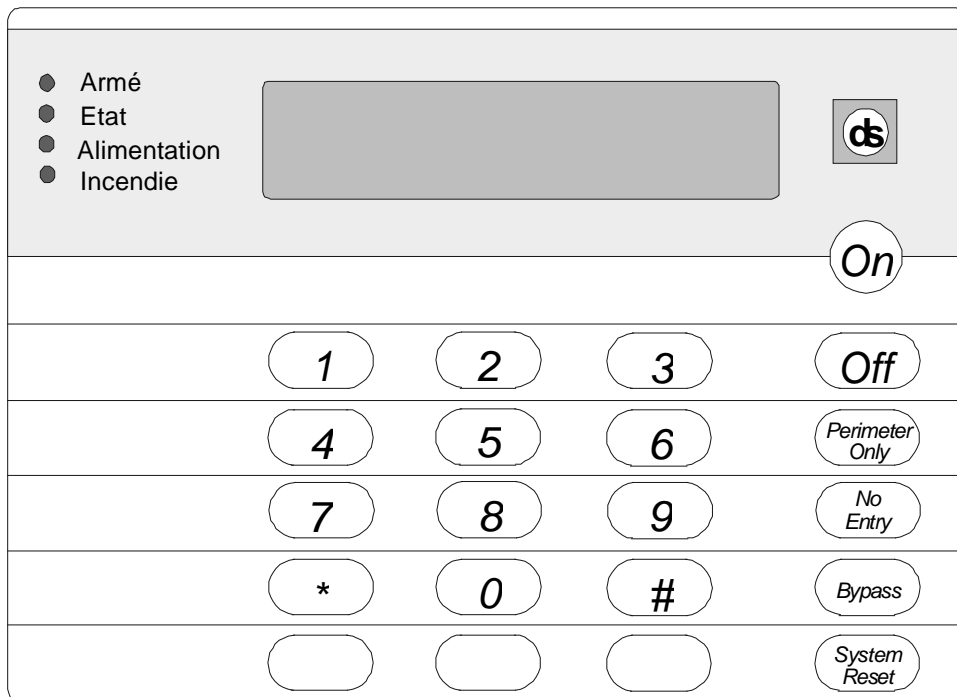




DS7080i



Manuel d'utilisateur

Contenu

1. ARMEMENT	Page 3
2. DESARMEMENT	Page 5
3. RESET D'ALARME	Page 5
4. FONCTIONS DE TEST	Page 6
4.1 Test des zones	
4.2 Test de la batterie	
4.3 Test du signal sonore	
4.4 Test du transmetteur digital	
5. INDICATIONS DE DERANGEMENT	Page 7
6. LECTURE DE LA MEMOIRE	Page 8
7. MODIFICATION ET ANNULATION DE CODES	Page 8
7.1 Codes maîtres	
7.2 Codes utilisateurs	
8. PROGRAMMATION DE LA DATE ET L'HEURE	Page 9
8.1 Modification de la date	
8.2 Modification de l'heure	
9. REPARTITION DES POINTS	Page 10
10. FONCTIONNEMENT DES VOYANTS LUMINEUX ET DES TOUCHES	Page 11

1. Armement

A. Armement dans des conditions normales

(personne dans le bâtiment, entrée du bâtiment permise)

Pour armer le système, toutes les zones doivent être en repos, le voyant vert "**Etat**" doit être allumé. Si ce n'est pas le cas, toutes les zones doivent être mis en repos, ou utiliser l'exclusion de points ou l'armement forcé (voir F).

Après l'introduction du code correct, le voyant rouge "**Armé**" va clignoter pendant la temporisation de sortie et après expiration de la temporisation rester allumé en continu. Il faut quitter le bâtiment avant l'expiration de la temporisation, mais seulement après le beep sonore.

B. Armement lorsque quelqu'un est présent dans le bâtiment et personne d'autre ne peut avoir accès au bâtiment (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être en repos, le voyant vert "**Etat**" doit être allumé. Si ce n'est pas le cas, toutes les zones doivent être mis en repos, ou utiliser l'exclusion de points ou l'armement forcé (voir F).

Après l'introduction du code correct, le voyant rouge "**Armé**" va clignoter pendant la temporisation de sortie et après expiration de la temporisation rester allumé en continu. N'oubliez pas que l'alarme va se déclencher lorsque vous entrez à nouveau dans le bâtiment. Personne ne peut désarmer la centrale via les zones temporisées.

C. Armement lorsque quelqu'un est présent dans le bâtiment et quelqu'un d'autre peut avoir accès au bâtiment (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être en repos, le voyant vert "**Etat**" doit être allumé. Si ce n'est pas le cas, toutes les zones doivent être mises en repos, ou utiliser l'exclusion de zones ou l'armement forcé (voir F).

D. Armement du système de manière spécifique (si programmé).

Pour armer le système, toutes les zones doivent être en repos, le voyant vert "**Etat**" doit être allumé. Si ce n'est pas le cas, toutes les zones doivent être mises en repos, ou utiliser l'exclusion de points ou l'armement forcé (voir F).

