs secteurs.

Il est possible que vous n'ayez pas à effectuer toutes les opérations indiquées ci-dessous; cela dépend de la programmation.

Un système fractionné possède deux messages d'attente différents. L'un est appelé "Affichage Heure/Date", l'autre "Affichage d'état". L'ingénieur aura programmé l'une de ces deux versions.

### **Affichage heure/date:**

L'écran affiche le jour, la date et l'heure.

lu 04 avr 19:08

### **Affichage d'état:**

L'écran affiche tous les secteurs ou groupes de zones du système (maximum huit) ainsi que leur état. Lorsqu'il y a plus de quatre groupes de zones, les groupes suivants s'affichent sur un second écran. Il existe quatre types de signes pour indiquer l'état d'un groupe de zones.

[1] =2= <3> 4

- [1] crochets. Le groupe de zones est armé.
- =2= signes "égal". Le groupe de zones est en cours d'armement, le temps de sortie a débuté.
- <3> crochets angulaires. Le groupe de zones est partiellement armé.
- 4 aucun signe. Le groupe de zones est désarmé.

Après avoir introduit votre code, vous verrez s'afficher un des messages suivants, selon la programmation effectuée par l'ingénieur.

1. L'affichage indique l'état de chaque groupe de zones, en présentant un écran par groupe. Vous pouvez introduire le numéro de groupe auquel vous souhaitez avoir accès.

G1 Désarmé

Si vous n'introduisez pas de chiffre, le message d'attente réapparaît.

G2 Désarmé

Taper Nr. Grp.

OU

2. L'affichage indique l'état de tous les groupes de zones (un curseur défile en dessous des chiffres).

1 2 3 4

S'il y a plus de 4 groupes, ceux-ci apparaissent sur un second écran. Vous pouvez alors introduire le numéro du groupe auquel vous souhaitez avoir accès. Si vous n'introduisez pas de chiffre, le message d'attente réapparaît.

Taper Nr. Grp.

## ARMEMENT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE

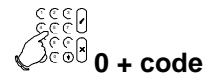
Comme expliqué au début du chapitre, deux types de messages d'attente peuvent s'afficher, ainsi que deux types de "sélections". Dans les explications ci-après, on a choisi le message d'attente "Affichage d'état".

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.  
Les groupes 1 et 2 sont désarmés
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

1 2

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.  
Pour armer le groupe de zones 1, introduisez le chiffre '1'.

1 2



Marche Normale?

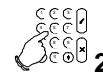
Le groupe de zones 1 est en cours d'armement. S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 1 se met à retentir.



4. Le temps de sortie du groupe de zones 1 est en cours.  
Le groupe de zones 2 est encore désarmé.

=1= 2

Tant que le curseur alterne entre les numéros '1' et '2', vous pouvez encore armer le groupe de zones 2.  
Pour armer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.



Marche Normale?

Le groupe de zones 1 est en cours d'armement.

Le groupe de zones 2 également.

S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 2 se met à retentir.



Le temps de sortie du groupe de zones 1 et 2 est en cours.

=1= =2=

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

[1] [2]

Les deux groupes de zones sont à présent armés.

## ARMEMENT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR STANDARD

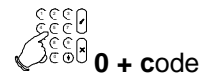
Comme expliqué au début du chapitre, deux types de messages d'attente peuvent s'afficher, ainsi que deux types de "sélections". Dans les explications ci-après, on a choisi le message d'attente "Affichage d'état".

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.  
Les groupes 1 et 2 sont désarmés
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

1 2

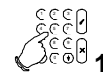
Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.  
Pour armer le groupe de zones 1, introduisez le chiffre '1'.

1 2



L'armement du groupe de zones 1 débute.

Marche Normale?

La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît.  
Voir "**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur standard**" page 41.

Marche Normale

Le groupe de zones 1 est en cours d'armement. S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 1 se met à retentir.



4. Le temps de sortie du groupe de zones 1 est en cours.  
Le groupe de zones 2 est encore désarmé.

=1= 2

Tant que le curseur alterne entre sous les numéros '1' et '2', vous pouvez encore armer le groupe de zones 2.  
Pour armer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.



Le groupe de zones 2 entame la procédure d'armement.

Marche Normale?

La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît.  
Voir pour cela "**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur standard**" page 41.

Marche Normale?

Le groupe de zones 1 est en cours d'armement.

Le groupe de zones 2 également.  
S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 2 se met à retentir.



Le temps de sortie du groupe de zones 1 et 2 est en cours.

=1= =2=

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

[1] [2]

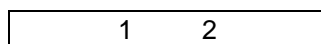
Les deux groupes de zones sont à présent armés.

## ARMEMENT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

Comme expliqué au début du chapitre, deux types de messages d'attente peuvent s'afficher, ainsi que deux types de "sélections". Dans les explications ci-après, on a choisi le message d'attente "Affichage d'état".

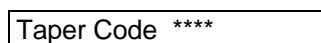
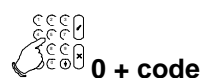
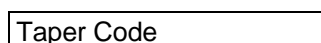
Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

- Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.

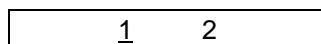


Les groupes 1 et 2 sont désarmés

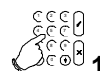
- Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un "\*" sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



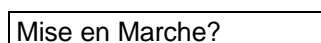
- Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.



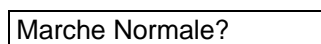
Pour armer le groupe de zones 1, introduisez le chiffre '1'.



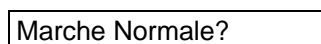
Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 1.



- Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.

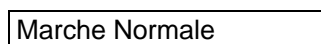


- Pour armer le groupe de zones, appuyez à nouveau sur la touche Accepte.



Le groupe de zones 1 entame la procédure d'armement.

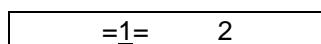
La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît. Voir pour cela "**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**" page 43.



Le groupe de zones 1 est en cours d'armement. S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 1 se met à retentir.



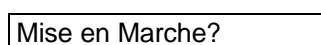
Le temps de sortie du groupe de zones 1 est en cours. Le groupe de zones 2 est encore désarmé.



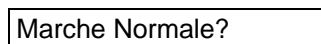
- Tant que le curseur alterne entre sous les numéros '1' et '2', vous pouvez encore armer le groupe de zones 2. Pour armer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.



Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 2.



- Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.



- Pour armer le groupe de zones, appuyez à nouveau sur la touche Accepte.

Le groupe de zones 2 entame la procédure d'armement.



La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît.

Marche Normale

Si le groupe de zones 2 ne peut être armé, le message '**Zone(s) Ouvertes**' apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**' page 43.

Le groupe de zones 1 est en cours d'armement.



Le groupe de zones 2 également.

S'il est programmé, le buzzer du groupe de zones 2 se met à retentir.

Le temps de sortie du groupe de zones 1 et 2 est en cours.

=1= =2=

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

[1] [2]

Les deux groupes de zones sont à présent armés.

# ARMEMENT DIRECT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

(sans utiliser le temps de sortie)

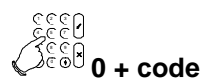
L'armement direct supprime le temps de sortie. Lors de cette procédure, vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée.

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.  
Les groupes 1 et 2 sont désarmés
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

1 2

Taper Code



Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.

1 2

Pour armer le groupe de zones 1, introduisez le chiffre '1'.



Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 1.

Mise en Marche?

4. Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.



5. Allez vers 'Marche Directe?' au moyen de la touche ' '.

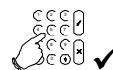
Marche Normale?



6. Pour l'armement immédiat du groupe de zones, appuyez sur la touche Accepte.

Marche Directe?

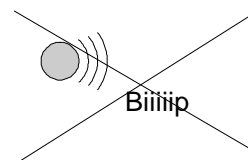
Le groupe de zones 1 entame la procédure d'armement.



La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît. Voir pour cela "Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal" page 43.

Marche Directe

Le buzzer ne fonctionnera pas car il n'y a pas de temps de sortie. Vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée.



Si le système ne peut être armé, le message "Zone(s) Ouvertes" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez 'Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal' page 43.

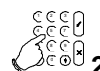
Le temps de sortie du groupe de zones 1 est en cours. Le groupe de zones 2 est encore désarmé.

=1= 2

Le groupe de zones 1 est armé.

[1] 2

Pour armer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.



Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 2.

8. Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.
9. Allez vers '**Marche Directe?**' au moyen de la touche ' '.

6. Pour l'armement immédiat du groupe de zones 2, appuyez sur la touche Accepte.

Le groupe de zones 2 entame la procédure d'armement.

La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît.

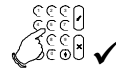
Si le système ne peut être armé, le message "**Zone(s) ouvertes**" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**' page 43.

Le buzzer ne fonctionnera pas car il n'y a pas de temps de sortie. Vous ne pouvez donc pas vous trouver dans la zone protégée

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

Les deux groupes de zones sont à présent armés.

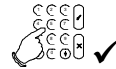
Mise en Marche?



Marche Normale?



Marche Directe?



Marche Directe

[1] =2=

[1] [2]

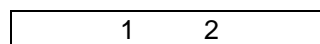
## ARMEMENT PARTIEL D'UN SYSTEME FRACTIONNE

(en tant qu'utilisateur privilégié ou principal)

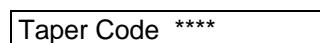
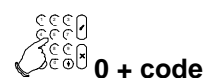
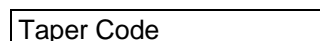
L'armement partiel exclut automatiquement certaines zones. Ces zones exclues sont programmées au préalable par l'ingénieur.

Cette procédure s'applique par exemple pour armer le rez-de-chaussée lorsqu'on monte se coucher. Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

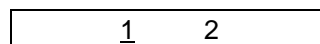
1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.  
Les groupes 1 et 2 sont désarmés



2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



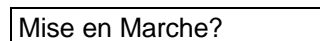
3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.



Pour armer le groupe de zones 1, introduisez le chiffre '1'.



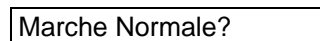
Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 1.



4. Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.



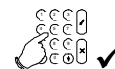
5. Allez vers 'Marche Partielle?' au moyen de la touche ' '.



6. Vous pouvez à présent procéder à l'armement partiel du groupe de zones 1 en appuyant sur la touche Accepte.



Le groupe de zones 1 entame la procédure d'armement.



La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît. Voir "Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal" page 43.



Si le groupe de zones ne peut être armé partiellement, le message "Zone(s) Ouvertes" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez 'Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal' page 43. Le fonctionnement ou non du buzzer dépend de la programmation de l'ingénieur.

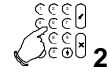


Lorsque le buzzer se met à retentir débute le temps de sortie. S'il ne retentit pas, il n'y a pas de temps de sortie programmé et vous ne pouvez pas vous trouver dans la zone protégée.

- La procédure d'armement du groupe de zones 1 est en cours.  
Le groupe de zones 2 est encore désarmé.  
Tant que le curseur alterne entre le numéro '1' et '2', vous pouvez encore armer le groupe de zones 2.

=1= 2

- 7. Pour armer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.



Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 2.

Mise en Marche?

- 8. Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.



- 9. Allez vers '**Marche Partielle?**' au moyen de la touche ' '.

Marche Normale?



- 10. Pour l'armement partiel du groupe de zones, appuyez sur la touche Accepte.

Marche Partielle?

Le groupe de zones 2 entame la procédure d'armement.



La flèche ' ' permettant d'exclure des zones apparaît.

Marche Partielle

Si le groupe de zones 2 ne peut être armé, le message "**Zone(s) Ouvertes**" apparaît. Fermez les zones affichées ou consultez '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**' page 43.

Le fonctionnement ou non du buzzer dépend de la programmation de l'ingénieur.



Lorsque le buzzer se met à retentir débute le temps de sortie. S'il ne retentit pas, il n'y a pas de temps de sortie programmé et vous ne pouvez pas vous trouver dans la zone protégée.

=1= =2=

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

<1> <2>

Les deux groupes de zones sont à présent partiellement armés.

## ARMEMENT AU MOYEN DU COMMUTATEUR A CLE

(complètement ou partiellement)

Un commutateur à clé est un interrupteur mécanique au moyen duquel on peut armer ou désarmer un groupe de zones sans utilisation de codes. Chaque groupe de zones possède son propre commutateur à clé.

Lors d'une alarme ou d'une défaillance, l'information est affichée directement.

1. Placez-vous devant le commutateur à clé. Vérifiez si la LED "OK" est allumée. S'il ne l'est pas vérifiez s'il n'y a pas de défaut au clavier.

S'il s'affiche une défaillance, voyez la liste des messages page 97.

