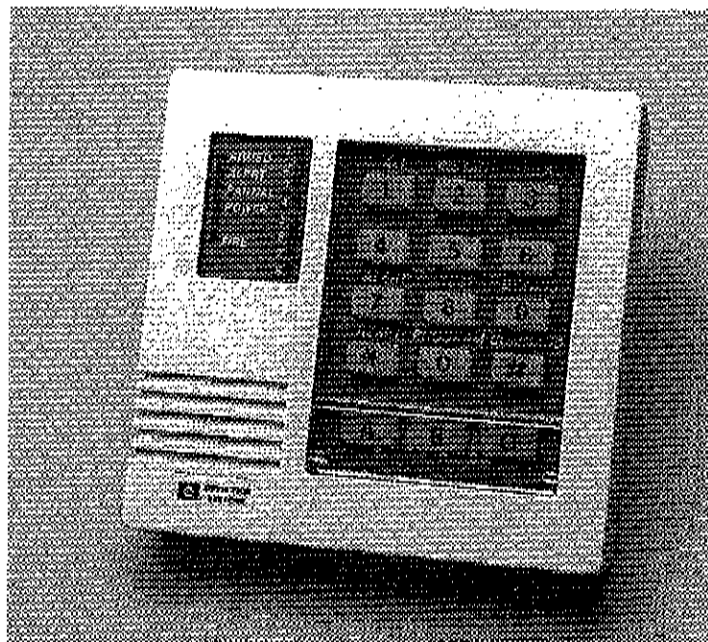




SYSTEME DE PROTECTION 7090i

MANUEL DE L'UTILISATEUR





Contenu

1. **Description**
- 2.1 **Armement sans partitions**
- 2.2 **Armement avec partitions**
3. **Désarmement**
4. **Reset de l'alarme**
- 5.1 **Exclusion de zones**
- 5.2 **Armement forcé**
6. **Fonctions**
 - 6.1 **Test de zone**
 - 6.2 **Test batterie**
 - 6.3 **Test transmetteur digital**
 - 6.4 **Test des lampes témoins**
 - 6.5 **Test des alarmes sonores**
7. **Indications de dérangement**
8. **Lecture de la mémoire**
9. **Modification et annulation de codes**
 - 9.1 **Modification du mastercode**
 - 9.2 **Modification des codes utilisateurs**
 - 9.3 **Code utilisateur temporaire**
10. **Répartition des zones**
11. **Signification des lampes et des touches**
12. **Utilisation des partitions**



1. Description

La DS7090i est une centrale à 8 zones, qui peut être divisée en 2 sous-systèmes indépendants.

Votre installateur peut sélectionner un des deux types de fonctionnement :

- avec partitions : la centrale est divisée en 2 systèmes dont chacun surveille une partie de la maison.
- sans partitions : la centrale surveille toute la maison.

Quels sont les avantages des 2 partitions ?

Imaginez-vous : 2 familles habitent la même maison : la famille 1 au rez-de-chaussée et la famille 2 au premier étage. La maison est protégée par un seul système d'alarme avec une centrale DS7090i.

Au moment de la programmation, l'installateur a divisé la centrale en 2 partitions : partition 1 est le rez-de-chaussée et partition 2 est le premier étage. Le hall, où se trouve le clavier de la centrale, est une zone qui appartient aux deux partitions.

La famille qui habite le premier étage (partition 2), quitte la maison et arme la partition 2 en tapant son code. Maintenant seulement les pièces au premier étage sont armées et le rez-de-chaussée même que le hall restent accessibles pour l'autre famille sans risque d'une fausse alarme. Si maintenant la famille au rez-de-chaussée quitte la maison en tapant son code au clavier, toute la maison sera surveillée, y compris le hall.

Dès le moment qu'une des deux familles arrive à la maison et désarme sa propre partition, le hall sera désarmé, mais l'autre partition restera armée jusqu'à ce que l'autre famille la désarme en tapant son code.

En utilisant la DS7090i sans partition, il est aussi possible de diviser la maison en 2 parties, utilisant la méthode d'armement partiel mais, au moment qu'une des deux familles arrive à la maison et tape son code, toute la maison sera désarmée, ce qui n'est pas le cas si les partitions sont utilisées.

Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir que les partitions peuvent avoir des zones en commun, rendant ces zones accessibles tant pour les utilisateurs de la partition 1 que pour les utilisateurs de la partition 2.