Après introduction du code correct, le voyant rouge "**Armé**" va clignoter pendant la temporisation de sortie et après expiration de la temporisation rester allumé en continu..

E. Armement complet du système, personne ne peut avoir accès aux locaux

Pour armer le système, toutes les zones doivent être en repos, le voyant vert "**Etat**" doit être allumé. Si ce n'est pas le cas, toutes les zones doivent être mises en repos, ou utiliser l'exclusion de points ou l'armement forcé (voir F).

Appuyer "code" "No Entry" "On"

Après l'introduction du code correct, le voyant rouge "**Armé**" va clignoter pendant la temporisation de sortie et après expiration de la temporisation rester allumé e continu. Il faut quitter la bâtiment avant l'expiration de la temporisation, mais seulement après le beep sonore. En utilisant cette manière d'armement, toutes les zones sont armées comme zone directe, sans aucune temporisation d'entrée.

F. Armement forcé

Si un ou plusieurs des zones n'est pas en repos, par exemple un détecteur défectueux, la centrale peut malgré tout être armée :

Appuyer "code" "On" suivi par "Bypass"
ou "No Entry" "Perimeter Only"
ou "Perimeter Only"
ou "No Entry " "On"

Après l'introduction du code correct, le voyant rouge "**Armé**" va clignoter pendant la temporisation de sortie et après expiration de la temporisation rester allumé e continu. N'oubliez pas que l'alarme va se déclencher lorsque vous entrez à nouveau dans le bâtiment.

2. Désarmement

Pour désarmer, introduire le **code utilisateur**, suivi de **"Off"**. La lampe rouge **"Armé"** va s'éteindre.

"code" "Off"

Désarmement du système sous contrainte.

Lorsqu'on introduit un code spécial ("Duress") de contrainte le système est désarmé et une alarme silencieuse est transmise vers le centre de gestion, si prévu.

En utilisant le code maître, on peut programmer des différents codes avec une autorité "Duress".

3. Reset de l'alarme

Lorsque la lampe rouge **"Armé"** 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 **"Off"**. L'alarme est alors éliminée et la centrale désarmée.

"code" "Off"

4. Fonctions de test

4.1 Test des zones

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

Appuyer "code" "#" "81"

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

Le test des zones fonctionne sur toutes les zones.

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

Pour interrompre la fonction "test des zones", appuyer votre code suivi par "#".

4.2 Test de la batterie

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

Appuyer "code" "#" "80"

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

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

4.3 Test des sirènes

Pour tester les alarmes sonores procéder comme suit :

Appuyer "code" "#" "85"

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

4.4 Test du transmetteur digital

Si celui-ci est programmé, le bon fonctionnement de la transmission peut être testé manuellement comme suit :

Appuyer "code" "#" "82"

Un long signal sonore continu va retentir.

Si le test est positif, un nouveau signal sonore et continu va retentir.

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

Le signal sonore des claviers va continuer jusqu'à ce que l'on appuie le code utilisateur suivi par la touche "Off".

5. Indications de dérangement

Uniquement sur le clavier DS7447, en cas de dérangement, le voyant vert "**Alimentation**" va clignoter et l'écran va afficher "ERREUR CENTRALE - ENTREZ #87"

On obtient un rapport détaillé avec la séquence suivante :

Appuyer "code" "# "87"

Sur le clavier LCD DS7447 apparaissent les indications suivantes :

DS7090i	Description
RESEAU COUPE	220 V absent
BATTERIE FAIBLE	Tension batterie trop basse
ERREUR COMMUNIC.	Le transmetteur n'a pas ou mal transmis le message
ERREUR SYSTEME	Problème dans la platine de la centrale (voir les codes ci-contre)
ERREUR CLAVIER	Clavier ne répond pas
SABOTAGE CLAVIER	Le couvercle d'un des claviers est absent
ERREUR BUS MPX	Le bus multiplex ne fonctionne pas bien
ERREUR ALIM. AUX.	Alimentation secondaire ne fonctionne plus.

Erreurs système :

01	Erreur RAM
02	Erreur ROM
03	Erreur EEPROM
04	Erreur terre
10	Communication DS7420 perdue
11	Erreur ligne téléphonique 1 DS7420
12	Erreur ligne téléphonique 2 DS7420
13	Erreur circuit sirène du DS7420
20	Communication avec 7488 perdue

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

Pour faire un reset des dérangements

Appuyer "code" "Systeme Reset"

Si la lampe vert "Alimentation continue à clignoter, prévenir immédiatement l'installateur.

6. Lecture de la mémoire

SUR LE CLAVIER DS7447 UNIQUEMENT.

Ceci ne peut s'effectuer que lorsque la centrale est désarmée. Les événements sont affichés dans un ordre inversement chronologique. La mémoire retient 30 événements. Tout nouvel événement qui vient s'ajouter au dernier efface le premier événement enregistré.