2. Armez le groupe de zones en tournant le commutateur à clé en position **MARCHE**.

Si l'armement est impossible à cause de zones ouvertes, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche en même temps que la liste des zones qui empêchent l'armement.

Dans cet exemple, c'est la zone 3, le hall, qui n'est pas encore fermée. Vérifiez cette zone ou utilisez un code pour l'exclure (voir page 41).

Lorsque toutes les zones sont fermées, vous pouvez à nouveau tourner le commutateur à clé.

3. Si votre commutateur à clé possède une position armement et désarmement, tournez-le **ARRET**.

La LED "OK" est à présent allumée. Si ce n'est pas le cas, il y a un défaut dans le groupe de zones. L'affichage signale ce défaut. Avertissez éventuellement l'utilisateur principal ou l'ingénieur.

4. Le groupe de zones peut maintenant être armé en tournant le commutateur à clé en position **MARCHE**.

Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie a débuté et vous devez quitter les lieux.

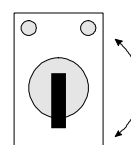
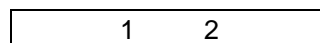
La LED "**Système Armé**" est allumée, le système est armé.

Il est possible d'armer le groupe de zones 2 en utilisant le commutateur à clé de ce groupe de zones.

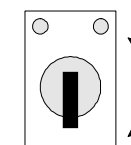
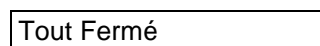
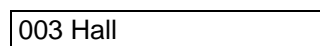
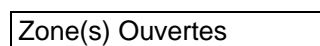
L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.



OK



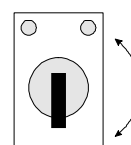
MARCHE



ARRET



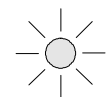
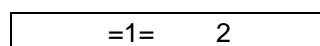
OK



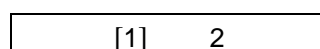
MARCHE



Biiiiip



Allumée



## ARMEMENT AVEC ZONES OUVERTES EN TANT QU'UTILISATEUR STANDARD

Il se peut que durant la mise en marche, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Essayez d'abord de fermer ces zones, Si c'est impossible, vous pouvez exclure ces zones durant l'armement. Puisque vous avez accès à deux groupes de zones, vous pouvez également en commander une sélectivement.

N'utilisez l'option d'exclusion qu'en cas d'absolue nécessité, car cette opération crée un point faible dans votre système de protection. Lorsque le groupe de zones est désarmé, l'écran affiche toutes les zones exclues après le message '**Infos Mémorisées**'.

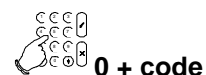
Bien qu'il soit possible d'exclure une zone ouverte quand une alarme d'autoprotection est déclenchée (identifiée par la lettre 'A' avant la zone affichée), il sera impossible d'armer le système avant que le défaut d'autoprotection soit corrigé.

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.

1 2

2. Tapez '0' suivi de votre code.

Taper Code



Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.

1 2



Le groupe de zones est en cours d'armement...

Marche Normale?

... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.

Marche Normale

Dans ce cas, il s'agit de la zone 3 dans le hall. Elle peut être exclue.

Zone(s) Ouvertes

003 Hall

4. Après avoir tapé ' ' s'affiche le message '**ExclusionZone\_**' pour introduire la zone que vous voulez exclure.



Tapez '3' afin d'exclure cette zone.

ExclusionZone 3

Lorsque la zone 3 est exclue, apparaît ce message.

003 Hall

S'il s'affiche '**Pas d'Exclusion**', vous ne pouvez exclure cette zone

est exclu

Le groupe de zones est en cours d'armement, vous devez à présent quitter la zone protégée.

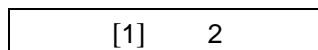
=1= 2

Si le groupe de zones ne peut pas encore s'armer, le message '**Zone(s) Ouvertes**' réapparaît. Agissez alors comme ci-dessus.

Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.



Le groupe de zones 1 est à présent armé.  
L'état actuel des groupes de zones s'affiche  
automatiquement.



---

## ARMEMENT AVEC ZONES OUVERTES EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGE OU PRINCIPAL

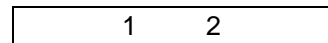
---

Il se peut que durant la mise en marche, le message '**Zone(s) Ouvertes**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Essayez d'abord de fermer ces zones, Si c'est impossible, vous pouvez exclure ces zones durant l'armement. Puisque vous avez accès à deux groupes de zones, vous pouvez également en commander une sélectivement.

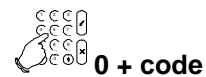
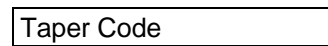
N'utilisez l'option d'exclusion qu'en cas d'absolue nécessité, car cette opération crée un point faible dans votre système de protection. Lorsque le groupe de zones est désarmé, l'écran affiche toutes les zones exclues après le message '**Infos Mémorisée**'.

Bien qu'il soit possible d'exclure une zone ouverte quand une alarme d'autoprotection est déclenchée (identifiée par la lettre A avant la zone affichée), il sera impossible d'armer le système avant que le défaut d'autoprotection soit corrigé.

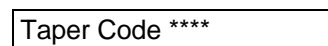
1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.



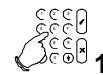
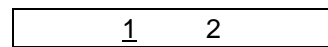
2. Tapez '0' suivi de votre code.



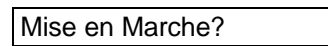
Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.



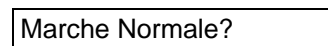
Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection concernant le groupe de zones 1.



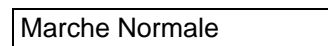
4. Pour utiliser ce menu, appuyez sur la touche Accepte.



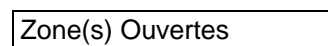
5. Pour armer le groupe de zones, appuyez à nouveau sur la touche Accepte.



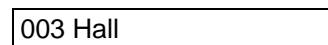
Le groupe de zones est en cours d'armement...



... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.



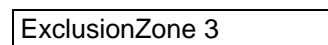
Dans ce cas, il s'agit de la zone 3 dans le hall. Elle peut être exclue.



6. Après avoir tapé ' ' s'affiche le message '**ExclusionZone\_**' pour introduire la zone que vous voulez exclure.



Tapez '3' afin d'exclure cette zone.



Lorsque la zone 3 est exclue, apparaît ce message.

S'il s'affiche '**Pas d'Exclusion**', vous ne pouvez pas exclure cette zone

003 Hall

est exclu

Le système est en cours d'armement, vous devez à présent quitter la zone protégée.

Si le système ne peut pas encore s'armer, le message '**Zone(s) Ouvertes**' réapparaît. Agissez alors comme ci-dessus.

Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.

=1= 2



Le groupe de zones 1 est à présent armé.  
L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

[1] 2

---

## EXCLUSION DE ZONES AVANT ARMEMENT

(en tant qu'utilisateur privilégié ou principal)

---

Il se peut que durant l'armement, le message '**Zone(s) Ouverte**' s'affiche, ainsi qu'une liste des zones qui ne sont pas encore fermées. Essayez d'abord de fermer ces zones. Si ce n'est pas possible, vous devez exclure ces zones.

Ce chapitre décrit comment un utilisateur privilégié ou principal peut exclure des zones avant l'armement. Pour exclure des zones en cours armement partiel ou total, voir '**Armement avec zones ouvertes en tant qu'utilisateur privilégié ou principal**', page 43.

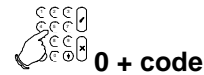
Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis.

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.

1 2

2. Tapez '0' suivi de votre code.

Taper Code

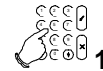


Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.

1 2



4. Première liste d'options dans laquelle vous pouvez effectuer une sélection. Appuyez sur la touche ' ' pour accéder au menu '**Exclure?**'.

Mise en Marche?



Exclure?

5. Appuyez sur la touche Accepte.



Le message '**Pas d'Exclusion**' s'affiche. S'il existe des zones déjà exclues, la liste s'affiche.

Pas d'Exclusion

6. Tapez '3' pour exclure la zone 3.



Après avoir tapé '3' s'affiche le message '**ExclusionZone\_**' pour indiquer que vous voulez exclure la zone 3

ExclusionZone 003

7. Appuyez sur la touche Accepte lorsque s'affiche '**ExclusionZone 003**'. La zone 3 est alors exclue.



Lorsque la zone 3 (Hall) est exclue, ce message s'affiche.

Exclusion

Si le message '**Pas d'Exclusion**' s'affiche, vous ne pouvez exclure cette zone

003 Hall

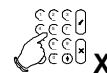
Après le message '**Zones Exclues**' apparaissent toutes les zones exclues. Si vous désirez exclure d'autres zones, tapez leur numéro.

Après cela, appuyez sur la touche Rejet pour quitter la liste d'options.

Pour annuler une exclusion, réintroduisez la zone. Le message '**Désexclusion...**' s'affiche, suivi du nom de la zone et, à nouveau, la liste des zones exclues. Si le message '**Pas d'Exclusion**' s'affiche, il n'y a plus de zone exclue.

8. Pour quitter cette liste d'options, appuyez sur la touche Rejet.

Zones Exclues



Si vous désirez procéder à l'armement, allez vers '**Mise en Marche?**' au moyen de la touche ' ' et sélectionnez l'armement souhaité.

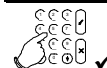
9. Si vous ne voulez pas armer, appuyez sur la touche ' ' pour accéder à '**Terminé?**'.

Exclure?



10. Appuyez sur la touche Accepte pour retourner à l'affichage de l'état.

Terminé?



Le système est désarmé et la zone 3 est exclue.  
Un curseur apparaît sous les chiffres '1' et '2'.

1 2

L'état des groupes de zones s'affiche automatiquement.

1 2

## MARCHE FORCEE

(utilisateur standard)

En cas de marche forcée, les zones ouvertes sont automatiquement exclues durant l'armement. Cette option n'est à utiliser qu'en derniers recours, car il n'a pas été établi au préalable quelles zones seront exclues. Un utilisateur standard, peut utiliser la marche forcée à condition qu'elle lui ait été attribuée par l'ingénieur.

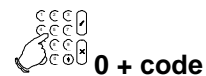
Les zones qui ne peuvent être exclues en utilisant le menu '**Exclude?**' le resteront et bloqueront l'armement. Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.

1 2

2. Tapez '0' suivi de votre code.

Taper Code

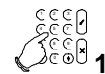


Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper Code \*\*\*\*

3. Pour armer le groupe de zones 1, tapez '1'.

1 2



Le groupe de zones est en cours d'armement...

Marche Normale?

... mais il subsiste des zones ouvertes qui s'affichent.

Marche Normale

Dans ce cas, il s'agit de la zone 3 dans le hall. Elle peut être exclue.

Zone(s) Ouvertes

003 Hall

4. Après avoir tapé ' ' s'affiche le message '**ExclusionZone**'.



ExclusionZone

5. Appuyez à nouveau sur la touche ' ' pour procéder à l'armement forcé.



Marche Forcée?

Le groupe de zones entre en marche forcée.

Si vous ne pouvez procéder à l'armement forcé, le message '**Pas Autoriser**' s'affiche.

Le buzzer retentit, le temps de sortie débute.



Le groupe de zones 1 est en cours d'armement. Vous devez maintenant quitter la zone protégée.

=1= 2

Le groupe de zones 1 est à présent armé.

[1] 2

L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

## MARCHE FORCEE A PARTIR DU MENU

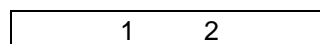
(utilisateur privilégié et principal)

En cas de marche forcée, les zones ouvertes sont automatiquement exclues durant l'armement. Cette option n'est à utiliser qu'en derniers recours, car il n'a pas été établi auparavant quelles zones seront exclues. Cette option ne peut être utilisée que si elle a effectivement été attribuée à votre code.

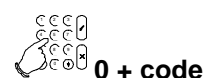
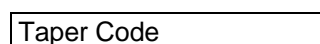
Les zones qui ne peuvent être exclues en utilisant le menu '**Exclude**' le resteront et bloqueront l'armement. Cette procédure d'armement forcé permet uniquement d'entrer en "Marche Totale".

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

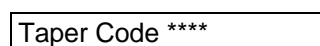
1. Placez-vous devant le clavier. L'écran affiche l'état des groupes de zones.



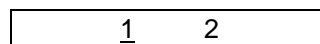
2. Tapez '0' suivi de votre code.



Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



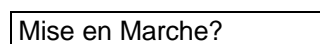
3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.



Pour accéder au groupe de zones 1, tapez le chiffre '1'.



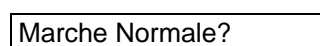
Première liste d'options dans laquelle vous pouvez opérer une sélection. Tapez le numéro du groupe de zones souhaité.



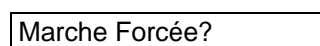
4. Appuyez sur la touche Accepte pour utiliser cette liste d'options.



