

SYSTEME DE PROTECTION CS - 110

MANUEL DE L'UTILISATEUR

LA
CENTRALE

PROTEC-
TION

UR-
GENCES

L'AIDE!

CONTROLLER
VOTRE
SYSTEME

MENT DES
CODES

TABLE DES MATIERES

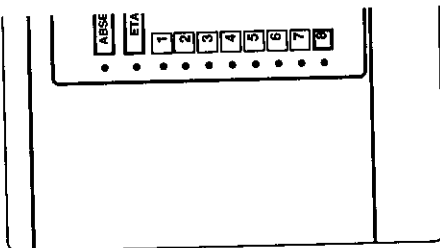
	Page
AVANT PROPOS	1
1. MISE EN ROUTE	
Clavier de commande: Touches et témoin	2-22
La porte	3
Protection:	
Locaux occupés (armement instantané)	4
Locaux occupés (armement retardé)	5
Locaux occupés (mode "Carillon")	6
Locaux inoccupés (armement par le clavier de contrôle)	7
Locaux inoccupés (armement par commutateur à clef extérieur)	8
Locaux inoccupés (armement par commutateur à clef intérieur)	9
Locaux inoccupés (armement par commutateur fin de sortie)	10
Zones annulées	11
Urgences	12-17
Incendie (transmetteur non installé)	13
Police (transmetteur non installé)	14
Médical (transmetteur non installé)	14
Incendie (transmetteur installé)	15
Police (transmetteur installé)	16
Médical (transmetteur installé)	17
A l'aide	19-20
Contrôler votre système	22
Contrôler votre transmetteur	22
2. LES COMPOSANTS DU SYSTEME	23-24
La centrale	23
Le clavier de commande	23
Les capteurs	24
Les avertisseurs	24
Le commutateur à clef	24
Le commutateur de fin de sortie	24
3. LE CLAVIER DE COMMANDE	25-29
La porte	26
Les témoins lumineux	26
Les touches de fonctions spéciales	27
Les touches de commande	28-29
4. DESCRIPTION GENERALE DU SYSTEME	30-40
Mode de protection PRESENT	30
Mode de protection ABSENT	30
Armement et désarmement du système	31-35
Utilisation seul du clavier de commande	32
Utilisation seul du commutateur à clef extérieur	33
Utilisation seul du commutateur à clef intérieur	33
Utilisation du clavier et du commutateur de fin de sortie	34
Zones protégées	34-35
Désarmement sélectif de zone	35
Protection vol	36
Protection incendie	37

TABLES DES MATIERES (suite)

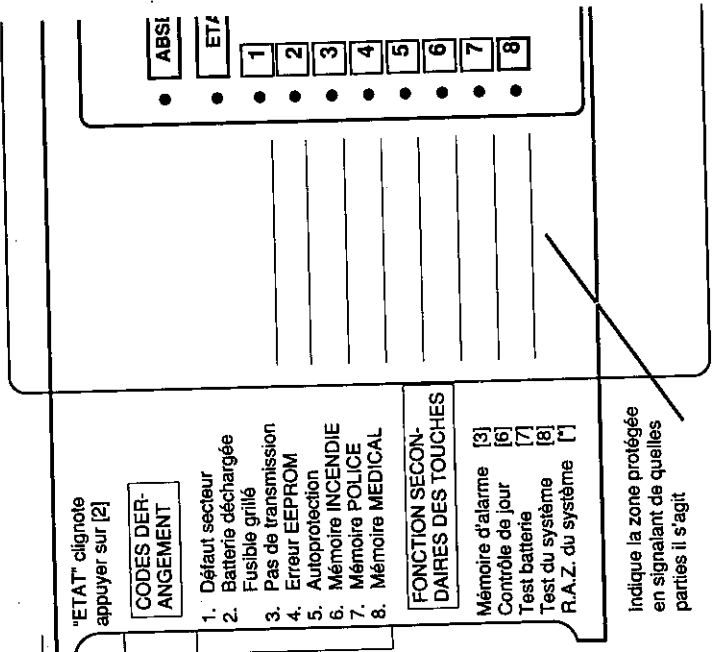
	Page
4. DESCRIPTION GENERALE DU SYSTEME (suite)	
Alarmes	38-40
Alarmes visuelles	38
Alarmes auditives	38
Alarmes par téléphone	38-40
Appel local à local	39-40
Alarme silencieuse	40
Délai supprimé	40
Remise en marche par l'installateur	40
5. PROGRAMMATION	41-47
Changement des codes d'accès (codes secrets)	43-44
Changement du mode de programmation	45
Description détaillée de la programmation	45
Recherche d'une fonction	45
Lecture de la valeur d'une fonction	46
Changement de la valeur d'une fonction	47
6. LEXIQUE	48-49
ANNEXE A : Prévention contre l'incendie et évacuation	50
ANNEXE B : Tableau des mémoires	51

CLAVIER DE COMMANDE: LA PORTE

PORTE FERMÉE



PORTE OUVERTE



NOTE
 Pour lire les codes "DEFAULT" entrez en premier lieu votre code secret, puis appuyez sur la touche [2]

En mode DEFAULT les témoins indiquent le type de défaut dans le système

CODES DER-ANGEMENT

1. Défaut secteur
2. Batterie déchargée
3. Fusible grillé
4. Pas de transmission
5. Erreur EEPROM
6. Auto-protection
7. Mémoire INCENDIE
8. Mémoire POLICE
9. Mémoire MEDICAL

FONCTION SECONDAIRES DES TOUCHES

- Mémoire d'alarme [3]
- Contrôle de jour [6]
- Test batterie [7]
- Test du système [8]
- R.A.Z. du système [1]

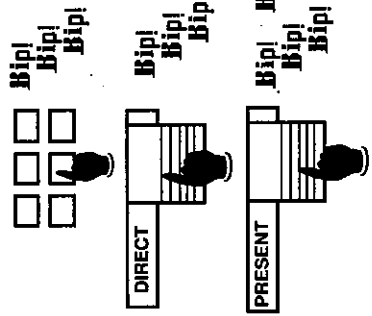
Indique la zone protégée en signalant de quelles parties il s'agit

PROTECTION: LOCAUX OCCUPES (1) (MODE PRESENT)

Armement/direct



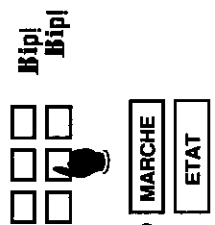
1. Vérifier que le témoin vert ETAT est allumé^(a). Le témoin MARCHÉ est éteint.
2. Entrez votre code secret. Le clavier de commande émettra 3 bips (confirmant que votre code est correct).
3. Appuyez sur la touche DIRECT; le clavier émettra 3 bips.
4. Appuyez sur la touche PRESENT. Cela active la temporisation de retardement. Le système émettra 6 bips. Le témoin rouge MARCHÉ com mencera à clignoter.
5. Après la fin du temps de retardement, le témoin MARCHÉ reste allumé. Les témoins seront comme cela



Le système protège maintenant vos locaux en mode PRESENT/INSTANTANE. (Ex.: avec des personnes occupant les locaux). Le signal d'alarme retentira immédiatement si quelqu'un tentera d'entrer par une fenêtre ou par une porte protégée.

Désarmement/direct

1. Entrez votre code secret. Le clavier de commande émettra 2 bips.
2. Le témoin MARCHÉ s'éteint. Vos locaux ne sont plus sous protection complète.



NOTE^(a): Si le témoin ETAT est éteint, et le témoin rouge ZONE est allumé pour des zones intérieures vous pouvez toujours armer le système. Le système ignorera les zones intérieures violées quand vous armez en mode PRESENT.

Symboles pour les voyants
 ○ Eteint
 * Clignote
 ● Allumé

*(3) pas de transmission -
 pour code - 2 - **

PROTECTION: LOCAUX OCCUPES (2) (MODE PRESENT) Armement/retardé

1. Vérifier que le témoin vert ETAT est allumé^(a).
Le témoin MARCHE est éteint.



2. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 3 bips (confirmant que votre code est correct).



3. Appuyez sur la touche PRESENT. Cela active la temporisation de retardement. Le système émettra 6 bips. Le témoin rouge MARCHE com mencera à clignoter.



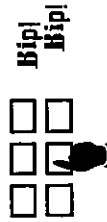
4. Après le temps de retardement fini le témoin MARCHE reste allumé. Les témoins seroijt comme cela →



Le système protège maintenant vos locaux en mode PRESENT/RETARDE. (Ex.: avec des personnes occupant les locaux). Le signal d'alarme sera retardé si quelqu'un entre par une porte protégée dans une zone "périmétrique retardé".

Désarmement/retardé

1. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 2 bips.

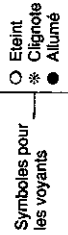
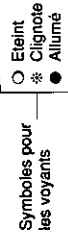


2. Le témoin MARCHE s'éteint.
Vos locaux ne sont plus sous protection complète.



NOTES:

Si la lumière ETAT est éteinte, et la lumière rouge ZONE allumée.
^(a) Pour les zones périmétriques vous pouvez encore mettre le système en service - le système ignorera si une zone intérieure a été mise en alarme lorsqu'il est armé en mode intérieur (présent).
^(b) Une alarme immédiate sera actionnée pour toutes les zones mise en alarme (périmétrique/direct). Pour détails voir page 32.



PROTECTION: LOCAUX OCCUPES (3) (MODE CARILLON)

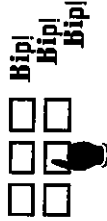
En mode carillon, le clavier de commande émettra momentanément deux fois quand une zone désignée est violée pendant que le système est désarmé.

Aucun avertisseur ne sera déclenché.

1. Vérifier que le témoin vert ETAT est allumé.
Le témoin MARCHE est éteint.



2. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 3 bips (confirmant que votre code est correct).



3. Appuyez sur la touche [6]. Le clavier émettra encore 3 bips. Le mode CARILLON est maintenant établi.



4. Le mode CARILLON peut être arrêté par pression de la touche [6]. Le clavier de commande émettra 2 bips.

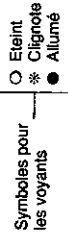


5. Le mode CARILLON peut être alternativement allumé et éteint par pression sur la touche [6] (ne pas laisser plus de 30 secondes entre chaque pression). Le nombre de bips après chaque pression sur la touche [6] vous donne l'état du mode CARILLON.



3 bips: mode CARILLON en marche
2 bips: mode CARILLON est éteint

Si il y a plus de 30 secondes entre deux pressions sur la touche [6], entrez votre code secret pour le contrôle du mode CARILLON par la touche [6].



PROTECTION: LOCAUX INOCCUPES (1) (MODE ABSENT)

Armement en utilisant le clavier de commande (a)
(sortie)

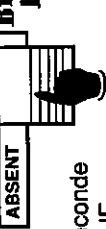


1. Vérifiez que le témoin ETAT est allumé.
Le témoin MARCHÉ est éteint.

2. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 3 bips
(confirmant que votre code est exact).



3. Appuyez sur la touche ABSENT.

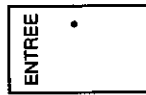


Le temps de sortie est déclenché.
Le clavier de commande émettra
rapidement 6 bips (et une fois par seconde
par après^(b)). Le témoin rouge MARCHÉ
clignotera.). Vous devez évacuer les lieux
avant que le temps de sortie ne soit écoulé.

4. Sortez par la porte principale (sortie/ entrée).
Quand le temps de sortie est terminé le
système s'arme et commence à protéger
vos locaux dans le mode inoccupé (c'est à
dire, pas de personne ni d'animaux domestiques
à l'intérieur des locaux).