Chaque événement est affiché en 2 étapes (éventuellement en 3 étapes pour les applications commerciales) :

- le genre d'événement
- le jour et l'heure de l'événement

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

Appuyer "code" "#" "89"

Pour lire chaque événement suivant, appuyez "9".

Pour lire chaque événement précédent, appuyez "6".

Pour voir l'heure et la date de l'événement, appuyez "#".

Si l'on n'appelle pas l'événement suivant dans le 40 secondes, le clavier reprend son état initial. Pour interrompre la lecture de mémoire :

7. Modification et annulation de codes

7.1 Modification du code maître

Former l'ancien code maître suivi de "#" "0". Sur l'écran apparaît : "0 CHANGEZ CODE / 2 CHANGEZ DATE / 6 CHANGEZ HEURE". Appuyer "0" pour sélectionner "CHANGER CODE" (modifier utilisateur). Sur l'écran apparaît : "ENTREZ NO. UTIL". Introduire le numéro de l'utilisateur. Sur l'écran apparaît : "ENTREZ AUTHORITY NIVEAU (0...6)". Appuyer "0". Sur l'écran apparaît : "ENTREZ LA PARTITION # = les deux". Appuyez "#". Sur l'écran apparaît : "ENTREZ CODE". Introduire le nouveau code maître. Sur l'écran apparaît : "VERIFIEZ CODE FINISSEZ PAR #". Introduire à nouveau le code maître. la centrale confirme par un beep sonore long que le nouveau code est accepté.

7.2 Modification des codes utilisateurs

Suivre la même procédure que la modification du code maître. Pour attribuer le niveau d'autorité (authority level), il y a le choix parmi les niveaux suivants :

0 = code maître

1 = armement, désarmement, effectuer des tests, introduire des commandes, armement forcé, et exclusion de points, ne peut pas modifier des codes utilisateurs

2 = armement, désarmement, exclusion de points ne peut pas modifier des codes utilisateur ni les commandes #7 et #8.

3 = armement seul avec "On", aucune autre commande.

4 = code temporaire, armement, désarmement, aucune autre commande.

5 = code "Duress" (= code hold up), désarmement sous contrainte.

6 = code d'accès : pour commander l'ouverture d'une porte de sortie (si prévu dans la programmation).

Fonctionne que la centrale soit armée ou désarmée.

Annulation de codes utilisateurs.

Pour annuler un code existant, procéder comme suit : "code maître" "#" "0" "n° util." "#".

Remarque : Le code utilisateur 001 ne peut pas être annulé, mais seulement modifié.

Sur le clavier DS7445 LED, aucune indication n'apparaîtra, la séquence de programmation devra être faite avec beaucoup de soins pour éviter une erreur.

8. Programmation date et heure

8.1 Modification de la date

SUR LES CLAVERS DS7447 UNIQUEMENT

Introduire le code maître suivi de "#" "0". L'écran affiche "0 CHANGEZ CODE / 2 CHANGEZ DATE / 6 CHANGEZ HEURE". Appuyer "2" pour "CHANGEZ DATE". L'écran affiche : "ENTREZ MOIS (01...12)". Introduire mois (2 chiffres). L'écran affiche ensuite : "ENTREZ JOUR (01...31)". Introduire le jour du mois (2 chiffres). L'écran affiche enfin "ENTREZ ANNEE". Introduire l'année (2 chiffres). Terminer par "#".

8.2 Modification de l'heure

SUR LES CLAVIERS DS7447 UNIQUEMENT

Introduire le code maître suivi de "#" "0". L'écran affiche "0 CHANGEZ CODE / 2 CHANGEZ DATE / 6 CHANGEZ HEURE". Appuyer "6" pour "CHANGEZ HEURE". L'écran affiche : "ENTREZ JOUR (1...7)". Introduire le chiffre du jour de la semaine en commençant par dimanche (dimanche = 1, lundi = 2, mardi = 3, etc.) L'écran affiche ensuite : "ENTREZ HEURE (0100...1259)". Introduire l'heure en format de 12 heures (4 chiffres). L'écran affiche enfin "ENTREZ AM/PM (4/6)". Introduire "4" pour l'avant midi, "6" pour l'après-midi. Terminer par "#".

9. Répartition des zones

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

10. Signification des lampes et des touches

ARME (LAMPE ROUGE)

éteinte = centrale désarmée

clignotante = la centrale est en temporisation de sortie, ou est armée et il s'est produit une alarme

allumée = la centrale est armée et il ne s'est pas produit d'alarme

ALIMENTATION (LAMPE VERTE)

éteinte = centrale est hors d'état de fonctionner (ni d'alimentation secteur, ni batterie)

clignotante = il y a des problèmes avec la centrale (voir écran faute 87)

allumée = la centrale fonctionne normalement (pas de problèmes)

ETAT (LAMPE VERTE)

allumée = toutes les zones sont en repos

clignotante = un ou plusieurs points sont exclus

éteinte = un ou plusieurs points en sont pas en repos

INCENDIE (LAMPE ROUGE)

allumée = une zone incendie est en alarme

éteinte = les zones incendie sont au repos