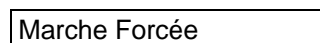
5. Allez vers '**Marche Forcée?**' au moyen de la touche ' '.



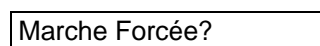
6. Pour l'armement forcé du groupe de zones, appuyez sur la touche Accepte.



Le groupe de zones entame l'armement forcé.



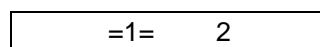
Si vous ne pouvez procéder à l'armement forcé, le message '**Pas Autoriser**' s'affiche.



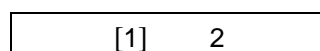
Le buzzer se met à retentir, le temps de sortie débute.



Le groupe de zones 1 débute l'armement. Vous devez maintenant quitter la zone protégée.



Le groupe de zones 1 est à présent armé.



L'état actuel des groupes de zones s'affiche automatiquement.

---

## DESARMEMENT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE OU STANDARD

---

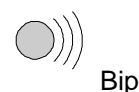
Si le système est armé et que l'on pénètre à l'intérieur du bâtiment, le buzzer se met à retentir par intermittence afin d'indiquer que le temps d'entrée a commencé. Tant que ce signal retentit, vous ne pouvez accéder à d'autres parties du système. Si vous le faites malgré tout, vous déclenchez aussitôt une alarme. Durant ce temps d'entrée, vous devez désarmer le système grâce à votre code. Le temps d'entrée est programmé par l'ingénieur.

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis

1. L'état des groupes de zones est affiché. Les deux groupes de zones sont complètement armés.

Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher l'alarme.

[1] [2]

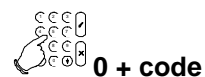


Bip

Bip

2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper Code

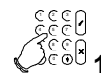


Taper Code \*\*\*\*

3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.

Pour désarmer le groupe de zones 1, tapez le chiffre '1'.

[1] [2]



Le groupe de zones 1 est automatiquement désarmé.

Désarmé?

4. Un curseur alterne entre le numéro '1' et '2' indiquant que vous pouvez commander un groupe de zones. Pour désarmer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.

S'il y a eu des alarmes ou des défaillances depuis l'armement, au lieu de '1 [2]', le message '**Infos Mémoires**' s'affichera. Voir également 'Désarmement après une alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard' page 53.

Le groupe de zones 1 est désarmé et le groupe de zones 2 est encore complètement armé.

1 [2]

1 [2]

---

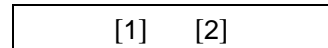
## DESARMEMENT D'UN SYSTEME FRACTIONNE EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

---

Si le système est armé et que l'on pénètre à l'intérieur du bâtiment, le buzzer se met à retentir par intermittence afin d'indiquer que le temps d'entrée a commencé. Tant que ce signal retentit, vous ne pouvez accéder à d'autres parties du système. Si vous le faites malgré tout, vous déclenchez aussitôt une alarme. Durant ce temps d'entrée, vous devez désarmer le système grâce à votre code.

Comme il s'agit d'un système fractionné, l'utilisateur doit sélectionner un des groupes de zones définis.

1. L'état des groupes de zones est affiché. Les deux groupes de zones sont complètement armés.

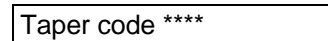
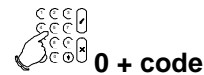
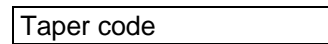


Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher l'alarme.

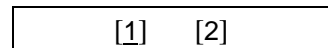


Bip

2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



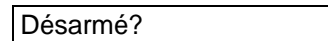
3. Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones souhaité.



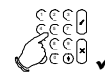
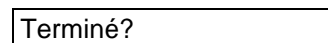
Pour désarmer le groupe de zones 1, tapez le chiffre '1'.



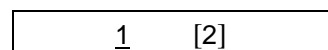
Suivant les possibilités de votre code, vous devez appuyer ou non sur la touche Accepte.



4. Si vous voulez quitter la liste d'options, appuyez sur la touche Accepte, sinon, vous pouvez aller dans la liste d'options désirée au moyen de la touche ' '.



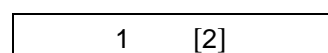
Un curseur alterne entre le numéro '1' et '2' indiquant que vous pouvez commander un groupe de zones.



Pour désarmer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.

S'il y a eu des alarmes ou des défaillances depuis l'armement, au lieu de '1 [2]', le message 'Infos Mémorisées' s'affichera. Voir également 'Désarmement après alarme en tant qu'utilisateur de base ou standard' page 51.

Le groupe de zones 1 est désarmé et le groupe de zones 2 est encore complètement armé.



## DESARMEMENT APRES UNE ALARME EN TANT QU'UTILISATEUR DE BASE OU STANDARD

En cas d'alarme dans le groupe de zones, la sirène et le flash sont activés, et la procédure de transmission est lancée, pour autant que votre système soit pourvu de cette option. Si vous pénétrez dans le bâtiment après une alarme, il se peut que la sirène se soit déjà arrêtée. Ainsi, plusieurs alarmes peuvent être signalées par la sirène.

Du fait de la présence d'un système fractionné, l'utilisateur peut sélectionner un groupe de zones.

1. L'état des groupes de zones est affiché. Les deux groupes de zones sont complètement armés.  
Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher une nouvelle alarme.  
Le '1' du clavier clignote. Cela signifie que le groupe de zones 1 est en alarme. La LED rouge 'Alarme' est allumée.
2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'.

Pour désarmer le groupe de zones 1, tapez le chiffre '1'.

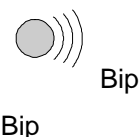
Le groupe de zones 1 est désarmé automatiquement.

Le groupe de zones est désarmé. La liste des défaillances et alarmes s'affiche avec la date et l'heure de l'événement. Dans ce cas, une alarme est survenue dans la zone 6, le dimanche 3 mars à 23 h 33.

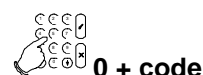
S'il y a eu d'autres alarmes ou défaillances, celles-ci s'affichent successivement.

4. Votre système passe automatiquement à l'affichage d'état. Si vous voulez quitter la mémoire opérateur, appuyez sur la touche Rejet.
5. Un curseur alterne entre le numéro '1' et '2' indiquant que vous pouvez commander un groupe de zones.  
Pour désarmer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.  
Le groupe de zones 1 est désarmé et le groupe de zones 2 est encore armé.

[1] [2]

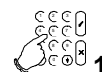


Taper code



Taper code \*\*\*\*

[1] [2]



Désarmé?

Infos Mémorisées

006 Alarme

006 Porte derrière

di 03 mar 23:33 G1



1 [2]

1 [2]

**NOTEZ LA DEFAILLANCE OU L'ALARME DANS VOTRE JOURNAL DE BORD !**

---

## DESARMEMENT APRES UNE ALARME EN TANT QU'UTILISATEUR PRIVILEGIE OU PRINCIPAL

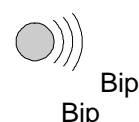
---

En cas d'alarme dans le groupe de zones, la sirène et le flash sont activés, et la procédure de transmission est lancée, pour autant que votre système soit pourvu de cette option. Si vous pénétrez dans le bâtiment après une alarme, il se peut que la sirène se soit déjà arrêtée. Ainsi, plusieurs alarmes peuvent être signalées par la sirène.

Du fait de la présence d'un système fractionné, l'utilisateur peut sélectionner un groupe de zones.

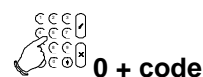
1. L'état des groupes de zones est affiché. Les deux groupes de zones sont complètement armés.  
Le temps d'entrée débute dès que vous ouvrez la porte d'entrée ou que vous pénétrez dans la zone d'accès. Dès que le buzzer retentit, l'écran d'affichage s'éclaire. Tant que le buzzer retentit, vous pouvez désarmer le système sans déclencher une nouvelle alarme.  
Le '1' du clavier clignote. Cela signifie que le groupe de zones 1 est en alarme. La LED rouge '**Alarme**' est allumée.

[1] [2]



2. Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper code



Taper code \*\*\*\*

Un curseur apparaît successivement sous le numéro '1' et '2'.

[1] [2]

3. Pour désarmer le groupe de zones 1, tapez le chiffre '1'.



Suivant les possibilités de votre code, vous devez appuyer ou non sur la touche Accepte.

Désarmé?



Le groupe de zones est désarmé. La liste des défaillances et alarmes s'affiche avec la date et l'heure de l'événement. Dans ce cas, une alarme est survenue dans la zone 6, le dimanche 3 mars à 23 h 33.

Infos Mémoires

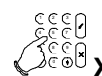
006 Alarme

006 Porte derrière

di 03 mar 23:33 S1

S'il y a eu d'autres alarmes ou défaillances, celles-ci s'affichent successivement.

4. Si vous désirez quitter la mémoire opérateur, appuyez sur la touche Rejet.



5. Si vous voulez quitter la liste d'options, appuyez sur la touche Accepte, sinon, vous pouvez aller dans la liste d'options souhaitée au moyen de la touche ' '.

Terminé?



Un curseur alterne entre le numéro '1' et '2' indiquant que vous pouvez commander un groupe de zones.  
Pour désarmer le groupe de zones 2, introduisez le chiffre '2'.

1 [2]

Le groupe de zones 1 est désarmé et le groupe de zones 2 est encore complètement armé.

1 [2]

**NOTEZ LA DEFAILLANCE OU L'ALARME DANS VOTRE JOURNAL DE BORD !**

# **POSSIBILITES PARTICULIERES DE LA SERIE CD15002**

---

EXCLUSIVEMENT POUR LES UTILISATEURS PRIVILEGIES ET PRINCIPAUX DE TOUS LES GROUPES DE ZONES

---

---

## VERS LE MENU

---

L'utilisation de ces possibilités particulières nécessite avant tout l'introduction de votre code. Toutes les opérations décrites ici partiront du message '**Mise en Marche?**'.

### **Systeme avec affichage Heure/Date**

La date et l'heure sont affichés.

lu 04 avr 19:07

### **Systeme avec affichage d'état**

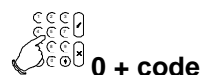
Les état actuel des groupes de zones est affichés. Les deux groupes de zones sont désarmés.

1 2

### **Introduction de votre code**

Tapez '0' suivi de votre code. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*\*' sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.

Taper code



Taper code \*\*\*\*

### **Opérer une sélection**

Dès l'introduction du code, vous verrez s'afficher l'un des écrans de sélection suivants, selon la programmation de l'installateur:

1. L'écran donne un aperçu de chaque groupe de zones, un affichage par groupe.

Groupe 1 Armé

Vous pouvez taper le numéro du groupe de zones auquel vous désirez accéder. Si rien n'est introduit, l'affichage d'attente réapparaît.

Groupe 2 Armé

Taper No. Groupe

OU

2. L'écran donne un aperçu de l'état de tous les groupes de zones (un curseur apparaît alternativement sous chaque numéro).

1 2 3 4

S'il y a plus de 4 groupes de zones en présence, un second écran s'affiche. Vous pouvez taper le numéro du groupe de zones auquel vous désirez accéder. Si rien n'est introduit, l'affichage d'attente réapparaît.


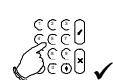


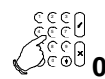

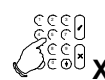
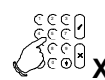


Première liste d'options à partir de laquelle vous pouvez opérer une sélection pour le groupe de zones 1. A partir de là, vous accédez aux possibilités particulières.

Mise en Marche?

## LECTURE DE LA MEMOIRE OPERATEUR

(utilisateur privilégié et principal)

La mémoire opérateur est une mémoire temporaire d'une capacité de 15 événements par groupe de zones. Les événements sont conservés jusqu'au réarmement suivant.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Infos Mémoires**' au moyen de la touche ' ' .  
  
**Mise en Marche?**
2. Lorsque vous atteignez cette option, appuyez sur la touche Accepte .  
  
**Infos Mémoires**
3. Le premier événement est une alarme effraction dans la zone 2.  
Appuyez à nouveau sur la touche ' ' .  
  
**#001 002 Alarme**
4. Il s'agit de l'événement 2, une alarme sabotage. Tapez '0' pour plus d'informations .  
  
**#002 003 Sabotage**  
  
Vous constatez que l'alarme sabotage est intervenue dans la zone 3, le hall.  
  
**003S Hall**
5. En réappuyant sur '0', vous voyez la date et l'heure de l'événement.  
Dans ce cas, l'événement est une alarme dans la zone 3, le hall. Elle est survenue le dimanche 3 mars à 23 h 33 dans le groupe de zones 1.  
  