Désarmement en utilisant le clavier de commande
(retour)



1. Entrez par la porte normale, sortie/entrée.
Aussitôt que vous ouvrez la porte, le délai
d'entrée commence et le clavier de
commande émettra un son continu.

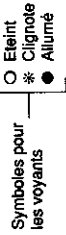
2. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 2 bips,
le son continu s'arrêtera, le témoin rouge
MARCHÉ s'éteindra. Vos locaux ne sont
plus sous protection.



NOTES:

(a) Si votre "commutateur de fin de sortie" est installé il n'est pas possible d'armer le système en mode ABSENT en utilisant seulement le clavier de commande. Pour ce cas suivez les instructions en page 10.

(b) L'émission de bip (une fois par seconde) à la sortie, peut être supprimée si vous le désirez. Dans ce cas faites le savoir à votre installateur.

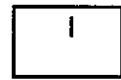


PROTECTION: LOCAUX INOCCUPES (2A) (MODE ABSENT)

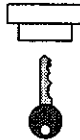
Armement en utilisant le commutateur à clef extérieur
(sortie)



1. Vérifiez que le témoin vert ETAT est allumé.
Le témoin MARCHÉ est éteint.



2. Sortez des locaux par n'importe quelle porte.
Prenez votre temps pour sortir.



3. Fermez le commutateur à clef momentanément.
Cela activera le temps de sortie. Le clavier
émettra des bips et le témoin rouge MARCHÉ
clignotera.

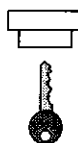


(NOTE: Si vous oubliez quelque chose et
désirez retourner dans les locaux, fermez
le commutateur momentanément. Quand
vous partez définitivement, fermez le
commutateur comme précédemment).

Quand le temps de sortie est terminé,
le système s'arme et commence à protéger
vos locaux dans le mode absent (c'est à dire
pas de personne ni d'animaux domestiques
à l'intérieur des locaux).



Désarmement en utilisant le commutateur à clef extérieur
(retour)

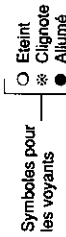


1. Fermez le commutateur à clef momentanément.
Cela désarme le système.
Vos locaux ne sont plus sous protection.



2. Entrez par n'importe quelle porte.

NOTE (a): L'émission de bip à la sortie peut être supprimée si vous le désirez.
Dans ce cas faites le savoir à votre installateur.



PROTECTION: LOCAUX INOCCUPES (2B) (MODE ABSENT)

Armement en utilisant le commutateur à clef intérieur
(sortie)

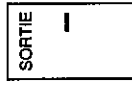
1. Vérifiez que le témoin vert ETAT est allumé.
Le témoin MARCHE est éteint.



2. Fermez le commutateur à clef momentanément.
Cela déclenche le temps de sortie. Le clavier émettra des bips^(a) et le témoin rouge MARCHE clignotera.



3. Vous devez sortir des locaux, par la porte sortie/entrée, avant que le temps de sortie expire. Autrement vous allez déclencher une alarme quand la porte sortie/entrée s'ouvrira.



Quand le temps de sortie est expiré, le système s'armé et commence à protéger vos locaux dans le mode ABSENT (c'est à dire pas de personne ni d'animaux domestiques à l'intérieur des locaux).

Désarmement en utilisant le commutateur à clef intérieur
(retour)

1. Entrez par la porte sortie/entrée.
Cela déclenche le temps de sortie.
Le clavier émettra un son continu.

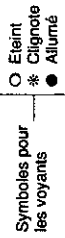


2. Vous devez utiliser le commutateur à clef avant que le temps de délai expire ou une alarme sera déclenchée. Fermer le commutateur désarme le système.



Vos locaux ne sont plus sous protection.

NOTE (a): L'émission de bip à la sortie peut être supprimée si vous le désirez. Dans ce cas faites le savoir à votre installateur.



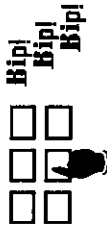
PROTECTION: LOCAUX INOCCUPES (3) (MODE ABSENT)

Armement en utilisant le clavier de commande et le commutateur de fin de sortie
(sortie)

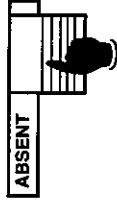
1. Vérifiez que le témoin vert ETAT est allumé.
Le témoin MARCHE est éteint.



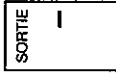
2. Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 3 bips (confirmant que votre code est correct).



3. Appuyez sur la touche ABSENT.
Le témoin rouge MARCHE clignotera.
Le clavier de commande émettra rapidement 6 bips une fois par seconde.



4. Sortez par la porte sortie/entrée.
Prenez votre temps pour sortir.



5. Appuyez sur le commutateur de fin de sortie un moment quand vous passez par la porte sortie/entrée. Le système protège vos locaux en mode ABSENT (c'est à dire pas de personne ni d'animaux domestiques à l'intérieur des locaux).

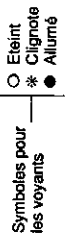
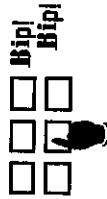


Désarmement en utilisant le clavier de commande et le commutateur de fin de sortie
(retour)

1. Entrez par la porte sortie/entrée.
Aussitôt que vous ouvrez la porte le clavier de commande émettra un son continu.
Vous devez aller au clavier de commande et entrer votre code secret avant que le temps de délai d'entrée expire autrement une alarme sera déclenchée.



2. Entrez votre code secret.
Le clavier émettra 2 bips, le son continu s'arrêtera, le témoin rouge MARCHE s'éteindra.
Vos locaux ne sont plus sous protection.



URGENCES

Si le système a été armé et que vous êtes à l'intérieur de vos locaux ou que vous venez de rentrer, et vous:

Voyez le témoin **MARCHE** clignoter ^(a)



- 1
- 2
- 3
- 4
- * 5
- 6
- * 7
- 8

et/ou

Voyez un ou plusieurs témoins de ZONE ^(a) allumés ou clignotants

et/ou

Le clavier de contrôle émet un son continu ou des bips

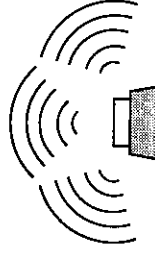
et/ou

Votre sirène/sonnerie émet (si installée)



w h o o o o

Votre phare clignotant fonctionne (si installée)



Cela signifie qu'une ou plusieurs zones ont été violées et vous êtes dans une situation d'urgence.

POUR ARRÊTER LE CLAVIER DE COMMANDE D'ÉMETTRE DES BIPS AINSI QUE LES AVERTISSEURS (SI INSTALLÉS), ENTREZ VOTRE CODE SECRET.

NOTE ^(a):

Toutes les zones violées sont mémorisées par l'ordinateur. Témoins MARCHÉ et ZONE clignotants, vous annoncent qu'il y a une alarme en mémoire. Seul l'installateur peut effacer les alarmes de la mémoire. Toutefois, vous pouvez supprimer les témoins clignotants par:

- (1) Entrer votre code secret deux fois
- (2) Appuyer sur la touche [2]
- (3) Appuyer sur la touche [*]

Symboles pour les voyants
○ Éteint
* Clignote
● Allumé

URGENCES

CONTROLLER VOTRE SYSTÈME

CHANGEMENT DES CAMES

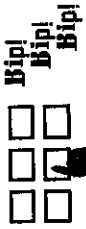
PROTECTION: ZONES EXCLUES (MODE PRÉSENT/ABSENT)

1. Vérifiez que le témoin vert ETAT est allumé. Le témoin MARCHÉ est éteint.

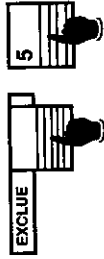


2. Entrez votre code secret.

Le clavier de commande émettra 3 bips (confirmant que votre code est correct).



3. Appuyez sur la touche EXCLUE et ensuite la touche numérotée correspondant à la zone à exclure. Le témoin de la zone exclue clignotera.



- 4
- * 5
- 6

4. Recommencez l'étape (3) pour toutes les zones à exclure.

5. Appuyez sur la touche ABSENT ou PRÉSENT suivant le cas. Cela déclenchera la temporisation. Le clavier de commande émettra 6 bips et le témoin MARCHÉ clignotera (témoin(s) de(s) zone(s) continue à clignoter pendant 30 secondes après que la touche ABSENT ou PRÉSENT est enfoncée).



6. Si vous appuyez sur la touche ABSENT pour armer le mode ABSENT, suivez la méthode normale de sortie.



7. Après que le temps de délai est expiré, le système s'armera dans le mode que vous avez sélectionnée. Les zones en mode EXCLUE ne seront pas protégées.

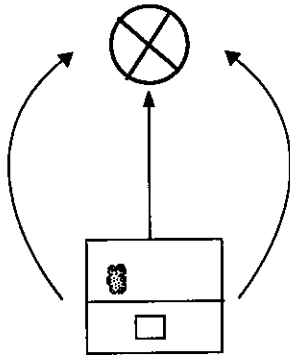
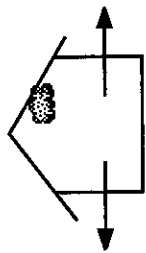
Si aux étapes 3 et 4, vous faites une erreur ou changez votre choix, enfoncez à nouveau la touche EXCLUE et la touche numérotée correspondant à la zone que vous voulez réactiver (remettre sous protection). Le témoin de zone clignotant s'éteindra et la zone sera protégée, quand le système sera armé.

- Exemple: a) Entrez votre code secret.
 b) Enfoncez [EXCLUE] [3], [EXCLUE] [4], [EXCLUE] [5]/ Les zones 3, 4, et 5 sont exclues.
 c) Vous décidez que la zone 4 ne doit pas être exclue. Enfoncez [EXCLUE] [4] une fois de plus. Le témoin de zone 4 clignotant s'éteindra.
 d) Si vous armez le système, les zones 3 et 5 seront exclues. Toutes les autres zones, zone 4 incluse, seront protégées.

Symboles pour les voyants
○ Éteint
* Clignote
● Allumé

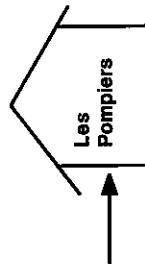
URGENCES (1): INCENDIE
(TRANSMETTEUR NON INSTALLE)

1. **Faites sortir toutes les personnes des locaux incendiés aussi vite que possible.**

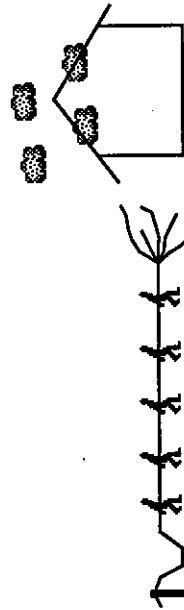


2. **Tous les occupants devraient aller immédiatement au point de rencontre désigné.**

3. **Allez au plus proche téléphone et appelez les pompiers.**



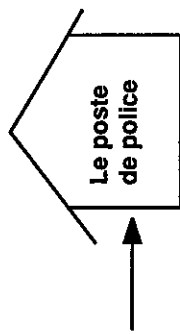
4. **Allez au point où vous pouvez diriger les pompiers sur le feu. Restez loin des locaux en feu.**



URGENCES (1): POLICE
(TRANSMETTEUR NON INSTALLE)

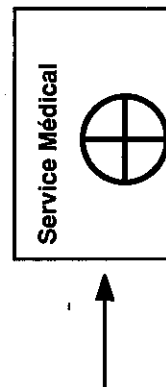
L'urgence POLICE est utilisée à chaque fois que vous trouvez en situation violente et avez besoin de la police. Sans transmetteur installé vous n'avez qu'une solution, faire un appel téléphonique manuel au poste de police le plus proche.