2.1 Armement sans partitions

A Armement complet du système

Pour armer le système, toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#1" ou "code"#1".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite rester allumée en continu à l'expiration de la temporisation. Il faut avoir quitté les locaux avant l'expiration mais seulement après un signal sonore (beep).

B Armement lorsque quelqu'un est présent dans les pièces et personne d'autre ne peut avoir accès aux pièces (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#2" ou "code"#2".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite rester allumée en continu à l'expiration de la temporisation. N'oubliez pas que l'alarme va se déclencher lorsque vous entrerez à nouveau dans les locaux.

Personne ne peut désarmer le centrale par les zones temporisées. Lorsque le système est armé par cette commande, la lampe jaune "partial" et la lampe jaune "alert" resteront allumées.

C Armement lorsque quelqu'un est présent dans les pièces et quelqu'un d'autre peut avoir accès aux pièces (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#3" ou "code"#3".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite rester allumée en continu à l'expiration de la temporisation.

Si vous voulez quitter les locaux, il faut le faire avant l'expiration de la temporisation. La centrale confirmera que le système est armé en faisant retenter un signal sonore d'un seul beep.

Lorsque le système est armé par cette commande, la lampe jaune "partial" restera allumée.

D Armement de manière spécifique (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#4" ou "code"#4" pour _____

Appuyez "#5" ou "code"#5" pour _____

Appuyez "#6" ou "code"#6" pour _____



2.2 Armement avec partitions

Le premier chiffre d'un code utilisateur détermine à quelle partition ce code appartient :

- 0XXX est un code qui appartient aux deux partitions
- 1XXX est un code qui appartient à la partition 1
- 2XXX est un code qui appartient à la partition 2

Vu qu'une partition fonctionne comme un centrale indépendante, COMMAND 1, 2 et 3 restent valables, mais COMMAND 4, 5 et 6 ne peuvent plus être utilisés.

Faites attention aux lampes du clavier en armant le système ou la partition : ceux-ci indiquent la partition armée. La lampe "alert" est l'indication pour la partition 1 et la lampe "partial" est l'indication pour la partition 2. Si les deux sont allumées ensemble, la centrale est armée complètement.

A Armement complet d'une partition

Pour armer la (les) partition(s), toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#""1" ou "code""#""1".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite s'éteindre à l'expiration de la temporisation. La lampe jaune "alert" ou la lampe jaune "partial" ou les deux ensemble vont s'allumer pour indiquer l'armement partiel. Il faut avoir quitté les locaux avant l'expiration mais seulement après un signal sonore (beep).

B Armement lorsque quelqu'un est présent dans les pièces et personne d'autre ne peut avoir accès aux pièces (si programmé).

Pour armer la (les) partition(s), toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#""2" ou "code""#""2".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite s'éteindre à l'expiration de la temporisation. N'oubliez pas que l'alarme va se déclencher lorsque vous entrerez à nouveau dans les locaux. Personne ne peut désarmer le centrale par les zones temporisées. Lorsque le système est armé par cette commande, la lampe jaune "alert" ou la lampe jaune "partial" ou les deux ensemble resteront allumées, selon la (les) partition(s) armée(s).

C Armement lorsque quelqu'un est présent dans les pièces et quelqu'un d'autre peut avoir accès aux pièces (si programmé).

Pour armer la (les) partition(s), toutes les zones doivent être au repos. Si ce n'est pas le cas, les zones doivent être mises au repos, ou bien il faut utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir 5).

Appuyez "#""3" ou "code""#""3".

Après avoir introduit le code correct, la lampe rouge "armed" va clignoter durant la temporisation de sortie et ensuite rester allumée en continu à l'expiration de la temporisation.

Si vous voulez quitter les locaux, il faut le faire avant l'expiration de la temporisation. La centrale confirmera que le système est armé en faisant retenter un signal sonore d'un seul beep.

Lorsque le système est armé par cette commande, la lampe jaune "alert" ou la lampe jaune "partial" ou les deux ensemble resteront allumées, selon la (les) partition(s) armée(s).



3 Désarmement

Pour désarmer, introduire le code utilisateur, suivi de "COMMAND #". La lampe rouge "armed" va s'éteindre.

Désarmement du système sous contrainte.

Lorsqu'on introduit un code utilisateur augmenté d'une unité, ce code devient code de contrainte. Ce code est utilisé lorsqu'on est obligé sous menace de désarmer le système. Lorsque ce code est introduit, le système est désarmé et une alarme silencieuse est transmise vers le centre de surveillance à distance (si prévu). Ex. : si le code utilisateur est 235, le code de contrainte est 236.