**di 03 avr 23:33 G1**
6. Accédez à l'événement suivant au moyen de la touche ' ' .  
  
**Plus d'Evénement**
7. L'événement 2 est le dernier. Appuyez sur la touche Rejet.  
  
**Infos Mémoires**
8. Quittez la liste d'options au moyen de la touche Rejet.  
  
**Terminé?**
9. Cette fois, appuyez sur la touche Accepte  
  
**lu 04 avr 19:07**  
  
Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

## TESTER LA SIRENE/FLASH

(utilisateur privilégié et principal)

L'utilisateur principal peut également contrôler le fonctionnement de la sirène et du flash. Après démarrage du test sirène s'affiche le message '**Test en Cours**'. C'est d'abord le buzzer qui est activé, ensuite le flash, enfin la sirène, durant quelques secondes.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Menu cari/sirène**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Arrivé à cette option, appuyez sur la touche Accepte.

Menu cari/sirène



3. Première liste d'options. Allez vers '**Test Sirène**' au moyen de la touche ' '.

Test Sirène



4. Appuyez sur la touche Accepte pour confirmer ce choix.

Test Sirène



Le buzzer retentit quelques secondes, ensuite la sirène intérieure et enfin la sirène extérieure.

Test en Cours

Appuyez sur la touche Rejet pour interrompre le test.



5. Le test sirène est terminé.  
Quittez la liste d'options au moyen de la touche Rejet.

Test Sirène



Le message '**Menu cari/sirène**' s'affiche.

Menu cari/sirène

6. Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.



7. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

---

## ARMEMENT/DESARMEMENT DU CARILLON

(utilisateur privilégié et principal)

---

Lorsqu'une zone donnée est perturbée, il est possible de recevoir un signal via le carillon. La zone en question est programmée par l'ingénieur. Il peut programmer différentes options telles que : activation du buzzer seul ou en même temps que la sirène, activation permanente du carillon ou réactivation après chaque événement. Le carillon est à activer par groupe de zones.

Si le carillon est toujours actif, il le reste même lorsque le système est désarmé. La première fois, vous devez l'activer. Vous pouvez le désactiver en suivant la même procédure.

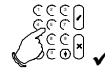
1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Menu cari/sirène**' au moyen de la touche ' ' .

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .

Menu cari/sirène



3. Première liste d'options. Allez vers '**Carillon**' au moyen de la touche ' ' .

Test Sirène



4. Appuyez sur la touche Accepte pour confirmation.

Carillon



Le message '**Carillon En**' s'affiche. Le carillon, qui était désactivé, est alors EN (activé).

Si le message '**Carillon Hors**' s'affiche. Le carillon, qui était activé, est alors HORS (désactivé). En appuyant à nouveau sur la touche Accepte, on revient à l'état initial. Dans ce cas, le message '**Carillon Hors**' s'affichera.

Le message '**Menu cari/sirène**' s'affiche automatiquement.

Carillon En

5. Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Menu cari/sirène



6. Quittez la liste d'options en enfonçant la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

## ACTIVER L'ECLAIRAGE EXTERIEUR

(utilisateur privilégié et principal)

Le système CD15002 possède une option d'utilisation de l'éclairage extérieur. Les luminaires soir/nuit sont allumés par des détecteurs, mais ils peuvent également être allumés manuellement. Deux luminaires peuvent être contrôlés séparément par groupe de zones.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Eclairage**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .

Eclairage



3. La première option est '**Allume Ecl.**'. Appuyez sur la touche Accepte.

Allume Ecl.



4. Aucun éclairage extérieur n'est activé. Appuyez sur le '**1**' pour activer l'éclairage 1 (ou 2 pour l'éclairage 2).

Lumières - - En



5. L'éclairage extérieur 1 est à présent activé. Pour désactiver l'éclairage, appuyez à nouveau sur le '**1**'.

Lumières 1 - En



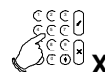
6. Tous les éclairages sont désactivés. Quittez la liste d'options en enfonçant la touche Rejet.

Lumières - - En



Allume Ecl.

7. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.



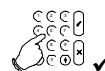
8. Le message 'Eclairage' s'affiche.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Eclairage



9. Quittez cette liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

## ECLAIRAGE EXTERIEUR EN CARILLON

(utilisateur privilégié ou principal)

Le système CD15002 possède une option d'utilisation de l'éclairage extérieur. Les luminaires soir/nuit sont allumés par des détecteurs, mais ils peuvent également être allumés manuellement. Deux luminaires peuvent être contrôlés séparément par groupe de zones.

Le buzzer du clavier peut signaler la perturbation d'une entrée d'éclairage extérieur, même pendant la journée, sans que l'éclairage ne s'allume. Le buzzer n'est activé qu'une seule fois par perturbation, afin d'éviter les déclenchements intempestifs dus aux animaux ou au soleil.

Le carillon reste actif jusqu'à ce qu'il soit débranché.

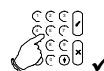
1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Infos Mémorisées**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .

Eclairage



3. La première option est '**Allume Ecl.**'.  
Allez vers '**Ecl. en Carillon**' au moyen de la touche ' '.

Allume Ecl.



4. Appuyez sur la touche Accepte.

Ecl. en Carillon



5. Aucun éclairage extérieur n'est activé. Appuyez sur le '1' pour activer l'éclairage 1 (ou 2 pour l'éclairage 2).

Lum. en Car. - -



6. L'éclairage 1 fonctionne à présent avec le buzzer. Le buzzer reste actif pendant quelques secondes à chaque dérangement, jusqu'à ce qu'il soit débranché.

Lum. en Car. 1 -

Pour désactiver le buzzer, appuyez sur encore '1'.



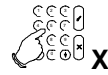
7. Tous les buzzers sont désactivés.  
Pour quitter la liste d'options, appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Lum. en Car. - -



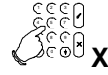
8. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Ecl. en Carillon



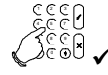
9. Le message '**Menu Eclairage**' s'affiche.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Menu Eclairage



10. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

## TEST DE FONCTIONNEMENT ECLAIRAGE EXTERIEUR

(utilisateur privilégié et principal)

Le système CD15002 possède une option d'utilisation de l'éclairage extérieur. Les luminaires soir/nuit sont allumés par des détecteurs, mais ils peuvent également être allumés manuellement. Deux luminaires peuvent être contrôlés séparément par groupe de zones.

La vérification du bon fonctionnement des entrée et sortie peut se faire au moyen du test de marche. Dès que l'entrée est perturbée, la sortie s'activera.

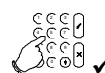
Le test de marche reste activé jusqu'à ce qu'on l'arrête.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Eclairage**' au moyen de la touche ' '.
2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .
3. La première option est '**Allume Ecl.**'.  
Allez vers '**Test Marche Ecl.**' au moyen de la touche ' '.
4. Appuyez sur la touche Accepte
5. Pour démarrer le test de marche, appuyez sur la touche Accepte.
6. Le test de marche est à présent activé. Il le restera jusqu'à ce qu'on l'arrête.  
Faites-le en appuyant à nouveau sur la touche Accepte.
7. Le test de marche est à présent arrêté.  
Pour quitter la liste d'options, appuyez sur la touche Rejet.
8. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Mise en Marche?



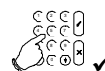
Menu Eclairage



Allume Eclairage



Test Marche Ecl.



Test Marche    Hors



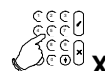
Test Marche    En



Test Marche    Hors



Test



9. Le message '**Eclairage**' s'affiche.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Eclairage



10. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

## EXCLUSION DE L'ÉCLAIRAGE EXTÉRIEUR


(utilisateur privilégié et principal)

Le système CD15002 possède une option d'utilisation de l'éclairage extérieur. Les luminaires soir/nuit sont allumés par des détecteurs, mais ils peuvent également être allumés manuellement. Deux luminaires peuvent être contrôlés séparément par groupe de zones.


Il est possible, en cas de nécessité, de mettre hors service une zone d'éclairage extérieur. La zone reste exclue jusqu'à réactivation.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Eclairage**' au moyen de la touche ' '.


Mise en Marche?


2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .


Menu Eclairage


3. La première option est '**Allume Ecl.**'  
Allez vers '**Exclu Ecl.**' au moyen de la touche ' '.


Allume Eclairage


4. Appuyez sur la touche Accepte


Exclu Eclairage


5. Les zones d'éclairage extérieur 1 et 2 ne sont pas encore exclues. Appuyez sur le '1' pour exclure la zone d'éclairage 1 (ou 2 pour la zone d'éclairage extérieur 2).


Exclure - -


6. La zone d'éclairage extérieur 1 est à présent hors service. L'exclusion reste active jusqu'à ce qu'on la désarme.  
Pour réactiver la zone, appuyez à nouveau sur le '1'.


Exclure 1 -


7. Toutes les exclusions sont supprimées.  
Pour quitter cette liste d'options, appuyez sur la touche Rejet.

Exclure - -

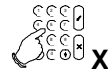

8. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Exclu Ecl.



9. Le message '**Eclairage**' s'affiche.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Eclairage



10. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08

## CONSULTATION DE LA MEMOIRE INGENIEUR

(utilisateur principal)

L'utilisateur principal peut consulter la mémoire ingénieur. Cette mémoire conserve tous les événements (également armements et désarmements). Les événements restent en mémoire, même après armement du système.

Un total de 1000 événements peuvent être mémorisés. La procédure est la même que celle suivie pour consulter la mémoire alarme.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Journal Ingé H/D**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option.

Journal Ingé H/D



3. La première option est la visualisation de la mémoire ingénieur. La touche Accepte permet d'entrer dans la mémoire ingénieur.

Affichage Journal



4. Le premier événement est un désarmement avec le code 4.  
Appuyez sur la touche ' ' pour l'événement suivant.

#001 004 Arrêt



5. Voici l'événement 2. Il s'agit d'une alarme effraction (Zone 3). Appuyez sur le '0' pour plus d'information.

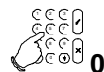
#002 003 Autopro



Vous voyez que l'effraction a eu lieu dans la zone 3, la cuisine.

003 Cuisine

6. Appuyez à nouveau sur le '0', vous voyez la date et l'heure de l'événement.



L'alarme effraction a eu lieu le dimanche 3 mars à 23 h 33 dans le groupe de zones 1.

di 03 mar 23:33 G1

7. Allez vers l'événement suivant au moyen de la touche ' '.



8. Pour quitter la mémoire ingénieur, appuyez sur la touche Rejet. Puisque cette mémoire conserve jusqu'à 1000 événements, la lecture complète peut prendre un certain temps.

Plus d'Evénements



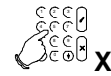
9. Quittez la liste d'options avec la touche Rejet.

Affichage Journal



10. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Journal Ingé H/D



11. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte.

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

ma 04 mar 19:08

---

## IMPRESSION DE LA MEMOIRE INGENIEUR

(utilisateur principal)

---

La mémoire ingénieur peut être imprimée à condition qu'une imprimante soit raccordée.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Affichage Journal**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option.

Journal Ingé H/D



3. La première option est de visualiser la mémoire ingénieur.  
Allez vers '**Imprime Journal**' au moyen de la touche ' '.

Affichage Journal



4. Pour commencer l'impression, il faut que l'imprimante soit branchée. Appuyez sur la touche Accepte.

Imprime Journal



5. Pour interrompre l'impression, appuyez sur une touche.

Touche pour stop!

6. L'impression est terminée.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Imprime Journal



7. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Journal Ingé H/D



8. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 04 avr 19:08


## MODIFICATION DE L'HEURE ET DE LA DATE

(utilisateur principal)


L'utilisateur principal peut modifier l'heure et la date.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Affichage Journal**' au moyen de la touche ' '.


Mise en Marche?


2. Appuyez sur la touche Accepte lorsque vous avez atteint l'option .


Journal Ingé H/D


3. La première option est de visualiser la mémoire installateur.  
Allez vers '**Heure**' au moyen de la touche ' '.

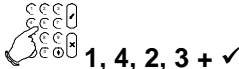
Affichage Journal


4. L'heure est 13:23.  
Pour la modifier, appuyez sur la touche Accepte.


Heure 13:23


5. Pour modifier l'heure en 14:23, tapez successivement '**1423**' et terminez avec la touche Accepte.


Heure 13:23


6. Pour modifier la date, allez un pas plus loin au moyen de la touche ' '.

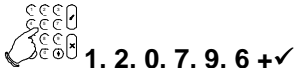
Heure 14:23


7. Appuyez sur la touche Accepte pour modifier la date.


Date 11/07/96


8. En tapant '**120796**' et ensuite la touche Accepte, la date sera 12 juillet 1996.

Date 11/07/96

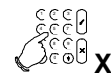

9. Quittez cette liste d'options au moyen de la touche Rejet.

Date 12/07/96



10. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet.