1. **Appelez la police de vos locaux si cela vous est possible ou allez au téléphone le plus proche pour appeler le poste de police.**



URGENCES (1): MEDICAL
(TRANSMETTEUR NON INSTALLE)

1. **Appelez votre service médical pour lui signaler l'urgence médicale. Il vous indiquera qu'elle action mener en attendant l'arrivée du médecin.**



URGENCES (2): INCENDIE
(TRANSMETTEUR INSTALLE)
(Alarme automatique)

1. Aussitôt que le système de détection de feu/fumée s'activera, il déclenchera une alarme incendie et automatiquement transmettra cette alarme à la centrale de surveillance (CdS) qui fera le nécessaire.
2. **Faites sortir toutes les personnes des locaux incendiés aussi vite que possible.**
3. Tous les occupants devraient aller immédiatement au point de rencontre désigné.
4. Allez au point où vous pouvez diriger les pompiers sur le feu. **Restez loin des locaux en feu.**

(Alarme manuelle)

Si un incendie est découvert à ses débuts et que le clavier de commande est loin du sinistre, vous devez aller au clavier de commande et envoyer manuellement une alarme incendie à la centrale de surveillance^(a).

1. Appuyez sur les touches [1] et [3] **simultanément**. Cela transmettra un signal d'alarme à la centrale de surveillance qui fera le nécessaire.
2. **Faites sortir toutes les personnes des locaux incendiés aussi vite que possible.**
3. Tous les occupants devraient aller immédiatement au point de rencontre désigné.
4. Allez au point où vous pouvez diriger les pompiers sur le feu. Restez loin des locaux en feu.

Une utilisation de la méthode d'alarme manuelle permet une arrivée rapide des pompiers sur le sinistre, **mais ne mettez pas votre vie en danger en essayant d'utiliser le clavier de commande**. Dans le doute, évacuez les locaux immédiatement.

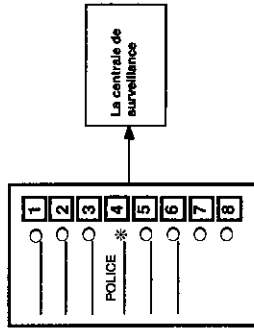
NOTE^(a): Si cette fonction a été programmée par l'installateur.
CdS: Centrale de Surveillance.

URGENCES (2): POLICE
(TRANSMETTEUR INSTALLE)

L'urgence POLICE est utilisée à chaque fois que vous vous trouvez en situation violente et avez besoin de la police. Avec le transmetteur installé, le système permet plusieurs options: appels automatique, appel manuel ou les deux. Si vous voulez utiliser une ou deux options, demandez à votre installateur d'activer l'option(s) choisie(s) lors de l'installation de votre système.

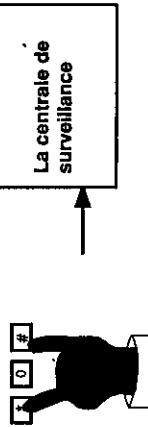
(Alarme automatique)

1. Aussitôt que le système détecte une violation de zone désignée comme zone "POLICE", il déclenchera une alarme police et automatiquement transmettra cette alarme à la centrale de surveillance qui fera le nécessaire.



(Alarme manuelle)

1. Appuyez sur les touches [*] et [#] **simultanément**. Cela transmettra un signal d'alarme à la centrale de surveillance^(a) qui fera le nécessaire.

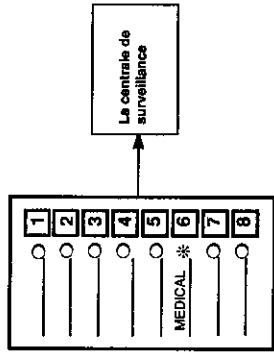


NOTE^(a): Si cette fonction a été programmée par l'installateur.
CdS: Centrale de Surveillance

URGENCES (2): MEDICAL
(TRANSMETTEUR INSTALLE)

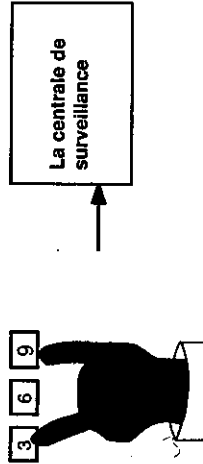
Avec le transmetteur installé, le système permet plusieurs options: appels automatique, appel manuel ou les deux. Si vous voulez utiliser une ou deux options, demandez à votre installateur d'activer l'option(s) choisie(s) lors de l'installation de votre système.

(Alarme automatique)



Quand une urgence MEDICAL apparaît le système transmettra automatiquement une alarme à la centrale de surveillance qui fera le nécessaire.

(Alarme manuelle)



1. Appuyez sur la touche [3] et [9] simultanément. cela transmettra un signal d'alarme à la centrale de surveillance^(*) qui fera le nécessaire.

NOTE ^(*): Si cette fonction a été programmée par l'installateur.

CdS: Centrale de Surveillance

A L'AIDE

Ce paragraphe traite des situations anormales: "anormales" dans le sens où le système ne répond pas aux commandes ou aux défauts comme prévu. (Par exemple, un témoin lumineux d'ALARME clignotant est une situation d'urgence, pas une situation anormale). Le tableau suivant suggère des solutions que vous devriez essayer pour corriger des conditions anormales.

PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT DU SYSTEME

DEFAULTS	CAUSE LA PLUS PROBABLE	REMEDE ^(*)
Le système ne s'arme pas	Vous entrez un numéro de code erroné secret Quelqu'un a changé ou effacé votre numéro de code	Vérifiez que le numéro que vous entrez est bien votre code Appelez l'installateur
Le système ne s'arme pas et/ou le témoin ETAT clignote	Défaut dans le système	Entrez votre code secret. Enfoncez la touche [2]. Un ou plusieurs témoins de zone s'allumeront et indiqueront la sorte de défaut présent (voir page 3). Si le témoin 1 est allumé (défaut alimentation secteur) attendez que l'alimentation principale soit remise. Si c'est un témoin de 2 à 8 qui est allumé, appelez votre installateur pour lui demander conseil
Le système ne s'arme pas en mode PRESENT	Une porte ou une fenêtre ouverte (les témoins lumineux de zone confirmeront)	Fermez la porte ou la fenêtre
Le système ne s'arme pas en mode ABSENT	Une porte ou une fenêtre est ouverte (les témoins lumineux de zone confirmeront)	Fermez la porte ou la fenêtre
	Commutateur à clef défectueux (ou commutateur de fin de sortie en fonction de celui qui est in stallé)	Utilisez la méthode d'armement par la centrale de commande. Demandez à votre installateur de vérifier le commutateur à clef (ou le commutateur de fin de sortie selon le cas)

NOTE ^(*): Si le remède suggéré ne corrige pas le défaut, vous avez probablement une erreur dans votre système. Dans ce cas le seul remède sera d'appeler votre installateur.

CONTROLLER VOTRE SYSTEME

Votre système devrait être contrôlé au moins une fois par mois pour vérifier que tous les composants fonctionnent correctement.

ATTENTION

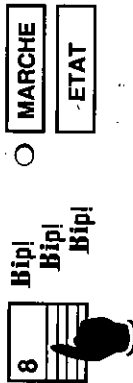
Quand le système est en mode **CONTROLE**, il ne donnera pas les alarmes normales en réponse aux zones violées. Si vous avez des avertisseurs installés, ils ne seront pas déclenchés et si votre transmetteur est installé, il ne transmettra pas à la centrale de surveillance.

Vérification de la protection de zone

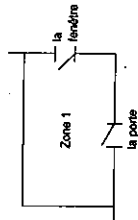
1. Entrez votre code secret. Le clavier émettra 3 bips (confirmant que votre code est correcte)



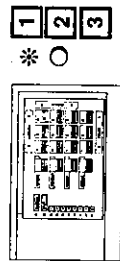
2. Appuyez sur la touche [8], le clavier de commande émettra 3 bips (cela vous met en mode **CONTROLE**). Le témoin **MARCHE** s'éteindra et le témoin vert **ETAT** s'allumera (un bip retentira toutes les 60 secondes pour vous rappelez que vous êtes en mode **CONTROLE**)



3. Allez dans la **ZONE 1** et violez la délibérement (en ouvrant une porte ou une fenêtre protégée).



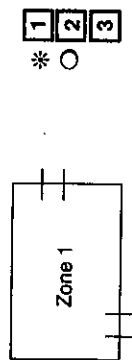
4. Le clavier de commande émettra un son continu et le témoin vert de **ZONE 1** clignotera. (Vous devriez être capable d'entendre ce son si la **ZONE 1** n'est pas trop loin du clavier de commande).



5. Fermez la fenêtre/la porte. Le signal sonore s'arrêtera. Le témoin de la **ZONE 1** continuera de clignoter.

Bip! Bip! Bip! Bip! Bip!

6. Répétez l'opération pour toutes les **ZONES** ayant des fenêtres/portes protégées.




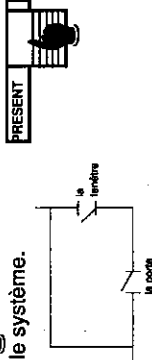
Symboles pour les voyants
○ Eteint
* Clignote
● Allumé

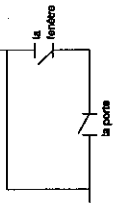
CONTROLLER VOTRE TRANSMETTEUR^(a)

Contrôler votre système avec votre transmetteur installé, violez délibérément une zone protégée pour voir si l'alarme est transmise par le transmetteur à la centrale de surveillance. Le contrôle est jugé satisfaisant quand la centrale de surveillance vous appelle pour vous signaler la violation. Cela confirme quelle système est relié à la centrale de surveillance par le transmetteur et qu'une alarme réelle sera signalée. Il n'est pas nécessaire de contrôler toutes les zones, la vérification sur une zone est suffisante. **Vous n'entrez pas le mode CONTROLE** par la touche [8] pour ces contrôles.

ATTENTION

Ceci est un contrôle réel du système, tous les avertisseurs installés (sirènes, sonneries et phares clignotants) seront mis en fonction, essayez d'être discret en faisant ce contrôle.

- Entrez votre code secret.
Le clavier de commande émettra 3 bips.

- Appuyez sur la touche PRESENT, pour armer le système.

- Quand le temps de sortie est écoulé, violez délibérément une zone en ouvrant une porte ou une fenêtre protégée.
- (a) Si une zone instantanée est violée, le clavier de commande émettra immédiatement des bips, les témoins ZONE et MARCHE clignoteront et tous les avertisseurs seront déclenchés. Le transmetteur émettra automatiquement un appel à la centrale de surveillance.
(b) Si une zone retardée est violée, l'action précédente se produira après que le temps de délai est expiré.

- Fermez la porte/la fenêtre.

- Retournez au clavier. Attendez une minute pour permettre au transmetteur d'effectuer son appel téléphonique. Puis entrez votre code secret pour arrêter tous les avertisseurs et la sonnerie du clavier. Entrez à nouveau votre code secret et enfoncez la touche [*] pour effacer l'alarme de la mémoire^(c).
- La centrale de surveillance devrait vous téléphoner dans un court instant pour vous signaler l'alarme^(b).

NOTES^(a) Si installé.

^(b) Si vous ne recevez pas d'appel de la centrale de surveillance, vous devez l'appeler et demandez le résultat de l'alarme. Si la centrale de surveillance dit ne pas avoir reçu d'appel de vos locaux appelez votre installateur et signifiez lui.

^(c) Se référer Note(a) page 12.