Attention : si le code utilisateur est 239, le code de contrainte devient 230 et non pas 240.

4 Reset de l'alarme

Lorsque la lampe rouge "armed" clignote et que la centrale émet un signal sonore, cela signifie qu'il s'est produit une alarme.

Pour faire le reset de l'alarme, introduire le code utilisateur suivi de "#". L'alarme est alors éliminée et la centrale est désarmée.

5.1 Exclusion de zones (si programmé)

Il est possible si nécessaire ou souhaité d'exclure (temporairement) une ou plusieurs zones avant d'armer le système. Il est possible en effet lorsqu'on arme la centrale qu'une lampe de zone rouge s'allume suite à la défectuosité d'un détecteur.

Pour exclure une zone, appuyez :

"command/#""bypass/9" ou "code""command/#""bypass/9"
et ensuite le numéro de zone "1 à 8".

Si plus d'une zone doit être exclue, la procédure doit chaque fois être répétée.

Lorsqu'une ou plusieurs zones sont exclues, la lampe jaune "partial" et la lampe de zone rouge de la zone exclue resteront allumées en continu pour attirer l'attention sur l'exclusion de zone.

En désarmant la centrale, toutes les commandes d'exclusion de zones sont annulées.

Pour éliminer l'exclusion, appuyez avant l'armement :

"command/#""bypass/9""reset/*".

5.2 Armement forcé (si programmé)

Lorsqu'une ou plusieurs zones sont en défaut, la lampe de zone rouge allumée, il est possible de procéder à un armement forcé de la centrale sans devoir exclure les zones en cause. Pour procéder à l'armement forcé de la centrale, il faut introduire la commande d'armement (voir 2) et un signal sonore (beep) de 5 secondes va retenter. Pendant la durée de ce signal, appuyez "BYPASS/9".

Toutes les zones en défaut sont exclues temporairement, le signal sonore va s'arrêter et la centrale sera armée. Si un triple signal sonore retentit, au lieu du signal de 5 secondes, il n'est pas possible de procéder à l'armement forcé (pas programmé).

Il faut alors attendre que les zones en défaut se mettent au repos avant de pouvoir armer.



6 Fonctions

6.1 Test de zone

Le test de zone garantit que les détecteurs raccordés sur une zone signaleront un état d'alarme à la centrale. :

Appuyez "#81" ou "code" "#81".

Pendant le test les lampes jaune "partial", rouge "armed" et toutes les lampes de zone rouges clignotent.

Pendant le test, tous les claviers codeurs vont retentir un signal continu, chaque fois qu'un détecteur est activé.

Le test de zone fonctionne sur toutes les zones effraction. La zone sabotage n'est pas influencée et fonctionne normalement.

En état de test de zone, il ne se produit aucune alarme, à l'exclusion d'une éventuelle alarme sabotage.

Pour interrompre la fonction "test de zones", appuyez "RESET/*".

6.2 Test batterie

En dehors du test de batterie qui est effectué automatiquement toutes les heures, il est possible d'effectuer un test batterie comme suit :

Appuyez "#80" ou "code" "#80".

La lampe verte "power" clignote durant le test. Si le test est positif, la lampe verte "power" retournera à son état normal après 10 secondes.

Si le test n'a pas réussi, la lampe verte "power" va continuer à clignoter.

Lors du test "alarmes sonores" ("#" "85" ou "code" "#85") la batterie est également testée pendant le fonctionnement des alarmes sonores. Ceci constitue un meilleur test batterie mais les alarmes sonores fonctionnent pendant 2 secondes.

6.3 Test transmetteur digital

Le bon fonctionnement de la transmission peut être testé manuellement comme suite :

Appuyez "#82" ou "code" "#82".

La lampe verte "power" va clignoter et en même temps un rapport du test est transmis vers le centre de surveillance à distance. Pour confirmer le début du test, un long signal sonore continu va retentir.

Si le test est positif, un nouveau signal sonore et continu va retentir et la lampe verte "power" va revenir à son état initial.

Si le test n'a pas réussi, la lampe verte "power" va continuer à clignoter.

Le signal sonore des claviers va continuer à clignoter jusqu'à ce que l'on appuie sur la touche "#".

6.4 Test des lampes témoins

Pour contrôler le bon fonctionnement des lampes témoins de la centrale, procéder comme suit :

Appuyez "#84" ou "code" "#84".