Affichage Journal



11. Quittez la liste d'options en enfonçant la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

lu 12 jul 14:23

## MODIFICATION DU CODE PERSONNEL

(utilisateur privilégié ou principal)

Les utilisateurs privilégiés et principaux ont la possibilité de modifier leur code personnel.

1. Ceci est la première liste d'options.  
Allez vers '**Changement Codes**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte après avoir atteint cette option.

Changement Codes



3. Appuyez à nouveau sur la touche Accepte pour modifier le code.

Change Code



4. Le système vous demande un nouveau code. Celui-ci comportera minimum 4 chiffres. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.  
Terminez avec la touche Accepte.

Nouv. Code \*\*\*\*

**ATTENTION:** il ne peut pas figurer de '0' dans le code.



5. Pour vérification, réintroduisez ce nouveau code et terminez avec la touche Accepte.

Vérifier \*\*\*\*



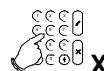
6. Votre code est à présent modifié.  
Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette option.

Change Code



7. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Changement Codes



8. Quittez cette liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

ma 04 mar 19:08

## MODIFICATION DE TOUS LES CODES

(utilisateur principal)

Outre modifier son code personnel, l'utilisateur principal peut également créer d'autres codes et leur donner des attributs.

### Règles pour la programmation d'un code

Points importants lors de la programmation d'un code:

- Un code doit comporter minimum 4 et maximum 6 chiffres.
- Un code ne peut comporter un '0'.
- Un code ne peut apparaître deux fois (y compris le code ingénieur et le code contrainte).
- Vous ne pouvez programmer un code 12345 lorsque le code 1234 existe déjà.

Vous pouvez créer ou effacer de nouveaux codes uniquement si vous êtes gestionnaire (attributs 'Ct' et 'Mg'). Il est impossible d'attribuer des codes à des systèmes auxquels vous n'avez pas accès ou d'ajouter des attributs que vous-mêmes ne possédez pas.

1. Première liste d'options  
Allez vers '**Changement Codes**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte après avoir atteint cette option.

Changement Codes



3. La première option est la modification du code personnel.  
Allez vers '**Codes/Attributs**' au moyen de la touche ' '.

Change Code



4. Appuyez sur la touche Accepte pour modifier le code.

Codes/Attributs



5. Le code 1 est déjà utilisé. Si vous désirez modifier ce code, appuyez sur la touche Accepte et procédez suivant les instructions page 71.

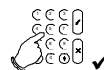
Code 001 Utilisé

Allez vers le code que vous désirez modifier au moyen de la touche ' '.



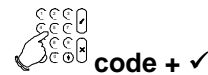
6. Le code 10 n'est pas encore utilisé. Celui-ci est à présent créé. Appuyez sur la touche Accepte.

Code 010 Inutilisé



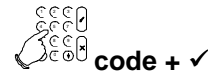
7. Introduisez le code et terminez avec la touche Accepte. Voir l'encadré "**Règles pour la programmation d'un code**".

Nouv. Code \*\*\*\*



5. Pour vérification, réintroduisez ce nouveau code et terminez avec la touche Accepte.

Vérifier \*\*\*\*



9. Ici, vous pouvez indiquer quels groupes de zones un utilisateur peut utiliser. Il s'agit du groupe de zones 1. Dans un système unique, seul G1 apparaît. Dans ce cas, l'utilisateur a accès à 2 groupes de zones.

G1G\*



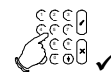
10. Le '1' et le '\*' clignotent. Ajoutez le '2' en tapant un 2 et en acceptant.

G1G\*



11. Si les groupes de zones souhaités sont corrects, appuyez sur la touche Accepte.

G1G2



12. Appuyez sur la touche Accepte pour modifier les possibilités ou les attributs des codes.

Attributs



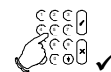
13. L'utilisateur 10 est un utilisateur standard. Pour l'explication des attributs, voir l'encadré "**Attributs Utilisateur**". Le 'Ok' clignote. Cherchez l'option 'Mp' au moyen de la touche ' ' pour pouvoir armer partiellement.

010 MtHsEx Ok



14. 'Mp' s'affiche. Appuyez sur la touche Accepte pour l'ajouter.

010 MtHsEx Mp



15. 'Ok' clignote maintenant à droite. L'utilisateur 2 est cette fois un utilisateur privilégié. Appuyez sur la touche ' ' jusqu'à ce qu'apparaisse 'Ex' à la droite de l'affichage.

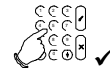
010 MtMpHsEx Ok



16. Lorsque 'Ex' clignote à droite, appuyez sur la touche Accepte. Le message 'Ex' disparaît à gauche et cet utilisateur ne pourra pas être exclu au moyen de ce code.

010 MtMpHsEx Ex

17. 'OK' clignote à nouveau à droite. Si les modifications sont correctes, appuyez sur la touche Accepte.

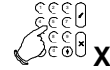


010 MtMpHs Ok

Le code 10 a maintenant la possibilité d'armer partiellement, désarmer et armer complètement. Appuyez sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Code 010 Utilisé

18. Pour quitter cette liste d'options, appuyez sur la touche Rejet.



19. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet pour quitter cette liste d'options.

Codes/Attributs



20. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet pour quitter la liste d'options.

Changement Codes



21. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accept.

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

Ma 04 Mar 19:08

## ATTRIBUTS UTILISATEUR

### Attributs disponibles.

<b>Mt</b> Armement complet	<b>Ou</b> Ouvre-porte
<b>Mp</b> Armement partiel	<b>Hd</b> Heure, date et mémoire ingénieur
<b>Hs</b> Désarmement	<b>At</b> Contrainte (seulement combiné avec Hs)
<b>Ex</b> Exclusion et marche forcée	<b>Ec</b> Eclairage extérieur
<b>Ca</b> Carillon et menu test	<b>Mg</b> Utilisateur principal (combiné avec Ct ou Ax)
<b>Cc</b> Modification du code personnel	<b>Ax</b> Options horloge
<b>Ct</b> Modification de tous les codes	

## AJOUTER DES NOMS D'UTILISATEURS

(utilisateur principal)

Vous pouvez également attribuer des noms aux codes utilisateurs. Ces noms apparaissent dans la mémoire opérateur et sur l'imprimante lorsqu'un armement ou un désarmement a été effectué. Les lettres se trouvent sous les touches. L'ordre dans lequel se succèdent les différents caractères est d'abord le chiffre, ensuite les lettres minuscules et enfin les lettres majuscules.

Touche	Nombre de frappes										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	1	a	â	à	b	c	ç	Ç	A	B	C
2	2	d	e	è	é	ê	f	D	E	F	
3	3	g	h	i	î	í	î	G	H	I	
4	4	j	k	l	J	K	L				
5	5	m	n	o	ô	M	N	O			
6	6	p	q	r	P	Q	R				
7	7	s	t	u	û	ù	S	T	U		
8	8	v	w	x	V	W	X				
9	9	y	z	Y	Z	:	/				
0	0		,	.	'	(	)				

Par exemple pour le 'e', tapez 3 fois 2. Pour le 'R', tapez 7 fois 6. Pour taper un espace, appuyez 2 fois sur le '0'.

1. Première liste d'options. Allez vers '**Changement Codes**' avec la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte après avoir atteint cette option.

Changement Codes



3. La première option est la modification du code personnel. Allez vers '**Noms Utilisateur**' au moyen de la touche ' '.

Change code



4. Appuyez sur la touche Accepte pour modifier le nom utilisateur.

Noms Utilisateur



5. L'utilisateur 1 est M. ou Mme Boutroue. Allez vers l'utilisateur 10.

Allez vers le nom que vous désirez changer au moyen de la touche ' '.

L'utilisateur 10 possède encore le nom standard. Celui-ci doit être Smits.

6. Appuyez sur la touche Accepte pour modifier le nom.

7. La première lettre doit être une majuscule 'S'. Appuyez cinq fois sur la touche 7.

8. Allez vers la lettre suivante au moyen de la touche ' '.

9. Vous obtenez un 'm' en appuyant 2 fois sur la touche 5. Lorsqu'il s'affiche, allez vers la lettre suivante.

10. Vous obtenez un 'i' en appuyant 4 fois sur la touche 3. Lorsqu'il s'affiche, allez vers la lettre suivante.

11. Vous obtenez un 't' en appuyant 3 fois sur la touche 7. Lorsqu'il s'affiche, allez vers la lettre suivante.

12. Vous obtenez un 's' en appuyant 2 fois sur la touche 7. Lorsqu'il s'affiche, allez vers la lettre suivante.

13. Vous obtenez un espace ' ' en appuyant 2 fois sur la touche 0. Lorsqu'il s'affiche, allez vers la lettre suivante.

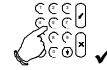
14. Faites-le 3 fois en suivant.

15. Le nom est à présent correct. Appuyez sur la touche Accepte pour l'introduire.

001 Boutroue



010 Code 010



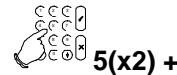
010 Code 010



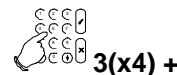
010 Sode 010



010 Sode 010



010 Smde 010



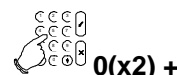
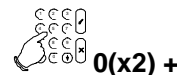
010 Smie 010



010 Smit\_010



010 Smits010



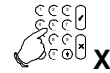
010 Smits \_

16. Quittez le menu en appuyant sur la touche Rejet.



Noms

17. Pour quitter également cette liste d'options, appuyez à nouveau sur la touche Rejet.



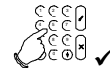
18. Appuyez à nouveau sur la touche Rejet pour quitter la liste d'options.

Changement Codes



19. Quittez la liste d'options en appuyant sur la touche Accepte

Terminé?



Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

ma 04 mar 19:08

# UTILISATION DE L'OUVRE-PORTE

(tous les utilisateurs)

La série CD150 comporte une fonction qui permet, par exemple, d'ouvrir des portes. Si un code possède l'option '**Ou**', l'introduction du code ou la confirmation de l'option '**Ouvre-porte**' commandera une sortie. Celle-ci doit être définie par votre ingénieur.

1. Première liste d'options.  
Allez vers '**Ouvrir**' au moyen de la touche ' '.

Mise en Marche?



2. Appuyez sur la touche Accepte après avoir atteint cette option.

Ouvrir



La porte s'ouvre. Si un code d'erreur de sortie est prévu, il s'affiche '**Déverrouillé**'.

Déverrouillé

Le système passe à l'affichage heure/date ou à l'affichage d'état.

ma 04 mar 19:08

Si un code ne possède pas d'autres attributs que "**Déverrouillé**", la porte s'ouvre automatiquement après introduction du code.

Cette option peut également être sélectionnée lorsqu'un système est encore armé. Si un utilisateur possède cet attribut et que le système est armé, il faut appuyer sur la touche Accepte avant de procéder au désarmement. Si l'on ne veut pas désarmer mais utiliser l'ouvre-porte, il faut sélectionner '**Ouvrir**'.

# COMMANDES HORAIRES

La série CD150 offre la possibilité de commander automatiquement un certain nombre d'opérations. Ces possibilités sont:

- Autoriser et interdire des utilisateurs
- Commander des sorties
- Surveiller l'armement/désarmement
- Armer/désarmer automatiquement des groupes de zones

L'utilisateur ne remarque généralement pas la présence de commandes horaires, car elles concernent surtout l'ingénieur. Cependant, la personne qui a accès à la gestion des codes doit également pouvoir les interdire. L'ingénieur peut, avec votre accord, définir quels codes peuvent être utilisés et à quel moment. L'ingénieur peut programmer ces commandes horaires, tandis que l'utilisateur ne peut que modifier une période de vacances.

## COMMANDES HORAIRES D'ARMEMENT/DESARMEMENT

### Surveillance du désarmement

Une telle commande horaire ne désarme pas le système. Si le système est désarmé après l'heure prévue, cela sera transmis à la centrale de surveillance. Si le désarmement a lieu avant ce moment, un message est transmis (désarmé trop tôt) en même temps que la mention du désarmement.

### Surveillance de l'armement

Lorsqu'arrive l'heure de l'armement, le système concerné lance un avertissement par les buzzers des claviers raccordés. Cet avertissement est répété toutes les 30 secondes. Durant la dernière minute, les intervalles sont plus courts pour signaler que la fin de la période d'avertissement approche. Lorsque le buzzer fonctionne, le message '**Groupe Armement**' ou '**Groupe 1 Armement**' s'affiche. S'il n'y a pas d'armement avant la fin de la période d'avertissement, un message est transmis à la centrale de surveillance (armé trop tard).