Symboles pour les voyants
○ Éteint
* Clignote
● Allumé

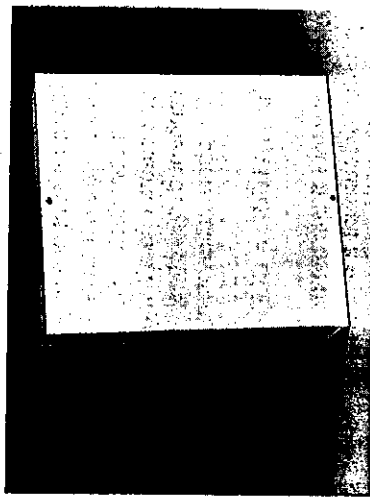
2. LES COMPOSANTS DU SYSTEME

Le système de protection CS-110 est constitué de cinq composants principaux:

- La centrale
- Le clavier de commande
- Les capteurs
- Les avertisseurs
- Le commutateur à clef/le commutateur de fin de sortie

LA CENTRALE

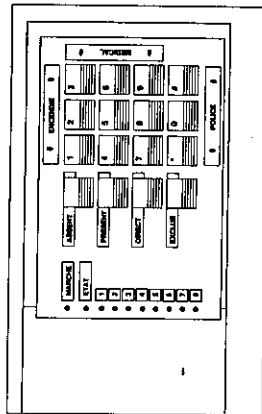
La centrale contient le "cerveau" du système. A l'intérieur de la centrale il y a 2 micro-processeurs comme ceux utilisés dans les ordinateurs. Elle accepte vos commandes (par le clavier de commande) et les signaux de détection émis par les capteurs de zones protégées. De ces informations, elle décide la sorte d'alarme à déclencher. Si un transmetteur digital est installé, la centrale émettra automatiquement un appel à la centrale de surveillance.



LE CLAVIER DE COMMANDE

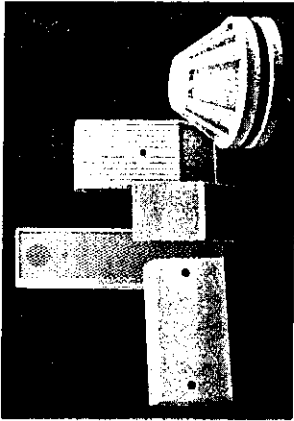
Le clavier de commande est le moyen de communication pour votre CS-110 qui protège vos locaux. Grâce à lui vous commandez le système de ce qui doit être protégé. Vous communiquez avec le système par les touches du clavier de commande et il vous répond par les témoins lumineux rouge et vert. C'est aussi simple que cela.

Le clavier de commande demande à être installé à un endroit accessible au propriétaire, et de préférence à un endroit où les témoins lumineux peut être vus facilement. Jusqu'à 5 claviers de contrôle peuvent être installés si vous désirez.



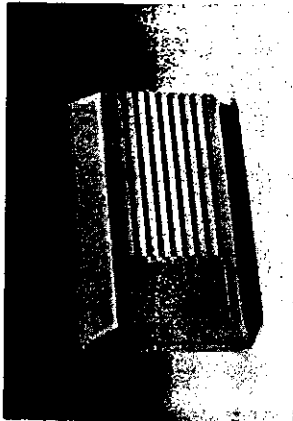
LES CAPTEURS

Les capteurs sont les "gardiens" de votre système CS-110. Ils contrôlent en permanence différentes parties de vos locaux pour détecter quelqu'un tentant de pénétrer dans les locaux ou les signes d'un incendie. Lorsque ces indications sont détectés par les capteurs, ceux-ci signalent immédiatement une détection de défaut à l'ordinateur.



LES AVERTISSEURS

Les avertisseurs sont des dispositifs audibles ou visuels qui attirent l'attention. Ils sont déclenchés quand le système détecte une alarme. Ils comprennent des sirènes, sonneries et phares, clignotants.



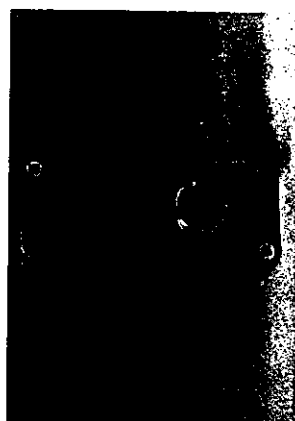
LE COMMUTATEUR A CLEF

Le commutateur à clef est un commutateur tournant à ressort similaire au contacteur d'allumage de votre voiture. Il est utilisé pour armer et désarmer votre système. Normalement, le commutateur à clef est monté à proximité de la porte d'entrée/sortie.



LE COMMUTATEUR DE FIN DE SORTIE

Le commutateur de fin de sortie est un commutateur momentané. Il peut être similaire à votre sonnette de votre porte, un contact magnétique, etc.... Le commutateur de fin de sortie est utilisé pour armer le système mais ne peut désarmer le système.

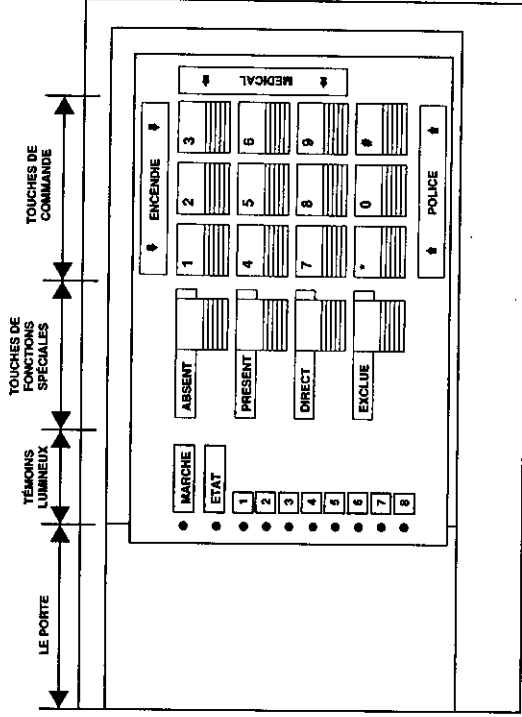


NOTE: Vous pouvez avoir soit un commutateur à clef ou un commutateur de fin de sortie installé avec votre système de protection CS-110, mais pas les deux.

3. LE CLAVIER DE COMMANDE

Regardons le clavier de commande d'un peu plus près, car c'est le composant que vous utiliserez le plus souvent.

Notez que le clavier de commande est divisé en quatre parties principales :



La porte

La porte dissimule les notes que l'on consulte éventuellement lors d'un problème.

Les témoins lumineux

Les témoins lumineux vous indiquent l'état du système à tout moment: que la fonction de protection soit en service ou non, s'il y a une violation ils indiquent sa localisation.

Les touches fonctions spéciales

Ces touches sont utilisées pour armer le système (c'est à dire le mettre en mode de surveillance), de désarmer des zones sélectionnées et de donner des commandes spéciales au système.

Les touches de commandes

Elles devraient vous paraître familières. Ce sont les mêmes 12 touches que vous trouvez sur n'importe quel téléphone à touches. Les touches vous permettent de commander le système. **NE PAS APPUYEZ ET RELACHEZ TROP VITE LES TOUCHES.** Le clavier émettra un bip une fois que vous aurez activé la touche correctement.

Regardons maintenant plus en détail chacune des parties principales du clavier de commande.

LA PORTE

Derrière la porte pivotante, il y a une étiquette collante comme celle ci. De nombreux rappels figurent sur l'étiquette pour servir de référence rapidement accessible sur la manière d'utiliser le CS-110

- quelles zones sont attribuées aux différentes parties de vos locaux
- La fonction secondaire des touches

LES TEMOINS LUMINEUX

Le témoin rouge MARCHE est utilisé pour indiquer différentes situations

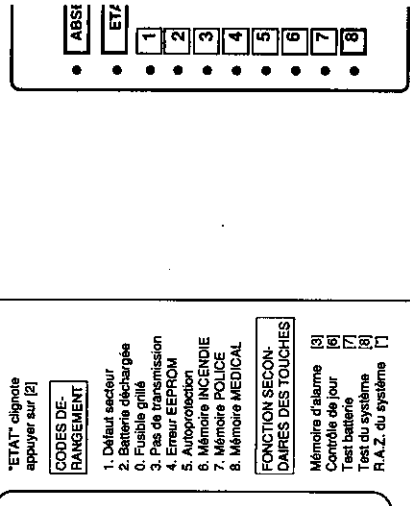
- Eteint: le système n'est pas armé
- Allumé: le système est complètement armé
- Clignotement rapide: la temporisation fonctionne
- Clignotement lent: il y a une alarme activée ou une alarme a été activée (si c'est une alarme passée, le témoin de la zone violée clignote aussi)

Le témoin vert ETAT est utilisé pour indiquer

- Allumé: si toutes les zones sont sécurisées
- Eteint: si une zone est violée
- Clignotant: si il y a un défaut dans le système

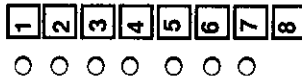
Les témoins rouges ZONE sont utilisés pour indiquer

- Eteint: si la zone correspondante est en sécurité
- Allumé: si la zone correspondante est violée
- Clignotant:
 - (1) S'il y a une alarme en mémoire (c'est à dire si la zone a été violée dans quel cas le témoin MARCHE doit aussi clignoter) ou
 - (2) Une zone a été délibérément exclue de la protection (mode EXCLUE)



MARCHE

ETAT



LES TOUCHES DE FONCTIONS SPECIALES

Les touches de fonctions spéciales sont utilisées pour donner des instructions spéciales souvent données à l'ordinateur qui lui disent comment protéger vos locaux.

- En enfonçant la touche **ABSENT** vous informez le système que vous laissez vos locaux totalement inoccupés et que vous voulez bénéficier de la protection en mode locaux inoccupés.

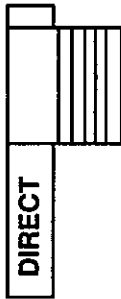
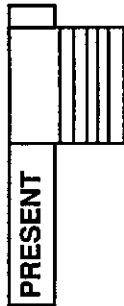
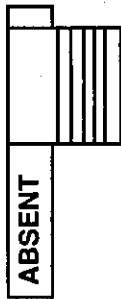
- En enfonçant la touche **PRESENT** vous informez le système qu'il y a des personnes à l'intérieur des locaux et que vous voulez bénéficier de la protection en mode locaux occupés.

- La touche **DIRECT** élimine la temporisation* d'entrée fixée quand vous armez en mode **PRESENT**. Le système donne une alarme aussitôt qu'une porte de sortie/ entrée est ouverte. (Si le système a été armé en mode **PRESENT**).

- La touche **EXCLUE** élimine temporairement des zones sélectionnées de la protection. Dans certaines conditions, il est préférable d'exclure une ou plusieurs zones de la protection. Par exemple, il y a des travaux dans vos locaux. Les ouvriers doivent passer fréquemment par la porte qui doit normalement être protégée en mode **PRESENT**. Le détecteur d'intrusion de cette porte doit être exclu ainsi les ouvriers ne déclencheront pas une alarme à chaque fois qu'ils utiliseront cette porte

Toutefois, il y a des zones qui ne **doivent pas être exclues** (exemple: zone INCENDIE). Dépendant de votre installation particulière, vous pouvez avoir la possibilité d'exclure, toutes les zones, quelques zones ou aucune zone. Votre installateur vous donnera des recommandations: quelles sont les zones qui peuvent être désignées comme pouvant être exclues ou pas au moment de l'installation de votre système.

* Voir section 4 "Armement et désarmement du système" pour les détails sur la temporisation.



4. DESCRIPTION GENERALE DU SYSTEME

Le système ARITECH CS-110 protège vos locaux grâce à une interaction de l'utilisateur et du système électronique.