Pendant le test, toutes les lampes vont s'allumer en continu pendant 5 secondes. Après le test, elles reviennent à leur état initial et un triple signal sonore retentit.

6.5 Test des alarmes sonores (étendu à la batterie)

Pour tester les alarmes sonores procéder comme suit :

Appuyez "#85" ou "code" "#85".

Toutes les alarmes sonores vont retentir pendant 2 secondes. Si les alarmes sonores ne fonctionnent pas ou si la lampe verte "power" se met à clignoter, avertir immédiatement l'installateur.



7 Indications de dérangement

En cas de dérangement, la lampe verte "power" va clignoter. Des indications de dérangement peuvent être obtenues comme suit :

Appuyez "#87" ou "code #87".

Sur les différents claviers codeurs apparaissent les indications suivants :

DS7092	DS7140	Description
Lampe zone 1 allumée	Défaut secteur	220V absent
Lampe zone 2 allumée	Batterie déchargée	Tension batterie trop basse
Lampe zone 3 allumée	Dérangement transmetteur	Le transmetteur n'a pas ou mal transmis le message
Lampe zone 4 allumée	Aux Power	Problèmes d'énergie avec l'alimentation AUXiliaire
Lampe zone 5 allumée	Dérangement EEPROM (voir installateur)	Dérangement système

Remédiez aux dérangements, éventuellement avec l'aide de l'installateur.

Pour faire un reset des dérangements,

Appuyez "#87*" ou "code #87*"

Si la lampe verte "power" reste allumée, prévenir immédiatement l'installateur.

8 Lecture de la mémoire

La centrale DS7090i n'a pas de mémoire d'alarmes. On sait seulement lire le dernier événement.

La lecture de l'événement s'effectue comme suit sur la centrale désarmée :

Appuyez "#89" ou "code #89".



9 Modification et annulation de codes

9.1 Modification du mastercode

Former l'ancien mastercode suivi de "command/#" "0". Sur le display apparaît (seulement avec le codeur DS7140) "former numéro de code (01 - 15)".

Appuyez le numéro de l'utilisateur 01 (deux chiffres).

Sur le display apparaît "Introduire code de fonction, code". Introduire "1". Ensuite le display affiche "former code suivi de #".

Introduire maintenant le nouveau code suivi de "#".

Un long signal sonore retentit en cas de programmation correcte. En déterminant des nouveaux codes, faites attention à ce qui suit :

Le premier chiffre d'un code détermine à quelle partition ce code appartient :

p.ex. : code 1234 peut armer et désarmer uniquement la partition 1
 code 2234 peut armer et désarmer uniquement la partition 2
 code 0234 peut armer et désarmer les partitions 1 et 2.

Si le premier chiffre du code est 0 (zéro), il est impossible de définir ce code comme mastercode.

9.2 Modification des codes utilisateurs

Former le "mastercode" suivi de "command/#" "0". Sur le display apparaît "former numéro de code (01 - 15)". Introduire l'un des codes utilisateurs (2 chiffres). Sur le display apparaît "Introduire code de fonction, code". Introduire le chiffre correspondant aux priorités autorisées (voir plus loin). Le display affiche "former code suivi de #". Introduire le nouveau code suivi de "#". Un long signal sonore retentit en cas de programmation correcte.

Les priorités autorisées sont :

- 0 = code de service, tous privilèges, toujours des rapports
- 1 = code permanent, changement de codes, armement, désarmement, armement forcé, contournement et test du système
- 2 = armement, désarmement, armement forcé, contournement et test du système
- 3 = armement, désarmement, armement forcé et contournement
- 4 = armement, désarmement
- 5 = armement et désarmement du code temporaire
- 6 = armement seulement, armement forcé et contournement
- 7 = armement seulement
- 8 = armement du code temporaire seulement
- 9 = code d'accès, fait fonctionner la sortie du relais AUX

Annulation de codes utilisateurs.

Pour annuler un code existant, procéder comme suit : "mastercode" "command/#" "programm/0" "code utilisateur" "command/#".

Remarque : Le code utilisateur 01 ne peut pas être annulé, mais seulement modifié.

9.3 Code utilisateur temporaire

Pour introduire un code utilisateur temporaire, procéder comme suit : "mastercode" "command/#" "programm/0" "numéro utilisateur" "priorité autorisé" "code temporaire" "code" "command/#".



10 Répartition des zones

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.



11 Signification des lampes et des touches

ARMED (LAMPE ROUGE).