Un code qui possède l'attribut '**Ax**' peut modifier l'heure d'armement. L'heure est programmée au préalable par l'ingénieur (max. 990 minutes) ou peut être introduite par vous (armement à hh:mm). Lorsque ce délai est écoulé, la période d'avertissement recommence, à la différence que, suivant les options, l'armement ne peut plus être différé.

Lorsque l'on diffère l'armement, un message est transmis à la centrale de surveillance (armement automatique différé et armement à hh:mm).

### Désarmement automatique

Une commande horaire désarme le système à l'heure programmée. Il n'y a pas d'affichage. Un message de désarmement est transmis à la centrale de surveillance. Si un utilisateur désarme avant l'heure programmée, le message de désarmement est complété par un second message (désarmé trop tôt).

### Armement automatique

Lorsqu'arrive l'heure de l'armement, il y a d'abord un avertissement durant une période programmée. Cet avertissement est répété toutes les 30 secondes sur les claviers programmés. En même temps, le message '**Système Auto Armement**' (**Auto Armement G1**) s'affiche. Durant la dernière minute, le buzzer devient plus insistant. Lorsque le temps d'avertissement est écoulé, le temps de sortie débute. Ensuite, le système est armé. Si toutes les zones ne sont pas fermées ou s'il se produit une défaillance, le système ne peut être armé. Un message est transmis à la centrale de surveillance (armé trop tard).

Un code qui possède l'attribut '**Ax**' peut modifier l'heure d'armement. L'heure est programmée au préalable par votre ingénieur (max. 990 minutes) ou peut être introduite par vous (armement à hh:mm). Lorsque ce temps est écoulé, la période d'avertissement recommence, à la différence que, suivant les options, l'armement ne peut plus être différé.

Lorsque l'on diffère l'armement, un message est transmis à la centrale de surveillance (armement automatique différé et armement à hh:mm).

### **Différer l'armement**

Lorsque l'heure d'armement est différée, le temps d'avertissement redémarre à la fin du délai pour annoncer que la procédure d'armement automatique ou de surveillance de l'armement va débiter. Le fait de pouvoir à nouveau différer l'armement automatique ou la surveillance de l'armement dépend de la programmation de l'ingénieur. Lorsque le temps d'avertissement est écoulé, le temps de sortie débute. Le système ne s'arme pas s'il y a des zones ouverts pendant le temps de sortie. Un message est transmis à la centrale de surveillance (armé trop tard). Si une zone est ouverte pendant le temps de sortie, le système s'arme immédiatement et un alarme se produit.

### **Options spéciales**

Les commandes horaires comportent certaines options spéciales:

1. Possibilité de marche forcée. Si le système n'est pas au repos durant l'armement, celui-ci n'aura pas lieu. La marche forcée exclut automatiquement les zones qui ne sont pas au repos. Les seules exceptions sont les zones pour lesquelles le temps d'entrée ou de sortie est différé ou les zones qui ne peuvent pas être exclues. L'option marche forcée est rarement utilisée, dans la mesure où elle rend le système incontrôlable.
2. L'ingénieur peut activer une option spéciale (listes d'actions) par laquelle l'armement automatique peut être supprimé pendant une période. Pour ce faire, l'utilisateur doit introduire un code spécial durant la journée. Le code utilisateur permet de procéder à l'armement. Le désarmement suivant s'opérera normalement par l'horloge. Aucun message n'est transmis à la centrale de surveillance.
3. Vous pouvez modifier une période de vacances, activer plusieurs fois le retard et déjà activer le retard durant la journée. Vous avez la possibilité d'indiquer que le système ne pourra s'armer automatiquement ce jour là. Il faut alors procéder vous-même à l'armement. Le désarmement automatique aura bien lieu.

Ces options dépendent du niveau de sécurité et des attributs de votre code, selon le tableau suivant:

<b>Option</b>	<b>Haute sécurité</b>	<b>Basse sécurité</b>
uniquement Ax	- Différer l'armement automatique uniquement durant le temps d'avertissement	- Toujours différer l'armement automatique durant le temps d'avertissement - Différer l'armement automatique à une heure à programmer - Pas d'armement automatique suivant
Ax et Mg	- Introduire une période de vacances durant la journée	- Introduire une période de vacances durant la journée

## DIFFERER L'ARMEMENT AUTOMATIQUE DURANT LE TEMPS D'AVERTISSEMENT

Pour pouvoir différer l'armement automatique, l'utilisateur doit utiliser un code qui possède l'attribut 'Ax'. Le temps de retard est programmé par l'ingénieur et se situe entre 10 et 990 minutes. En fonction du choix de haute ou basse sécurité, vous pouvez activer le retard une ou plusieurs fois.

### Dans un système unique:

1. Le système entame l'armement automatique ou annonce que le système doit être armé.

Mise en Marche?

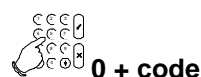
OU

Marche Auto Syst



Taper code \*\*\*\*

2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un "\*" sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



3. Acceptez l'option 'Mise en Marche?'.

Mise en Marche?

### Dans un système fractionné:

1. Le groupe de zones 1 entame l'armement automatique ou annonce que le groupe 1 doit être armé.

Mise en Marche?

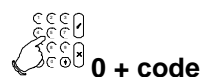
OU

Auto Arment G1



Taper code \*\*\*\*

2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un "\*" sur l'affichage. Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.



3. Un curseur apparaît successivement sous le chiffre '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones désiré.

1 2

Pour armer le groupe de zones 1, introduisez donc un '1'.



4. Acceptez l'option 'Mise en Marche?'.

Mise en Marche?

Dans les deux cas:

1. Allez vers l'option '**Retard Autoarmement**'.
2. Appuyez sur la touche Accepte pour activer le retard. Le temps de retard s'affiche (ici 60 minutes). S'il s'affiche '**Non permit**', il n'est pas permis d'activer ou réactiver le retard.

Ici, le système ou groupe de zones est bien différé de 60 minutes. Ce délai est programmé au préalable par l'ingénieur. (Exemple: Délai x 10min =10 signifie différé de 100 minutes)

Le système ou groupe de zones est désarmé. Le temps d'avertissement recommencera dans une heure.



Retard Autoarmement



Délai x 10min =06

Lu 04 Mar 19:08

OU

1 2

## DIFFERER L'ARMEMENT AUTOMATIQUE AVANT LE TEMPS D'AVERTISSEMENT

Si votre système n'est pas en mode haute sécurité et que vous avez un code avec attribut 'Ax', vous pouvez différer l'heure de l'armement avant que ne débute le temps d'avertissement. Vous devez alors introduire l'heure d'armement souhaité. Le système arrondit le délai au plus proche multiple de 10 minutes. Cette durée, y compris le temps d'avertissement, est transmise à la centrale de surveillance. Veillez à ne pas introduire un délai se situant avant le temps d'avertissement normal.

### Dans un système unique :

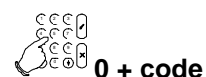
1. Le système est désarmé.  
Autre affichage éventuel : l'état du système.
2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

OU

1

Taper code \*\*\*\*



Mise en Marche?

### Dans un système fractionné:

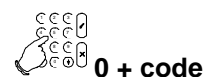
1. Les deux groupes de zones sont désarmés.
2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Un curseur apparaît successivement sous le chiffre '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones pour lequel vous désirez différer l'armement.  
Pour armer le groupe de zones 1, introduisez donc un '1'.
4. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

OU

1 2

Taper code \*\*\*\*



1 2



Mise en Marche?

*Dans les deux cas:*

1. Allez vers l'option '**Armer à --:--**'.
2. Acceptez dès que le message s'affiche. Vous pouvez à présent introduire l'heure à laquelle vous souhaitez débiter l'armement automatique. Ce temps ne peut se situer avant l'armement réel. Vous tapez par exemple 22:00.



Armer à --:--

3. L'heure que vous introduisez s'affiche. Une fois ce temps introduit, acceptez-le pour confirmation.



Armer à --:--

4. La nouvelle heure d'armement est 22 h. Pour quitter les listes d'options, appuyez sur la touche Rejet, jusqu'à ce que s'affiche '**Terminé?**'.



2,2,0,0 + ✓

Armer à 22:00

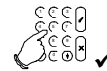
5. Appuyez sur la touche Accepte pour quitter le menu utilisateur.



X (2x)

Terminé?

Le système ou groupe de zones est à présent désarmé. Le temps d'avertissement débutera dans une heure.



lu 04 mar 19:08

OU

1 2

---

## BLOQUER L'ARMEMENT AUTOMATIQUE

---

En mode de sécurité bas et, si votre code en possède l'attribut, vous avez la possibilité d'éviter que l'armement automatique ait lieu un jour donné. Si le système doit malgré tout être armé ce jour là, il faudra le faire au moyen d'un code utilisateur ou d'une clé.

L'utilisation de cette option implique que le système soit désarmé et que le temps d'avertissement n'ait pas débuté.

### *Dans un système unique :*

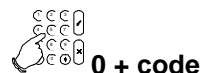
1. Le système est désarmé.  
Autre affichage éventuel : l'état du système.
2. Tapez '0', suivi du code avec option 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

OU

1

Taper code \*\*\*\*



Mise en Marche?

### *Dans un système fractionné:*

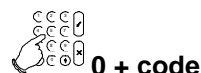
1. Les deux groupes de zones sont désarmés.
2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Un curseur apparaît successivement sous le chiffre '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones pour lequel vous désirez différer l'armement.  
Pour armer le groupe de zones 1, introduisez donc un '1'.
4. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

OU

1 2

Taper code \*\*\*\*



1 2



Mise en Marche?

*Dans les deux cas:*

1. Allez vers l'option '**Ignore A.Auto**'.
2. Acceptez et l'armement automatique suivant n'a pas lieu. Le désarmement automatique aura lieu.



Ignore A.Auto



O.K.

lu 04 mar 19:08

OU

1 2

---

## INTRODUIRE UNE PERIODE DE VACANCES

---

Si votre code possède l'attribut 'Ax' et 'Mg', vous pouvez introduire ou modifier une période de vacances. Vous devez introduire une période, donc du premier au dernier jour inclus. Pour n'introduire qu'un jour, introduisez deux fois la même date.

L'introduction d'une période de vacances a pour effet que, durant cette période, le système ne s'armera ni se désarmera automatiquement.

### *Dans un système unique:*

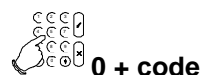
1. Le système est désarmé.  
Autre affichage éventuel : l'état du système.
2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

OU

1

Taper code \*\*\*\*



Mise en Marche?

### *Dans un système fractionné:*

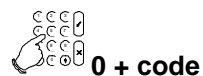
1. Les deux systèmes sont désarmés.
2. Tapez '0', suivi du code avec attribut 'Ax'. Chaque touche que vous enfoncez fait apparaître un '\*' sur l'affichage.  
Le '0' vous permet de corriger une erreur éventuelle.
3. Un curseur apparaît successivement sous le chiffre '1' et '2'. Introduisez le numéro du groupe de zones pour lequel vous désirez introduire une période de vacances.  
Pour le groupe de zones 1 introduisez donc un '1'.
4. Acceptez l'option '**Mise en Marche?**'.

lu 04 mar 19:07

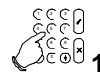
OU

1 2

Taper code \*\*\*\*



1 2



Mise en Marche?

*Dans les deux cas:*

1. Allez vers l'option '**Prog. Vacance**'.
2. Acceptez '**Prog. Vacance**'. Appuyez à nouveau sur la touche Accepte et vous pouvez introduire la période de vacances.
3. Disons que la période de vacances va du 25 décembre au le 2 janvier inclus. Introduisez ces dates l'une après l'autre. Ensuite, appuyez sur la touche Accepte.
4. Pour quitter , appuyez deux fois sur la touche Rejet, de manière à ce que s'affiche '**Terminé?**'.
5. Quittez cette liste d'options en appuyant sur la touche Accepte.



Prog. Vacance



✓ (2x)

TMg ==/== - ==/==



2,5,1,2,0,2,0  
,1 + ✓

TMg 25/12 - 02/01



X (2x)

Quitter ?



ma 04 mar 19:08

OU

1 2

# DECHARGEMENT/TELECHARGEMENT DANS LA SERIE CD150

Le CD15002 permet à l'ingénieur de contrôler, de modifier ou de programmer l'installation à distance. Ainsi le déchargement et le téléchargement constituent des instruments rapides et pratiques pour identifier et résoudre facilement d'éventuels problèmes.

Pour établir une liaison :

1. En téléphonant au système d'alarme. L'ingénieur téléphone à votre système d'alarme. Le transmetteur répond et vérifie si la liaison peut être établie. Ensuite, le transmetteur rappelle l'ingénieur. Cette procédure permet d'éviter que toute personne autre que l'ingénieur puisse accéder au système. Une fois la liaison établie, l'écran affiche '**O.K.**'.
2. En introduisant un code de téléchargement. Il s'agit d'un code que vous pouvez introduire lorsque l'écran affiche message d'attente (affichage heure/date ou d'état). Si le code est correct, le message '**O.K.**' s'affiche, puis quoi, le transmetteur téléphone à l'ingénieur et établit une liaison.