Comment réaliser cette protection:

1. D'abord, en plaçant le système dans un mode protection, en utilisant manuellement les touches et les commutateurs
- C'est le rôle de l'utilisateur
- et ensuite
1. En détectant une éfraction ou la présence d'un intrus (voleur)
 2. En détectant de la fumée ou de la chaleur (incendie)
 3. En déclenchant une alarme chaque fois que les conditions précitées sont remplies
- C'est le rôle du système

Le système CS-110 protège vos locaux de différentes façons, selon que vous soyez **present** ou **absent**. Par exemple:

Mode de protection PRESENT

Si une personne (où animal domestique) est présent et que le système est en mode "maison occupée", le dispositif destiné à détecter les **déplacements à l'intérieur** des locaux sera déconnecté, sinon une alarme émettrait un signal continu chaque fois qu'il y aurait un déplacement à l'intérieur des locaux. Le système résoud le mode de protection **PRESENT**.

Vous avez trois choix concernant le **périmètre de protection** en mode **PRESENT**:

1. Normalement il y a délai entre le temps d'ouverture de la porte sortie/entrée et le déclenchement de l'alarme (cela vous donne le temps d'aller au clavier de commande après être entré et de désarmer le système). Toutefois, dans certains cas, vous voudriez une alarme instantanée à toute ouverture de la porte sortie/entrée.
2. Pour les bureaux et magasins, un mode **CARILLON** peut être choisi, ce qui a pour but de remplacer une alarme audible par un double bip au clavier de commande, pour toutes violations de la zone présélectionnée. Ces bips annoncent l'arrivée de client ou de visiteur aux employés sans la nuisance d'une sirène/sonnerie.
3. Si vous savez qu'il y aura des passages fréquents par cette porte (sortie/entrée) vous pouvez exclure cette fonctions a fin d'éliminer la fréquence des alarmes.

Mode de protection ABSENT

Dans le mode **ABSENT** les locaux sont innocupés et vous voulez normalement que toutes les parties du système fonctionnent, périphériques et intérieurs (à moins d'annulation d'une ou plusieurs zones).

ARMEMENT ET DESARMENT DU SYSTEME:

"Armer" signifie mettre en service un mode de protection. Le système peut être alimenté électriquement, mais ne pas être **armé** (c'est à dire assurer une protection complète) jusqu'à ce que certaines procédures soient accomplies.

"Désarmer" c'est la procédure inverse qui met le dispositif hors d'un mode de protection.

NOTE 1 Le système offre une protection **partielle**, même quand il n'est pas armé. Par exemple, si des systèmes de détection d'incendie sont installés, la protection sera assurée de façon continue, que le système soit armé ou non.

NOTE 2 Avant d'armer le système, le témoin vert **ETAT** doit émettre une lumière en continu et les témoins **ZONE** doivent être éteints.

La **première étape** d'armement pour l'utilisateur est d'entrer son code secret. Si l'ordinateur "reconnait" le code qui vient d'être introduit, la procédure d'armement peut se poursuivre. Si le code qui vient d'être introduit n'est pas reconnu par l'ordinateur, l'armement n'est pas possible.

La **seconde étape** dans la procédure d'armement de l'utilisateur est d'activer une combinaison de touches du clavier de commande et/ou des commutateurs suivant votre installation particulière. Il est possible d'armer/désarmer le système de différentes façons, selon les dispositifs installés dans vos locaux.

METHODE D'ARMEMENT	CONDITIONS D'EMPLOI
Clavier de commande	Quand vous êtes dans les locaux (PRESENT) Quand vous sortez des locaux (ABSENT)
Commutateur à clef*	Quand vous sortez des locaux (ABSENT)
Commutateur de fin de sortie*	Quand vous sortez des locaux (ABSENT)
METHODE DE DESARMEMENT	CONDITIONS D'EMPLOI
Clavier de commande	Quand vous êtes dans les locaux (PRESENT) Quand vous entrez dans les locaux (ABSENT)
Commutateur à clef*	Quand vous entrez dans les locaux (ABSENT)

NOTE: Il n'est pas possible de désarmer le système en utilisant le commutateur de fin de sortie.

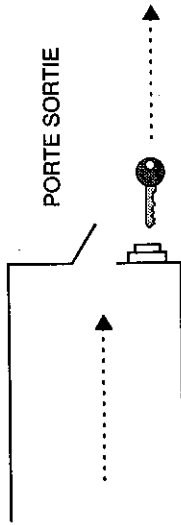
Chacun des méthodes possible d'armement/désarmement est étudiée en détail dans les pages suivantes.

* En option

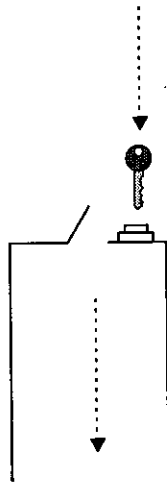
ARMEMENT ET DESARMEMENT DU SYSTEME (suite)

Utilisation du commutateur à clef extérieur:

Vous n'avez pas à entrer votre code secret sur le clavier de commande. Après avoir passé la porte de sortie des locaux, vous fermez momentanément le commutateur à clef. Cela active la temporisation. A la fin de la temporisation le système s'arme.



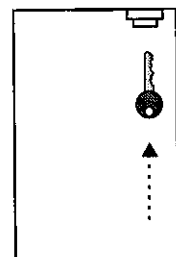
Si vous oubliez quelque chose, et désirez revenir dans les locaux pendant la temporisation, fermez simplement le commutateur à clef une fois. Cela désarme le système et vous permet de rentrer sans déclencher une alarme. Quand vous sortez fermer le commutateur à clef une fois de plus.



Pour désarmer le système au retour, fermez le commutateur à clef momentanément.

Utilisation du commutateur à clef intérieur:

Avant de passer la porte de sortie, fermez momentanément le commutateur à clef. Cela active la temporisation. Vous devez sortir des locaux avant la fin de la temporisation ou une alarme se déclenchera quand vous ouvrirez la porte de sortie. A la fin de la temporisation le système s'arme.



Si vous oubliez quelque chose, la méthode de rentrer est la même que pour le commutateur à clef extérieur.

Pour désarmer le système au retour, entrez par la porte normale sortie/entrée. Cela active la temporisation. Vous devez aller au commutateur à clef et le fermer momentanément avant que la temporisation expire ou une alarme se déclenchera.

ARMEMENT ET DESARMEMENT DU SYSTEME (suite)

Utilisation du clavier de commande:

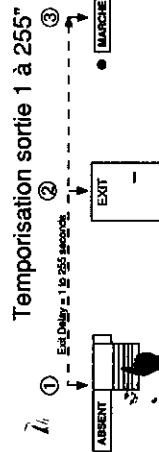
(NOTE: Les explications suivantes sont valables lorsqu'un commutateur à clef est installé. Avec un commutateur de fin de sortie installé, il n'est pas possible d'armer le système ABSENT en utilisant seulement le clavier).

Quand le clavier de commande est utilisé pour armer le système, une temporisation est activée entre:

1. L'instant où vous enfoncez la touche PRESENT ou ABSENT et l'instant où le système est effectivement armé.
2. L'instant d'ouverture de la porte sortie/entrée et celui où l'alarme se déclenche.

Les raisons de cette temporisation :

- a) En mode ABSENT le système est toujours armé par la dernière personne qui quitte les locaux. La temporisation permet à la personne de sortir des locaux avant que le système s'arme réellement. Autrement une alarme serait déclenchée par la dernière personne quittant les locaux aussitôt qu'elle ouvrirait la porte de sortie. La temporisation est programmable de 1 à 255 secondes.



- b) En mode PRESENT et ABSENT la temporisation permet aux personnes autorisées (employés ou membre de la famille) d'entrer et de désarmer le système avant qu'une alarme se déclenche. Le système est désarmé par l'entrée du code secret. Si le code n'est pas entré dans le temps de temporisation une alarme se déclenchera. Deux temps de temporisation peuvent être programmés, un pour chacune des portes considérées. Le temps de temporisation pour ces portes est compris entre 1 et 255 secondes.



La temporisation d'entrée peut être annulée en mode PRESENT en enfonçant la touche DIRECT. Si les touches (DIRECT) et (PRESENT) sont utilisées une alarme est déclenchée immédiatement quand une porte sortie/entrée est ouverte

Temporisation entrée = 0

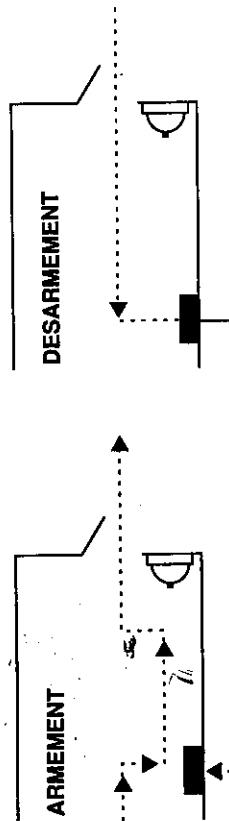


ARMEMENT ET DESARMEMENT DU SYSTEME (suite)

Utilisation du clavier de commande et du commutateur de fin de sortie:

Commencez la méthode d'armement en entrant votre code secret. Il n'y a pas de temporisation pour la sortie quand le commutateur de fin de sortie est utilisé. Vous pouvez prendre le temps que vous voulez pour sortir, vous pouvez entrer plusieurs fois, etc.... Quand vous partez définitivement, enfoncez le commutateur de fin de sortie, le système s'arme.

Le commutateur de fin de sortie ne désarme pas le système. Quand vous ouvrez la porte sortie/entrée au retour, la temporisation s'active. Vous devez aller au clavier de commande et entrer votre code secret pour désarmer le système avant la fin de la temporisation.



ZONES PROTEGEES:

Vous pouvez penser que vos locaux ont été divisés en plusieurs "zones" ou surfaces à être protégées. Par exemple:

Zones.maison	Zones bureaux	Zones.usine
Salle de séjour	Réception	Réception
Cuisine	Bureau du directeur	Ateliers
Chambres	Bureau du contrôleur	Magasins matières premières
Garage	Salle du photocopieur	Magasins produits finis
	Magasins	Atelier d'outillage

Huit zones peuvent être protégées par le système CS-110.

Deux types différents de protection peuvent être obtenus par une ou les huit zones:

1. Zones qui sont protégées seulement quand le système est armé. Ces zones sont appelées **zones marche/arrêt**.
2. Zones qui sont protégées 24 heures sur 24, 7 jours par semaine, que le système soit armé ou pas. Ces zones sont appelées **zones 24 heures**.

Chacune des 8 zones a une fonction de protection spécifique comme: Intrusion, Incendie, Police, Médical, etc....