- éteinte** = centrale désarmée
- clignotante** = centrale armée, il y a eu alarme
- allumée** = centrale armée, il n'y a pas eu d'alarme

PARTIAL (LAMPE JAUNE).

- éteinte** = pas de zone exclue
- allumée** = une ou plusieurs zones exclues ou seulement la partition 2 est armée
- clignotante** = la partition 2 est armée avec des zones exclues

ALERT (LAMPE JAUNE).

- éteinte** = la centrale n'est pas en "instant mode" (si armée) ou en "alert mode" (si désarmée)
- clignotante** = la partition 1 est armée avec zones exclues
- allumée** = la centrale est en "instant mode" (si armée) ou en "alert mode" (si désarmée) ou seulement la partition 1 est armée

POWER (LAMPE VERTE).

- éteinte** = la centrale ne fonctionne plus (plus d'alimentation, ni secteur, ni batterie)
- clignotante** = il y a des problèmes avec la centrale (voir display défaut #87)
- allumée** = la centrale fonctionne sans problèmes (fonctionnement normal)

STATUS (LAMPE VERTE - DS7140).

- allumée** = toutes les zones en repos
- éteinte** = une ou plusieurs zones ne sont pas en repos

TAMPER (LAMPE ROUGE)

- éteinte** = il n'y a pas d'alarme tamper
- allumée** = la zone tamper a des problèmes

LAMPES ZONE 1-8 (DS7092)

- éteinte** = zone au repos
- Clignotante basse fréquence** = zone exclue
- clignotante haute fréquence** = il y a eu une alarme
- allumé** = zone n'est pas au repos

CLAVIER

- all** = armement de toutes les zones non exclues
- instant** = armement des seules zones périmétriques, sans temporisation d'entrée.
- delay** = armement des seules zones périmétriques, avec temporisation d'entrée.
- alert** = activation et désactivation du mode ALERT
- test** = test des fonctions du système
- bypass** = exclusion de zone
- reset** = annulation des séquences introduites au clavier
- program** = activation de la programmation
- command** = à appuyer avant la commande



12 Utilisation des partitions

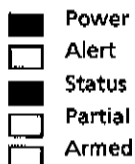
La centrale DS7090i réagit à la même façon de la centrale DS7090, en ce qui concerne les codes usines. Remarquez qu'avec la centrale DS7090i, nous avons les zones 6, 7 et 8 en plus.

En choisissant les possibilités de partition (ligne de programme 81, 2ème data digit 4, 5, 6 ou 7), on peut voir les différences suivantes:

- Ligne 21 (#4), ligne 22 (#5) et ligne 23 (#6) ne sont plus utilisées pour la programmation du "custom arming", mais bien pour la division des zones en 2 partitions.
 ligne 21 : partition 1
 ligne 22 : partition 2
 ligne 23 : ne pas utiliser.
- La centrale fonctionne automatiquement dans un mode commercial, donc il est nécessaire d'utiliser le code pour pouvoir armer la centrale.
- La repartition des codes utilisateur aux différentes partitions s'effectue dans la ligne de programme 84.
 La programmation est presque identique à la programmation de la DS7090, sauf que la première chiffre du code est maintenant utilisée pour indiquer la partition.
 0 : code valable pour partitions 1 et 2, p.e. 0569
 1 : code valable seulement pour partition 1, p.e. 1567
 2 : code valable seulement pour partition 2, p.e. 2789
 Remarquez que la première chiffre fait partie du code.
 Le code maître est 1234 (usine) et est donc un code seulement valable pour la partition 1.

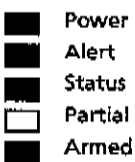
Les indications suivantes sont utilisées sur les claviers :

1) Toutes les zones désarmées (comme DS7090) :



écran : "PRET A ARMER" ou "PAS EN REPOS ZONE ..."

2) Partition 1 armée:



écran change de façon continu de "PRET A ARMER" ou "PAS EN REPOS ZONE ..."
 et "TOUT EN ORDRE" ou "ALARME ZONE ..."

3) Partition 2 armée:



écran change de façon continu de "PRET A ARMER" ou "PAS EN REPOS ZONE ..."
 et "TOUT EN ORDRE" ou "ALARME ZONE ..."



- 4) Partition 1 et 2 armées : (Donc tous les zones armées)
- Power
 - Alert
 - Status
 - Partial
 - Armed
- écran : "TOUT EN ORDRE" ou "ALARME ZONE ..."