Une fois la liaison établie, le message '**TPC Appel**' s'affiche. A partir de ce moment, vous ne pouvez plus effectuer d'opérations sur votre système jusqu'à ce la date et l'heure réapparaissent.

Les possibilités de déchargement et de téléchargement sont définies par l'ingénieur lors de la programmation.

The system monitors each TPC Access attempt. In the event of five successive failed TPC Attempts (wrong t/d code received), the keypad will display 'TPC Accès Echoué' and the Défaut LED will be activated. This trouble condition will be cleared on the receipt of a valid engineer or user code, or in the event of a successful TPC Attempt.

## GLOSSAIRE EXPLICATIF

<b>Armé</b>	Le système est en marche. L'accès à certaines zones déclenchera une alarme.
<b>Armement partiel</b>	La mise en marche partielle entraîne automatiquement l'exclusion de certaines zones durant la mise en marche. Ces zones auront été programmées à l'avance par l'ingénieur. L'armement partiel est utilisé, par exemple, la nuit, lorsque le rez-de-chaussée est armé et l'étage non.
<b>Attaque</b>	Une attaque est une alarme en situation d'urgence, qui envoie généralement un signal silencieux à une centrale de surveillance.
<b>Autoprotection</b>	Il s'agit d'une protection contre l'ouverture de détecteurs ou du système d'alarme. Sans cela, une partie du système d'alarme pourrait être mise hors service.
<b>Batterie</b>	La batterie est un système d'alimentation de secours. Elle peut alimenter la centrale pendant un certain temps en cas de coupure de courant (220/230V).
<b>Porte Feu</b>	Donne un message de zone d'effraction dans un système armé. Durant la journée, la perturbation active une sortie, le nom de la zone s'affiche et le buzzer est activé. La mise à zéro s'effectue au moyen d'un code utilisateur valide.
<b>Clavier</b>	Le clavier est composé d'un ensemble de touches et d'un écran. Toutes les commandes et programmations se font par l'intermédiaire du clavier.
<b>Code</b>	Le code utilisateur est un code personnel qui permet à un utilisateur d'utiliser le système d'alarme.
<b>Code de déchargement/ télécharge ment</b>	Il s'agit du code qu'il faut introduire pour lancer le déchargement/téléchargement. L'ingénieur l'utilise pour pouvoir établir une liaison.
<b>Commande horaire</b>	Permet aux opérations quotidiennes ou hebdomadaires de se dérouler automatiquement.
<b>Commutateur à clé</b>	Un commutateur à clé est un interrupteur pouvant arrêter et mettre en marche le système à l'aide d'une clé.
<b>Contact magnétique</b>	Un contact magnétique est un détecteur dont le fonctionnement physique repose sur un champ magnétique. Si l'aimant intégré dans ce détecteur est enlevé, le détecteur déclenchera une alarme.
<b>Contrainte</b>	Un arrêt sous contrainte présente une priorité encore plus grande que celle d'une attaque, car il s'agit d'un arrêt du système d'alarme au cours duquel l'utilisateur est menacé.
<b>Détecteur</b>	Le détecteur est un appareil capable de déclencher une alarme en vertu de certains principes physiques. Par exemple : le détecteur de chocs ou le détecteur à ultrasons.
<b>Détecteur de bris de vitre</b>	Le détecteur de bris de vitre est un détecteur dont le fonctionnement physique repose sur le bruit du verre brisé.
<b>Détecteur de chocs</b>	Un détecteur de chocs est un détecteur dont le fonctionnement physique repose sur les chocs enregistrés.
<b>Détecteur à infrarouge passif</b>	Il s'agit d'un détecteur qui déclenche une alarme lorsqu'il perçoit le déplacement d'une personne dans son champ de vision. Le principe physique appliqué repose sur le rayonnement thermique.
<b>Détecteur radar</b>	Il s'agit d'un détecteur qui déclenche une alarme lorsqu'il perçoit le déplacement d'une personne dans son champ de vision. Le principe physique appliqué repose sur le radar. Pour ce faire, le détecteur émet un signal radar et peut calculer, d'après le signal reçu, si quelqu'un se déplace dans son champ de détection.
<b>Détecteur à ultrasons</b>	Détecteur déclenchant une alarme lorsqu'il perçoit le déplacement d'une personne dans son champ de vision. Le principe physique appliqué repose sur

	les ultrasons. Le détecteur émet ces ultrasons et peut calculer, d'après le signal reçu, si quelqu'un se déplace dans son champ de détection.
<b>Double détecteur</b>	Il s'agit d'un détecteur qui déclenche une alarme lorsque le système satisfait à deux principes physiques. On utilise en général une combinaison d'infrarouges passifs et d'ultrasons ou d'infrarouges passifs et de radar.
<b>Eclairage extérieur (Nitewatch système)</b>	Possibilité de brancher des détecteurs spéciaux sur les entrées de la centrale de surveillance. La perturbation de ces entrées provoque l'activation de sorties qui allument l'éclairage. De même, cette sortie peut être activée pendant le temps de sortie, pour permettre l'évacuation du bâtiment, et lors d'une alarme. L'activation de la sortie ne se fait qu'à la tombée de la nuit.
<b>Ecran</b>	L'écran est une fenêtre du clavier qui affiche des messages. Il constitue l'interface entre vous et le système d'alarme.
<b>Effraction</b>	Une alarme effraction signale qu'une personne non autorisée se trouve dans la zone protégée. Une alarme déclenche la séquence suivante : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Activation de la sirène et/ou du flash</li> <li>2. Envoi d'un message à la centrale de surveillance par un transmetteur.</li> </ol> L'arrêt de l'alarme déclenche la séquence suivante : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arrêt de la sirène et du flash.</li> <li>2. Envoi, par le transmetteur, d'un message de restauration à la centrale de surveillance.</li> <li>3. Affichage à l'écran d'un message indiquant quand et où l'alarme a eu lieu.</li> </ol>
<b>Exclusion</b>	L'exclusion de zones est une opération empêchant que certaines zones déclenchent une alarme durant la période d'armement. Vous pouvez pénétrer dans ces zones sans déclencher une alarme.
<b>Fractionnement du système</b>	Le fractionnement d'un système en deux ou plusieurs groupes de zones distinctes implique la possibilité de commander séparément les systèmes différents. Par exemple dans le cas d'une boutique avec habitation ou d'un bureau avec magasin.
<b>Gestionnaire du système</b>	Voir utilisateur principal.
<b>Ingénieur</b>	L'ingénieur est la personne qui a installé et programmé le système d'alarme. Il peut également assurer la maintenance régulière du système.
<b>LED</b>	Une LED est un voyant lumineux, généralement rouge, jaune ou vert.
<b>Médical</b>	Une alarme transmise à la centrale de surveillance lorsqu'il y a nécessité d'intervention médicale.
<b>Mémoire ingénieur</b>	Il s'agit d'une mémoire permanente pouvant stocker 1000 événements. Elle enregistre tous les événements tels que la mise en marche, l'arrêt, les alarmes et les défaillances. Tous les événements s'accompagnent de la date et l'heure.
<b>Mémoire opérateur</b>	La mémoire opérateur contient toutes les alarmes et défaillances entre deux armements. C'est une mémoire temporaire qui est effacée à chaque armement. Tous les événements sont mémorisés avec la date et l'heure.
<b>Nitewatch système</b>	Voir éclairage extérieur.
<b>Ouvre-porte</b>	Commutateur à clé ou code avec la fonction ouvre-porte.
<b>Parcours d'entrée</b>	Il s'agit du trajet que vous devez suivre pour pénétrer dans la zone protégée afin d'arriver au clavier de commande et arrêter le système.
<b>Parcours de sortie</b>	Trajet que vous devez suivre pour quitter la zone protégée à partir du clavier

	d'armement. Généralement identique au parcours d'entrée.
<b>Secteur commun</b>	Un secteur commun n'existe que dans un système fractionné. C'est une partie du bâtiment qui est utilisée par 2 ou plusieurs groupes de zones, par exemple, une entrée commune. Ce secteur n'est armé que lorsque toutes les zones auxquelles il appartient sont armées.
<b>Système d'alarme</b>	Le système d'alarme est l'ensemble des composants électroniques de votre installation.
<b>Technique</b>	Indique qu'une intervention technique est nécessaire, par exemple lors d'une défaillance du refroidissement ou du chauffage. Donne seulement une indication sur une sortie ou à la centrale de surveillance.
<b>Téléchargement</b>	Fonction permettant à l'ingénieur de contrôler ou de modifier votre système à distance en cas de problèmes ou de défaillances.
<b>Temps d'avertissement</b>	Le temps durant lequel le système indique qu'il faut procéder à l'armement ou que l'armement automatique va débiter.
<b>Temps de retard</b>	Le délai dont l'armement ou avertissement automatique peut être différé.
<b>Transmetteur</b>	Le transmetteur convertit un signal du système d'alarme (alarmes ou défaillances) en un signal pour la centrale de surveillance, transmis par ligne téléphonique. La nature des défaillances et alarmes ou des mises en marche ou arrêts communiqués dépend des exigences et de la programmation.
<b>Utilisateur</b>	L'utilisateur est une personne qui peut utiliser le système à l'aide d'un code utilisateur ou d'une clé.
<b>Utilisateur de base</b>	L'utilisateur de base est un utilisateur quotidien qui procédera uniquement à l'armement et au désarmement.
<b>Utilisateur principal</b>	L'utilisateur principal est un utilisateur jouissant de possibilités supplémentaires. Il est responsable de l'utilisation du système et est également appelé « gestionnaire du système ».
<b>Utilisateur privilégié</b>	Un utilisateur privilégié se situe entre l'utilisateur standard et l'utilisateur principal. Il peut, en plus d'armer et désarmer, exclure ou armer partiellement.
<b>Utilisateur standard</b>	Un utilisateur standard peut armer, désarmer le système et aussi exclure des zones et, éventuellement, procéder à l'armement forcé.
<b>Zone</b>	Une zone est formée par un ensemble de dispositifs de détection protégeant un endroit. Dans de nombreux cas, la zone ne comporte qu'un seul détecteur.
<b>Zone protégée</b>	La zone protégée est constituée de toutes les zones susceptibles de déclencher une alarme. C'est pourquoi, dans un système fractionné, il y aura plusieurs zones protégées.

# SIGNIFICATION DES MESSAGES AFFICHES

Les mémoires des centrales ADVISOR conservent les informations concernant alarmes et défaillances du système. La série CD150 peut stocker 1000 événements en mémoire.

La mémoire affiche des messages en 2 ou 3 étapes. En premier lieu s'affiche un numéro d'ordre suivi d'une description de l'événement, par exemple **'#001 Ingé Prés.'**. Appuyer sur le **'0'** apporte des précisions telles que nom de la zone ou nom de l'utilisateur. Dans notre exemple, il pourrait s'afficher **'Manager'**, ce qui signifie que le code ingénieur a été introduit. Si l'on appuie à nouveau sur le **'0'**, l'heure, la date et le groupe de zones où l'événement a eu lieu s'affichent. Par exemple, **'Vr 01 Mar 17:28 G1'** signifie qu'un événement s'est produit dans le groupe de zones 1, le vendredi 1 mars à 17:28.

Des défaillances ne nécessitent souvent pas d'informations supplémentaires. Par exemple **'#002 G1 DftCom'**, signifie qu'il y a eu un problème de transmission. Il suffit d'appuyer 1 fois sur le **'0'** pour connaître l'heure et la date.

La succession des événements est chronologique, tant dans la mémoire ingénieur que dans la mémoire opérateur. Le premier événement est le plus récent; plus le numéro d'ordre est élevé, plus l'événement est ancien.

Si une mémoire est vide, il s'affiche **'Aucun Evénement'**. Après le dernier événement il apparaît **'Plus d'événement'**.

La mémoire opérateur ne conserve que les alarmes ou défaillances depuis le dernier armement. La mémoire ingénieur est plus étendue. Elle conserve également les armements, désarmements et défaillances et elle n'est pas effacée lors d'un armement ou d'un démontage de la centrale pour entretien ou vérification.

La mémoire opérateur peut conserver 150 événements.

Ci-dessous suit une liste d'abréviations/codes de messages qui s'affichent dans les mémoires opérateur et ingénieur. La colonne **'Texte'** donne le message, la colonne **'Info'** donne le nombre qui se trouve avant ou après le message et la colonne **'Description'** donne une explication succincte.