ZONES PROTEGEES (suite)

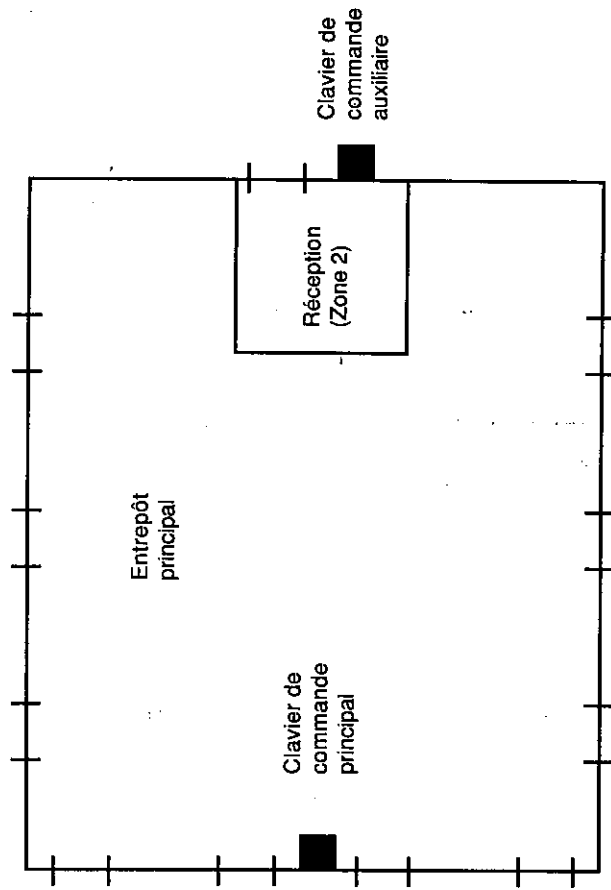
Désarmement d'une seule zone:

Le système CS-110 permet de désarmer/armer une seule zone. Cela veut dire: avec le système complètement armé, une ou plusieurs des zones peuvent être désarmées individuellement (ou réarmées) sans changement des états des autres zones. Par exemple:

Un entrepôt désire que les livreurs puissent entrer en zone 2 pour remettre des colis après les heures de travail. Un clavier de commande sera placé près de l'entrée de la zone 2 et un code secret spécial sera donné aux livreurs. Le système est armé à 17h30 quand les employés de l'entrepôt partent. Un livreur arrive à 21h00 et entre un code secret, la zone 2 est désarmée et il peut entrer mais la zone 1 et 3 à 8 restent armées. Après déchargement le livreur entre son code secret spécial et réarme la zone 2. Toutes les zones sont maintenant sous protection totale.

Jusqu'à huit zones peuvent être sélectivement désarmées. Dans cette situation, le code secret 1 désarme la zone 1 (et seulement la zone 1), le code secret 2 désarme la zone 2, etc.... code secret 9 sera le seul code qui pourra armer et désarmer le système entier.

Ces armements/désarmements sélectifs doivent être programmés dans le système par l'installateur.



PROTECTION CONTRE LE VOL

Le système ARITECH CS-110 offre deux types de protection contre le vol:

1. La **protection périmétrique**, en détectant le passage à travers une porte ou une fenêtre, et
2. La **protection interne**, en détectant le déplacement d'un être humain, si un intrus entrerait effectivement dans vos locaux.

Le **périmètre** de vos locaux est contrôlé par des détecteurs électromécaniques qui captent et transmettent l'information sur une tentative d'intrusion (ex. mouvement d'une porte ou d'une fenêtre, bris de verre, etc....). La zone périmétrique peut être du type "marche/arrêt" ou du type 24h sur 24 ou une combinaison des deux.

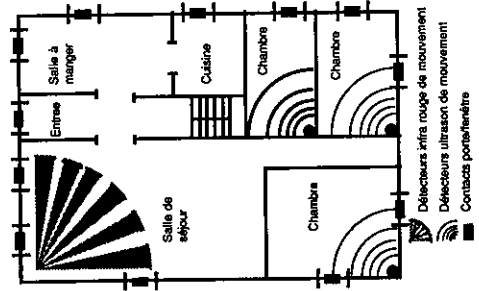
Le périmètre de détection peut être divisé en zones retardées ou instantanées.

- a) Un périmètre/zone retardée est une zone qui permet une temporisation entre l'ouverture d'une porte protégée et le déclenchement d'une alarme. Par exemple: la porte principale d'entrée de vos locaux sera toujours dans un périmètre de zone retardée. Cela permet aux employés, membres de la famille d'entrer et désarmer le système sans déclencher une alarme nuisante.
- b) Un périmètre/zone instantanée est une zone qui déclenche une alarme immédiate quand une fenêtre ou une porte protégée est ouverte.

Les mouvements d'un être humain à l'intérieur de vos locaux sont contrôlés par des capteurs qui détectent les déplacements, par des systèmes mécaniques (par exemple: des pressostats sous le tapis) ou les deux.

Si une violation périmétrique ou intérieure ou les deux sont détectées par le système CS-110, une alarme sera déclenchée.

Le principe de la protection contre le vol est illustré par le dessin cidessous.



PROTECTION INCENDIE

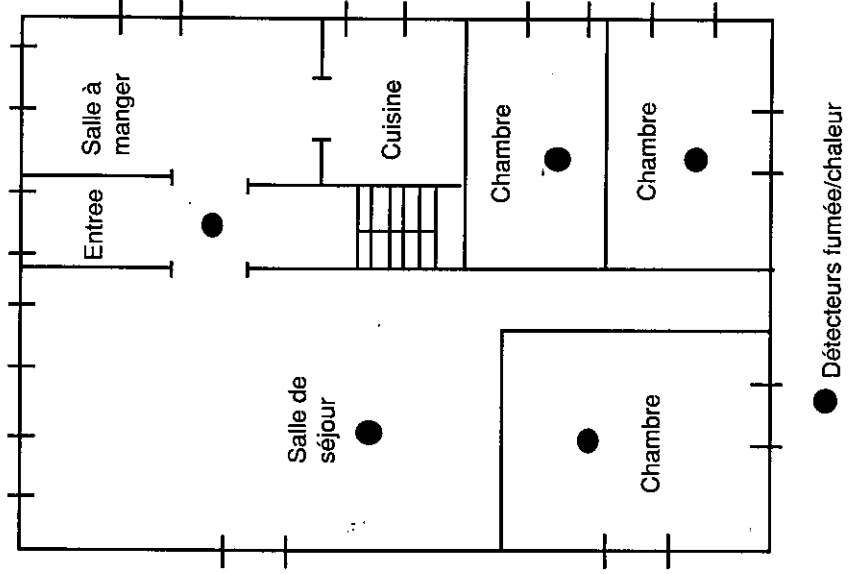
La protection de vos locaux contre l'incendie est une option importante dans le système CS-110. Si vous décidez l'incorporation de cette option de protection, des détecteurs de fumée/chaleur sont placés dans vos locaux là où la fumée et le feu ont le plus de probabilité de se présenter (voir dessin cidessous).

La fumée et la chaleur sont des avertisseurs précoces d'incendie. Si un ou deux de ces événements sont détectés, le système CS-110 déclenchera une alarme.

Si installés, les capteurs de détection d'incendie protégeront vos locaux 24h sur 24, 7 jours par semaine.

Le principe de la protection contre le feu est illustré par le schéma cidessous.

COMMENT LE SYSTEME CS-110 PROTEGE VOS LOCAUX CONTRE LE FEU



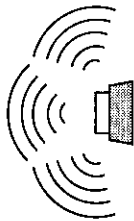
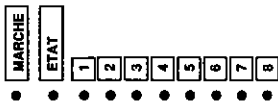
● Détecteurs fumée/chaleur

ALARMES

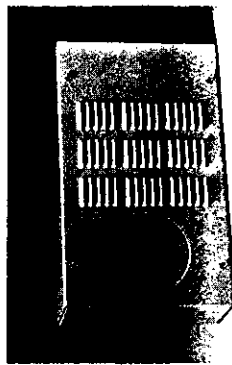
Le système offre trois types d'alarmes: **VISIBLE, SONORE et TELEPHONE***.

1. Les alarmes **VISIBLES** proviennent:

- du témoin **MARCHE** rouge qui clignote quand une zone est violée
- du témoin **ETAT** vert qui s'éteint quand une zone est violée
- des témoins de **ZONE** qui indiquent quelles zones ont été violées
- des **FLASH** de haute intensité (lampes stroboscopiques)

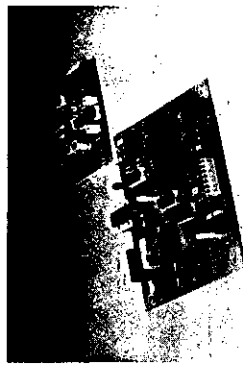


2. Une alarme **SONORE** peut être assurée par un carillon ou une sirène montée à l'extérieur, et/ou à l'intérieur de vos locaux. L'alarme **SONORE** prévient toute personne, dans les limites de la portée du système, qu'une condition anormale intervient dans vos locaux. Cela peut être utilisé pour attirer l'attention quand vous êtes absent.



3. Si vous avez acheté votre CS-110 avec l'option **transmetteur** installé, le système déclenchera une alarme par **TELEPHONE** automatiquement à un numéro de téléphone choisi.

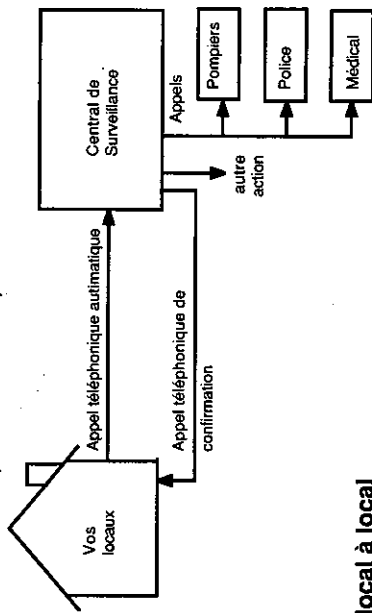
Ce cas permet une surveillance 24h sur 24 de vos locaux qu'ils soient occupés ou non.



ALARME TELEPHONE (suite)

Le transmetteur envoie un appel à la centrale de surveillance, indiquant quel type d'alarme se présente. Suivant les conventions présentées entre vous et la centrale de surveillance, un employé de cette centrale:

- a) Vous appelez pour confirmer l'alarme
- b) Préviens les services de police, pompier ou médical suivant l'alarme reçue
- c) Suit les instructions que vous aurez spécifiées



Appel de local à local

Le transmetteur peut être programmé pour appeler une habitation ou un bureau à la place d'une centrale de surveillance (mais non les deux), si vous désirez. Si l'appel local à local est choisi, votre système fera un appel au deuxième local en cas d'urgence. La personne répondant à cet appel dans le deuxième local entendra un bip (allumé seconde, déactivé seconde). Cela lui indiquera qu'un message d'urgence est transmis par votre transmetteur.

La personne appelée se sert d'un appareil appelé "boîtier d'acquis", le place sur le combiné du téléphone, enfonce le bouton du boîtier. Cela déclenche un signal de reconnaissance au transmetteur qui lui indique que son appel a bien été reçu. Votre transmetteur émettra des bips codés pour indiquer quel type d'alarme est transmis.

Par exemple:

1 bip	Alarme vol
2 bips	Alarme incendie
3 bips	Alarme médical etc.
	(les codes sont programmés par l'installateur)

Par le nombre de bip transmis par votre transmetteur la personne appelée pourra savoir le type d'urgence et prendre les dispositions nécessaires (appel de la police, des pompiers, etc....).

Votre système répétera les bips codés plusieurs fois afin d'être certain que la personne qui reçoit l'appel entend correctement le message d'urgence.

Quand les bips codés s'arrêtent, la personne appelée reprend le boîtier d'acquis, le porte au combiné téléphonique et renvoie le signal de reconnaissance. Cela indique au transmetteur que l'appel d'urgence a bien été reçu et compris. Le transmetteur s'arrêtera.

* Si équipé de l'option **transmetteur** (voir paragraphe 3).

5. PROGRAMMATION DU CS-110

"Programmer" c'est dire au système que faire, comment faire et quand le faire.

Il y a deux types de programme à l'intérieur de l'ordinateur du CS-110: le programme de marche du système et le programme de l'utilisateur.