Texte	Info	Description
Accès	utilisateur	Une sortie a été ouvert en utilisant le code <b>'utilisateur'</b> (avec attribut utilisateur <b>'Ou'</b> )
Action	mode	La liste d'action a été démarré par <b>'mode'</b> qui peut être <b>'Arrêt'</b> , <b>'Marche'</b> et <b>'utilisateur nnn'</b> .
Alarme	zone	Il y a eu une alarme dans la <b>'zone'</b> .
Annul.Auto.	-	Il y a eu une alarme pendant que le système était désarmé. L'alarme a été mise à zéro par la liste d'action <b>'action'</b> .
Annul.Auto	-	Il y a eu une alarme pendant que le système était désarmé. L'alarme a été mise à zéro par une <b>'tranche horaire'</b> .
AnnuClé	zone	Il y a eu une alarme pendant que le système était désarmé. L'alarme a été mise à zéro par l'interrupteur à clé sur la <b>'zone'</b> .
Annul.Inst	-	L'installateur a crée une alarme en sortant du mode de programmation. L'alarme a été mise à zéro par un code ingénieur.
Annular	000	Il y a eu une alarme pendant que le système était désarmé. L'alarme a été mise à zéro par <b>'téléchargement'</b> .
Annular	utilisateur	Il y a eu une alarme pendant que le système était désarmé. L'alarme a été mise à zéro par l'utilisateur <b>'utilisateur'</b> .

Texte	Info	Description
Arm Faut	-	User failed to arm area/system during Timeslot's warning time
ArrAuto	-	Le groupe a été automatiquement désarmé par une tranche horaire.
Arrêt	000	Le groupe a été désarmé par téléchargement
Arrêt	action	Le groupe a été désarmé par la liste d'action ' <b>action</b> '.
Arrêt	utilisateur	Le code ' <b>utilisateur</b> ' a désarmé le groupe
Arr Clé	zone	Le commutateur à clé a désarmé le groupe
Autopro	zone	Il y a eu une alarme autoprotection dans la ' <b>zone</b> '.
AutoproEx	-	<i>The zone expander (CP403) has been removed without it being indicated in the panel's programming</i>
Attaque	utilisateur	Le système a été désarmé sous contrainte par ' <b>utilisateur</b> '
Batt.Basse	-	Il y a un problème de batterie. Le système ne peut être armé tant que le problème subsiste (dépend du menu 7.1.9).
ChgCode	utilisateur	L'utilisateur ou l'ingénieur a changé un code d'utilisateur
ChgDate	utilisateur	L'utilisateur ou l'ingénieur a changé le date
ChgHeur	utilisateur	L'utilisateur ou l'ingénieur a changé l'heure
Clé	zone	Il y a eu une alarme dans la ' <b>zone</b> ' l'interrupteur à clé.
Clé Acc	zone	Le commutateur à clé a armé le groupe
CodeSab	-	Un code erroné a été introduit 5 fois de suite. Le numéro qui précède indique le numéro du clavier en question.
Déft 230V	-	Coupure d'alimentation secteur.
Déft Alim	-	La centrale est entièrement privée de tension ou un 'watchdog restart' a eu lieu.
Ent/Sor	zone	Il y a eu une alarme effraction dans la ' <b>zone</b> ' temporisée.
Exclure	zone	La ' <b>zone</b> ' est exclu. L'événement qui suit indique quoi et par qui.
Exclure	mode	La zone a été exclu par ' <b>mode</b> '. Ceci peut être ' <b>utilisateur</b> ' ou ' <b>Up/Download</b> '. Ceci est le deuxième événement après une exclusion.
Feu	zone	Il y a eu une alarme incendie dans la ' <b>zone</b> ' feu.
Fusible n	Fusible	Fusible ' <b>n</b> ' est défectueux. Le deuxième écran donne la description: Alim Transmette (dialler power fuse) Sirène Intérieur (internal bell output fuse) Sirène Extérieur (external bell output fuse) Alim Extérieur (RKP and RLE power fuse) Toutes Sirènes (bell outputs fuse on panel's power supply)
Ingé Prés.	--	Le code ingénieur a été introduit. Dès ce moment, la centrale est en mode ingénieur
Ingé Abs.	--	Sortie du mode ingénieur
Inexclu	mode	La zone a été sortie de l'exclusion par ' <b>mode</b> '. Ceci peut être ' <b>utilisateur</b> ' ou ' <b>Up/Download</b> '. Ceci est le deuxième événement après une exclusion.
Inexclu	zone	La zone est ré-inclu. L'événement qui suit indique quoi et par qui.
LogonBy	utilisateur	<i>The user gave the engineer access to engineer mode</i>
MarAuto	-	Le groupe a été automatiquement armé par une tranche horaire.
Marche	000	Le groupe a été entièrement armé par téléchargement
Marche	action	Le groupe a été entièrement armé par la liste d'action ' <b>action</b> '.
Marche	utilisateur	Le code ' <b>utilisateur</b> ' a entièrement armé le groupe
Mar Clé	zone	Le commutateur à clé de la ' <b>zone</b> ' a entièrement armé le groupe

Texte	Info	Description
Médical	zone	Il y a eu une alarme médicale dans la 'zone'.
NoAutAr	temps	<i>The user has cancelled the automatic arming for this day</i>
Paniq CI	Déport nn	Il y a eu une alarme panique via le clavier 'nn' (pression simultanée sur les touches ' ')
Panique	zone	Il y a eu une alarme panique dans la 'zone'.
PartClé	zone	Le commutateur à clé de la 'zone' a partiellement armé le groupe
PartRap	000	Le groupe a été partiellement armé par téléchargement
PartRap	utilisateur	Le code 'utilisateur' a partiellement armé le groupe
Pte/Sec	zone	Il y a eu une alarme dans la 'zone' porte de secours.
Raz	utilisateur	Tant que la tranche horaire est active on ne peut que remettre à zéro une alarme dans le groupe. Le RAZ a été effectué par 'utilisateur'.
Retour 230V	-	Alimentation secteur rétablie.
RetourBatt	-	Le problème de batterie est levé.
SabCapo	désignation	Autoprotection d'armoire. Le message est suivi de la désignation de l'armoire: 'Autoprotect Capot', 'Autop Déport nn', ou 'nn' indique le numéro du déport. L'autoprotection Capot couvre l'interrupteur de sabotage de l'armoire ainsi que les entrées 'Autopro externe' et 'Autopro Sirènes'.
SY DFTTCOM		Le transmetteur a détecté un défaut de ligne.
SY Tél.Lib		Le défaut de ligne est levé.
SY Tran.Com	Transmetteur	La centrale a perdu le contact avec le transmetteur
Tech R	zone	Remise à zéro d'une alarme technique dans la 'zone'.
Techniq	zone	Il y a eu une alarme technique dans la 'zone'.
TempoAA	utilisateur	<i>Autoarm delay</i>
TPC Succès	-	Essai réussi de TPC
TPC Echouée	-	Cinq essais échoués de TPC sont passés.

Tableau 1. Messages dans la mémoire ingénieur

Autres messages pouvant apparaître.

Texte	Description
**** V6.00	Le clavier n'est pas installé.
Acc Refusé	L'accès est refusé (système fractionné)
Alarme Aquité	Alarm reset in an automatically armed area/system (but area/system not disarmed due to area/system's Timeslot disarm option).
Armer Groupe n	Le temps d'avertissement du groupe de zones n a débuté. Le groupe de zones doit être armé avant la fin de ce délai.
Autopro Code nn	Le mauvais code a été entré 5 fois consécutivement. Le clavier est bloqué automatiquement pendant 90 secondes.
AutreZoneAlarm	Le fractionnement a provoqué une alarme dans un autre groupe de zones que celui pour lequel le code a été introduit.
Batt. 230V (C)	L'alimentation de batterie faible.
Batt. Faible (D)	Remote battery has failed.
Clavier Bloqué	Le clavier est bloqué par une zone 'ClavExclu'.
CodeNomentané Non	Le code peut être utiliser seulement entre le début et la fin du temps de la période.

Texte	Description												
<b>D Distant</b>	The system no longer has a connection with a remote keypad. Le système ne reçoit plus informations d'un clavier à distance.												
<b>D Ligne</b>	Le transmetteur a détecté un faut de ligne.												
<b>Désexclusion...</b>	Zone de désexclusion en progrès...												
<b>Déverrouillé</b>	User code with 'Ou' attribute has been entered to unlock an output.												
<b>EEPROM xxx</b>	Il y a une erreur dans les données de la centrale. <b>xxx</b> est un nombre qui indique les parties de la programmation concernées. Ce nombre représente les possibilités suivantes (en additionnant): <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 80%;"> <thead> <tr> <th>xxx</th> <th>erreur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Dans des zones et sorties (pas les noms)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Dans la programmation de groupes de zones</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Dans la programmation d'options système</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Dans des codes utilisateurs, ingénieur et T/D (pas les noms)</td> </tr> <tr> <td>128</td> <td>Pendant une écriture EEPROM</td> </tr> </tbody> </table>	xxx	erreur	1	Dans des zones et sorties (pas les noms)	2	Dans la programmation de groupes de zones	4	Dans la programmation d'options système	8	Dans des codes utilisateurs, ingénieur et T/D (pas les noms)	128	Pendant une écriture EEPROM
xxx	erreur												
1	Dans des zones et sorties (pas les noms)												
2	Dans la programmation de groupes de zones												
4	Dans la programmation d'options système												
8	Dans des codes utilisateurs, ingénieur et T/D (pas les noms)												
128	Pendant une écriture EEPROM												
<b>EEPROM Transm</b>	Une erreur est apparue dans les données de programmation du transmetteur.												
<b>Erreur</b>	Le nouveau code introduit existe déjà ou est refusé.												
<b>Exclusion...</b>	Exclusion de zone est en progrès...												
<b>Feu</b>	Alarm caused by disturbance of Fire Zone.												
<b>Fusible</b>	Panel fuse blown/missing (or Bell Outputs fuse on panel's power supply).												
<b>Grpe n Armé</b>	Groupe <i>n</i> est armé (système fractionné).												
<b>Grpe n Armement</b>	Groupe <i>n</i> en train d'être armer (système fractionné).												
<b>Grpe n Désarmé</b>	Groupe <i>n</i> est désarmé (système fractionné).												
<b>Grpe Occup</b>	Une opération est en cours sur un autre clavier.												
<b>Grpe n Temps Ve</b>	Le temps d'avertissement du groupe de zones <i>n</i> a débuté. Après le temps d'avertissement, celui-ci sera automatiquement armé.												
<b>Impossib Exclure</b>	Ce zone ne peut être exclus (le zone ne se trouve pas dans cette groupe ou le type de zone est incorrect).												
<b>Infos Mémorisées</b>	Events in Operator Log since last arming of area/system.												
<b>INST Présent</b>	L'ingénieur travail toujours dans cette groupe ou ce système en utilisant un autre clavier.												
<b>Marche Auto Syst</b>	Le système sera automatiquement armé à la fin du temps d'avertissement (pas système fractionné).												
<b>Marche Groupe n</b>	La groupe sera automatiquement armé à la fin du temps d'avertissement (système fractionné).												
<b>Marche Sys'</b>	Armer le système avant la fin du temps d'avertissement (pas système fractionné).												
<b>Pas d'Exclusion</b>	Il n'y a pas des zones d'exclusions dans cette groupe/système.												
<b>Raz Ing</b>	Une remise à zéro ingénieur est nécessaire. Le client ne pourra pas armer tant que celle-ci ne sera effectuée.												
<b>Retard 230V (C)</b>	Coupure d'alimentation secteur.												
<b>Retard 230V (D)</b>	Remote fuse/mains has failed												
<b>Sortir de Suite</b>	Le temps de sortie de groupe/système est actif.												
<b>Système Armé</b>	Système <i>n</i> est armé (pas système fractionné).												
<b>Système Armement</b>	System <i>n</i> en train d'être armer (pas système fractionné).												
<b>Système Désarmé</b>	Système <i>n</i> est désarmé (pas système fractionné).												
<b>TPC Accès Echou</b>	5 successive failed TPC access attempts have occurred												
<b>TPC Appel</b>	Une liaison déchargement/téléchargement est établie.												
<b>Transmetteur</b>	La centrale ne peut pas communiquer avec le transmetteur.												
<b>Vérifier</b>	Réintroduisez votre code (contrôle lors de l'introduction d'un nouveau code ou d'un code modifié).												

Texte	Description
<b>Verrouil. Impos.</b>	User code with 'Ou' attribute has been entered to unlock an output, but output is not programmed as correct type.
<b>Zones Exclues</b>	Un ou plus des zones sont exclus de cette groupe/système.

*Tableau 2. Autres messages*