- a) Le programme de marche du système, qui indique à l'ordinateur comment travailler, est enregistré dans les mémoires de l'ordinateur à la fabrication de système CS-110.
Le programme de marche du système lui-même est désigné par les spécialistes comme "PROGRAMMER". Le programme de marche du système ne peut être changé.
- b) Le programme utilisateur contient les instructions spécifiques mises en mémoire à la fabrication, ainsi le système peut être contrôlé avant d'être livré.
Quand le système CS-110 est installé, l'installateur peut modifier ce programme pour s'adapter à l'installation.

Cette section de ce manuel vous montre comment changer ou modifier le programme utilisateur pour un bon emploi du CS-110 dans votre installation de protection particulière.

Chaque programme est fait d'étapes individuelles ou opérations appelées fonctions. Il y a plus de 200 fonctions dans l'ordinateur du CS-110, mais l'utilisateur n'a accès qu'aux fonctions 1 à 11. Les fonctions 12 à 238 peuvent être changées par des techniciens spécialistes ou l'installateur.

Les fonctions 1 à 11 sont décrites dans les pages suivantes.

Appel local à local (suite)

Si vous décidez d'utiliser la transmission local à local, la méthode est la suivante:

- a) Faites une réunion avec la ou les personne(s) du deuxième local qui ont accepté vos appels d'urgence. Leur expliquer la méthode exacte à suivre en cas d'appel.
- b) Expliquez les sons que le transmetteur produit quand il émet un appel d'urgence, au deuxième local. Procurez leur une liste expliquant les bips codés.
- c) Procurez au deuxième local un boîtier d'acquis. Expliquez son fonctionnement. Laissez une note explicative de l'utilisation du boîtier.
- d) Contrôlez l'appel local à local au moins une fois par mois pour s'assurer de son bon fonctionnement.

Sonnerie retardée

Alarmes visibles/sonores (si installées) sont normalement déclenchées immédiatement quand il y a violation d'une zone VOL. Avec l'option transmetteur installé, toutefois, vous avez la possibilité de retarder le déclenchement des alarmes sonores et visibles, installées de 3 à 10 minutes (programmable) après que l'intrusion a été détectée. Cela s'appelle "sonnerie retardée", une option importante du système CS-110. Si une tentative de vol se présente, le délai de 3 à 10 minutes permet au transmetteur d'émettre son appel d'urgence à la centrale de surveillance qui signale l'urgence vol à la police. Ce qui permet à la police d'arriver à vos locaux et d'appréhender le voleur avant qu'il ne soit effrayé par les alarmes sonores ou visibles.

Suppression du temps de délai

Il est aussi possible de programmer le CS-110 en suppression de délai de sonnerie (paragraphe précédent) dans le cas où le transmetteur n'a pas la possibilité d'effectuer une transmission correcte de l'alarme vol à la centrale de surveillance. Si ce cas est programmé, la sonnerie retardée est supprimée si:

- 1) Le transmetteur ne reçoit pas le signal de confirmation de la centrale de surveillance dans les 3 ou 10 minutes de la transmission d'une alarme, ou si
- 2) Le transmetteur ne peut établir une communication avec la centrale de surveillance, ou si
- 3) Le transmetteur détecte un défaut dans la ligne téléphonique (ne permettant pas un appel à la centrale de surveillance).

Remise en route par l'installateur

Si le système est programmé de sorte que seul l'installateur peut effacer les alarmes des mémoires (note en page 12), il est à noter que le transmetteur fonctionnera **seulement pour la première alarme vol**. Toutes alarmes vol suivant cette première alarme ne seront pas transmises par le transmetteur jusqu'à ce que l'installateur vienne à vos locaux pour remettre la mémoire alarme à zéro.

Changement des codes d'accès.

Le TABLEAU DES MEMOIRES ci dessous montre comment le CS-110 était programmé en usine. Il y a un tableau de mémoire vierge à la fin de ce manuel pour votre utilisation. Il est facile de remplir le tableau des mémoires avant de commencer la programmation.

Numéro	de Nom la fonction	Valeur	Niveau d'accès*
1	Code d'accès 1	7 7 7 7 0	1
2	Code d'accès 2		1
3	Code d'accès 3		1
4	Code d'accès 4		1
5	Code d'accès 5		1
6	Code d'accès 6		1
7	Code d'accès 7		1
8	Code d'accès 8		1
9	Code d'accès 9		1
10	Code de programme utilisateur	9 8 8 8 8 8	
11	Compteur du code 9	2 5 5	

*** NOTES:**

- 1) Il y a quatre niveaux d'utilisation, ces accès représentés par un chiffre comme suit:
 - [0] Pas d'armement, désarmement ou accès au système permis. Ce code d'accès utilisateur permettra un accès à la fonction secondaire des touches seulement.
 - [1] Permet l'armement, désarmement et fonction normale du système.
 - [8] Cette code permet le désarmement et réarmement des zones individuelles dans le système complet (voir page 35).
 - [9] Permet une fonction normale du système, mais envoie aussi une alarme "silencieuse" si le transmetteur est installé.
- 2) Le niveau d'accès de chaque code d'accès utilisateur est déterminé quand votre système est installé. L'installateur seul peut changer le chiffre du niveau d'accès.

NUMERO DE	NOM LA FONCTION	UTILISATION
1 à 8	Code d'accès (codes secrets)	Vous permet d'enregistrer jusqu'à 8 codes d'accès dans les mémoires de l'ordinateur. Ces 8 codes d'accès peuvent être utilisés et réutilisés aussi souvent que vous le désirez. Il y a quatre niveaux d'accès utilisateur assigné à chaque code: (0) Pas d'armement, désarmement, ou accès au système n'est permis. Ce code d'accès utilisateur permet à une fonction secondaire de touche seulement. (1) Armement, désarmement et autre opération normale du système. (8) Ce code désarme/réarme des zones individuelles dans le système complet (voir page 35). (9) Permet les opérations normales dans le système mais envoie toujours une alarme silencieuse si le transmetteur est installé. Le niveau d'accès est désigné à chacun de ces huit codes par l'installateur.
9	Codes d'accès (utilisation contrôlée)	Le nombre de fois que le code 9 peut être utilisé est contrôlé . La fonction 11 (voir en suivant) détermine si le code 9 est utilisé un nombre de fois limité ou il limité dans le temps.
10	Code programme utilisateur	Le code enregistré en fonction 10 est utilisé pour entrer le mode programme (c'est à dire pour faire un changement limité dans le fonctionnement du système.
11	Compteur de l'utilisation du code 9	Contrôle le nombre de fois d'utilisation d'accès au. De 0 à 254 utilisations ou ilimicode 9 té (255).

Vous voulez changer le code d'accès numéro 1 à 1,2,3,4,5.

Entrez le code de programme [9] [8] [8] [8] [8] [8]
 Allez à la fonction numéro 1 [1] [#]
 Introduisez le nouveau code [1] [2] [3] [4] [5]

Vous avez un bip court puis un bip long.
 Le code a été changé.

Recommencez si nécessaire pour les autres codes.

Vous devez toujours entrer 5 chiffres pour chaque code.

Toutefois, le dernier chiffre n'est pas reconnu par le système si c'est un 0.
 Par exemple: code utilisateur 1 est programmé 77770. Quand l'utilisateur veut se servir du code il entre 7777, le 0 final n'est pas nécessaire pour avoir l'accès.

DESCRIPTION DETAILLEE DE PROGRAMMATION

Entrée du mode de programmation

- Pour entrer dans le niveau de programme de l'utilisateur, appuyez sur les touches 9-8-8-8. Ceci est le code programme utilisateur introduit à l'usine quand votre système a été fabriqué.
 (Vous pouvez changer ce code par la fonction 10)
- Quand les chiffres 9-8-8-8 sont introduits, tous les huit témoins de zone sur le clavier de commande clignotent. Cela confirme que vous êtes maintenant en mode programmation utilisateur.
- Les témoins continueront à clignoter jusqu'à l'entrée du numéro de la fonction que vous voulez programmer, ou jusqu'à la première pression sur la touche [*]. (La touche [*] permet de sortir de la programmation).
- Une temporisation de 3 minutes s'active à chaque pression de touche quand vous êtes en mode programmation. Si plus de 3 minutes s'écoulent entre chaque pression de touche, le système revient automatiquement en fonctionnement normal. Ceci pour éviter que le système reste en mode programmation, si vous êtes dérangé pendant votre programmation.
- Vous sortez du mode programmation a tout moment en enfonçant la touche [*].

Recherche d'une fonction

- Après avoir entré dans le mode programmation, la recherche d'une fonction particulière s'effectue par l'introduction du nombre de la fonction choisie, suivi d'une pression sur la touche [#] (touche de recherche).

Exemple: vous voulez trouver la fonction 10 (code programme utilisateur). Entrez dans le mode programmation (voire cidessus) puis:

- entrez les chiffres 1-0
 - Appuyez sur la touche [#]
- Vous êtes maintenant en fonction 10.

Lecture de la valeur de la fonction

Les témoins de ZONE 1 à 8 ont une fonction double dans le système.

Dans le mode protection normale un témoin de ZONE s'allume pour indiquer une violation de zone.

Dans le mode programmation, un témoin de ZONE indique la valeur des nombres enregistrés dans chaque fonction. Une valeur numérique est donnée à chaque témoin de zone suivant le tableau ci-dessous:

Témoin de zone	Valeur numérique
éteint	= 0
1	= 1
2	= 2
3	= 4
4	= 8
5	= 16
6	= 32
7	= 64
8	= 128

Quand vous entrez chaque fonction, un ou plusieurs témoins de zone s'allument pour indiquer la valeur de ce nombre dans la fonction. Si plus d'un témoin s'allume la valeur numérique est égale à la somme des nombres représentés par les témoins allumés.

Exemple: vous entrez la fonction 11 le témoin de zone 3 s'allume. Le nombre enregistré dans la fonction 11 est 4. Si, par contre, les témoins de zones 2 et 3 s'allument, le nombre enregistré dans la fonction 11 est 6 (4+2=6).

Pour ces fonctions appartenant au numéro de code (c'est à dire de 1 à 10) les valeurs de chaque chiffre du code est donné par séquence. Pour la fonction 11, les témoins de zone donne la valeur absolue du nombre enregistré dans cette fonction.

Exemple: vous voulez connaître les 5 chiffres du code de la fonction 1.

- Entrez dans le mode programmation (voir page 45) puis:
- (1) Enfoncez la touche 1
 - (2) Enfoncez la touche [#]. Témoins de zone 1, 2, 3 s'allument ce qui donne le premier chiffre du code "7" (1+2+4=7)
 - (3) Enfoncez la touche [#]. Témoins de zone 1 et 4 s'allument ce qui donne le deuxième chiffre du code "9" (1+8=9)
 - (4) Enfoncez la touche [#]. Témoins de zone 1 et 2 s'allument ce qui donne le troisième chiffre du code "3" (1+2=3)
 - (5) Enfoncez la touche [#]. Aucun témoin s'allume ce qui donne le quatrième chiffre du code "0"
 - (6) Enfoncez la touche [#]. Le témoin de zone 4 s'allume ce qui donne le cinquième chiffre du code "8".

Ce qui donne le code d'accès utilisateur dans la fonction 1: 7-9-3-0-8

Exemple: vous voulez connaître la valeur du nombre enregistré dans la fonction 11 (compteur d'utilisation du code 9); entrez dans le mode programmation puis:

- (1) Enfoncez la touche 1 deux fois (1-1)
- (2) Enfoncez la touche [#]. Les témoins de zone 2 et 3 s'allument. La valeur du nombre enregistré dans la fonction 11 est "6" (4+2=6).

Ce qui donne, le code d'accès 9 ne peut être utilisé que 6 fois.
(Si le propriétaire du code 9 essaie d'utiliser une septième fois le système ne répondra pas).

Changement de la valeur d'une fonction

La valeur (ou chiffre) d'une certaine fonction, peut être changée par, premièrement trouver la fonction, puis entrer la nouvelle valeur (ou chiffre).

Exemple 1: vous voulez changer le code d'accès utilisateur enregistré en fonction 3 par 486.

Entrez dans le mode PROGRAMMATION puis:

- (1) Entrez le chiffre 3.
- (2) Enfoncez la touche [#]. (Ignorez les témoins de ZONE, sauf si vous voulez connaître le code avant de le changer).
- (3) Entrez le nouveau numéro de code, enfoncez les touches 4-8-6-0-0. (Si le code à moins de 5 chiffres les 0 finaux doivent être ajoutés).
- (4) Après que le cinquième chiffre est entré, le système revient automatiquement en fonction normale. Le nouveau code d'accès 3 est maintenant enregistré par l'ordinateur.

Le propriétaire du code 3 doit utiliser 486 pour avoir accès au système.

NOTE:

Après la programmation des codes utilisateurs (fonctions 1 à 10) le système revient automatiquement en fonction normale. Si vous voulez une autre fonction, refaire le mode de PROGRAMMATION (page 45 "Entrée du mode de programmation") entrez le nombre de la fonction désirée et appuyez sur la touche [#].

Exemple 2: vous voulez changer l'utilisation du code 9 enregistré dans la fonction:

11 par 15 utilisations. Entrez dans le mode PROGRAMMATION puis:

- (1) Entrez 1-1.
- (2) Enfoncez la touche [#], la valeur actuelle sera indiquée par la somme des témoins de ZONE.
- (3) Entrez 1-5.
- (4) Enfoncez la touche [#]. La nouvelle valeur d'utilisation du code 9 (15) est maintenant enregistré dans la fonction 11 et vous n'êtes plus en mode de programmation.
- (5) Si vous voulez confirmation que le nouveau nombre d'utilisation est 15, refaire le mode de programmation et suivre la méthode du paragraphe "Lecture de la valeur de la fonction" page 46.

NOTE:

Après la programmation de la fonction 11 vous devez sortir manuellement du mode de PROGRAMMATION touche [F], puis entrez à nouveau pour programmer une nouvelle fonction.

6. LEXIQUE

ARMEMENT

L'armement est la procédure qui consiste à placer le système CS-110 dans un mode de protection qui correspond à la détection des violations et à la transmission des alarmes. Une fois le système armé par l'utilisateur, il reste armé jusqu'à ce que l'utilisateur le désarme délibérément. Il reste armé, même si la source d'énergie extérieure des locaux est interrompue (grâce à une batterie dans la centrale).

CAPTEURS

Les capteurs sont des dispositifs sensibles qui détectent un intrus ou le feu. Les capteurs peuvent inclure les microcapteurs de porte/fenêtre, les détecteurs de mouvements, les détecteurs de fumée/chaleur, des tapis munis de pressostats, des détecteurs de bris de vitre, des détecteurs de vibrations/chocs.

LA CENTRALE

Le boîtier métallique contenant l'ordinateur et les circuits électroniques qui déclenchent et transmettent les différentes alarmes quand une zone protégée est violée.

CLAVIER DE COMMANDE

Le petit clavier contenant les touches et témoins lumineux qui vous permet de faire fonctionner le système.

CODES

"Cleps électroniques" qui donnent accès au système et permettent seulement aux personnes autorisées de changer le programme.

CODE INSTALLATEUR

Code spécial utilisé par l'installateur pour avoir accès au système de programmation.

CODE DE PROGRAMMATION DE L'UTILISATEUR

Un code à 5 chiffres qui permet de changer certaines valeurs dans les mémoires de l'ordinateur. Chaque CS-110 arrive de l'usine avec le code de programmation réglé à 98888. Ce chiffre peut être changé quand vous installez votre système.

CODE SECRET

Un nombre spécial qui permet aux personnes qui le connaissent de faire fonctionner le système. Un maximum de 9 codes peuvent être enregistrés dans l'ordinateur. Chaque code secret peut avoir de 1 à 5 chiffres. Par exemple: 23, 106, 15694, 6, 7824, etc....

COMMANDE

Une instruction donnée à l'ordinateur du CS-110. Les instructions numériques sont données à l'aide de touches de commande de 0 à 9. Les instructions spéciales sont données par les touches [*], [#], [2], [3], [6], [7] et [8].

COMMUTATEUR A CLEF

Commutateur impulsionnel, utilisé pour armer/désarmer le système. Une vraie clef est nécessaire pour actionner l'interrupteur.

COMMUTATEUR DE FIN DE SORTIE

Commutateur momentanément qui est utilisé pour armer le système. Il peut ressembler à un bouton de sonnette, à un interrupteur magnétique, etc....

EXCLUE

L'exclusion intentionnelle d'une zone de la protection. Quand une zone est "exclue" les capteurs de cette zone ne déclencheront pas une alarme si ils sont activés.

FAUSSE ALARME

Une alarme intempesive, exemple: une alarme non provoquée par le feu ou par un intrus.

INCENDIE

Une des alarmes d'urgences. Une alarme incendie est déclenchée quand un capteur de feu/chaleur détecte un incendie ou quand les touches [1] et [3] du clavier de commande sont enfoncées simultanément.

MEDICAL

Une des alarmes possibles en urgence. Une alarme MEDICAL est déclenchée quand une zone médical est activée ou quand les touches [3] et [9] du clavier de commande sont enfoncées simultanément.

6. LEXIQUE (SUITE)

MODE

Une configuration spécifique d'action et de réaction du système. Par exemple: les actions et réactions du système dans le mode PROTECTION est différent, et de très loin, du mode PROGRAMMATION.

POLICE

Une des alarmes possibles en urgence. Une alarme POLICE est déclenchée quand une zone police est activée ou quand les touches [*] et [#] du clavier de commande sont enfoncées simultanément.

SABOTAGE

Toute condition dans laquelle quelqu'un, intentionnellement ou par inadvertance, essaie de changer le système électriquement ou mécaniquement, de façon à empêcher une alarme quand une zone est violée.

TEMOINS LUMINEUX

Les 10 voyants lumineux de couleur du clavier de commande qui vous montrent l'état de votre système, les violations de zones, la nature des défauts et la valeur numérique de certaines fonctions de programme.

TEMPORISATION D'ENTREE

Un intervalle de temps entre l'ouverture d'une porte entrée/sortie et le déclenchement d'une alarme de violation de zone. La temporisation d'entrée permet à la personne de retour dans les locaux protégés d'entrer et de désarmer le système sans causer une alarme nuisante (voir section 4).

TEMPORISATION DE SORTIE

Un intervalle de temps entre l'enfoncement de la touche (ABSENT) et l'armement du système. La temporisation de sortie permet à la personne sortant d'armer le système et de sortir par la porte entrée/sortie sans déclencher une alarme (voir section 4).

TOUCHES DE FONCTIONS SPECIALES

Quatre touches du clavier de commande qui vous permettent de donner des commandes spéciales au système.

VIOLATION - EFFRACTION -

Une intrusion ou une condition d'incendie dans une zone protégée.

ZONE

Une partie sous protection de vos locaux.

ANNEXE A

PREVENTION CONTRE L'INCENDIE ET EVACUATION

Le but des détecteurs de chaleur et de fumée est de déceler le feu à son début et de déclencher une alarme, pour donner plus de temps aux personnes présentes de sortir des locaux avant que la fumée n'atteigne un niveau dangereux.

CONNAITRE LES RISQUES D'INCENDIE. Aucun système de détection ne peut protéger la vie dans toutes les situations. Donc, des précautions devraient être prises pour éviter des situations potentiellement dangereuses telles que fumer au lit, laisser les enfants seuls à la maison, nettoyer avec des liquides inflammables tels que l'essence.

La meilleure protection contre l'incendie consiste à diminuer les risques, en entretenant un rangement correct des produits et en appliquant les principes d'une bonne ménagère. L'emploi négligeant de matières combustibles et d'appareils électriques ou la surcharge des prises électriques sont une des causes principales d'incendie. Les explosifs et les matières à combustion rapide doivent être éliminés de votre résidence.

EN CAS D'INCENDIE: Sortez immédiatement. Ne vous arrêtez pas pour faire votre valise ou chercher des objets de valeur. En présence de fumée épaisse, retenez votre respiration, restez aussi près que possible du sol, rampez si nécessaire. L'air le plus pur est généralement près du sol. Si vous devez franchir une porte fermée, touchez avec précaution la porte et la poignée, pour vous assurer de l'absence d'une chaleur excessive. Si tout cela est relativement froid, appuyez votre pied contre le bas de la porte, votre hanche au milieu et une main sur la partie supérieure. Ouvrez légèrement. S'il y a un fort courant d'air chaud, fermez la porte rapidement et verrouillez-la. Le feu non aéré peut exercer des pressions considérables. Assurez-vous que tous les occupants de la maison ont compris ce danger.

Utilisez le téléphone de votre voisin ou un boîtier d'alarme public. L'extinction du feu doit être laissée à des professionnels. Trop de choses imprévues peuvent survenir, quand des gens sans expérience essaient d'éteindre un incendie.

SOYEZ PREPAREZ: Pratiquez régulièrement des entraînement de lutte contre l'incendie. Attachez-vous à la reconnaissance des signaux d'alarme. Pour votre protection, simulez diverses circonstances (fumée dans le hall, dans la pièce commune, etc.). Que chacun réagisse à la situation. Dessinez un plan d'implantation et montrez deux sorties pour chaque pièce. Il est important que les instructions destinées aux enfants soient formulées soigneusement. Leur tendance en face d'un danger est de se cacher.

Il est impératif qu'un point de rencontre soit établi hors de la maison. Vous devez insister pour que chacun s'y trouve pendant une alarme. Ceci éliminera la tragédie de quelqu'un retournant dans la maison pour rechercher un membre de la famille qui est en fait à l'abri. Si vous avez des enfants et/ou des invalides résidant dans votre maison, vous pouvez aider les pompiers en plaçant des décalcomanies sur les fenêtres des chambres à coucher. La plupart des casernes de pompiers fournissent ces décalcomanies.

Habituez vous à reconnaître le son particulier de votre alarme incendie !

ANNEX B

TABLEAU DES MEMOIRES

Le "Tableau des Mémoires" est une représentation sur papier des différents stockages ou fonctions dans la mémoire de l'ordinateur. Le tableau montre la couverture des 11 fonctions de la programmation de l'utilisateur. (Pour la description des fonctions 1-11 voir page 41).

NUMERO DE LA FONCTION	NOM	VALEUR	NIVEAU D'ACCES*
1	Code d'accès 1		1
2	Code d'accès 2		1
3	Code d'accès 3		1
4	Code d'accès 4		1
5	Code d'accès 5		1
6	Code d'accès 6		1
7	Code d'accès 7		1
8	Code d'accès 8		1
9	Code d'accès 9		1
10	Code de programme utilisateur	0 1 9 8 9	9
11	Compteur du code 9		9

* NOTES:

- 1) Il y a quatre niveaux d'utilisation, ces accès représentés par un chiffre comme suit:
 - 0 Pas d'armement, désarmement ou accès au système permis. Ce code d'accès utilisateur permettra un accès à la fonction secondaire des touches seulement.
 - 1 Permet l'armement, désarmement et fonction normale du système.
 - 8 Cette code permet le désarmement et réarmement des zones individuelles dans le système complet (voir page 35).
 - 9 Permet une fonction normale du système, mais envoie aussi une alarme "silencieuse" si le transmetteur est installé.
- 2) Le niveau d'accès de chaque code d'accès utilisateur est déterminé quand votre système est installé. L'installateur seul peut changer le chiffre du niveau d'accès.