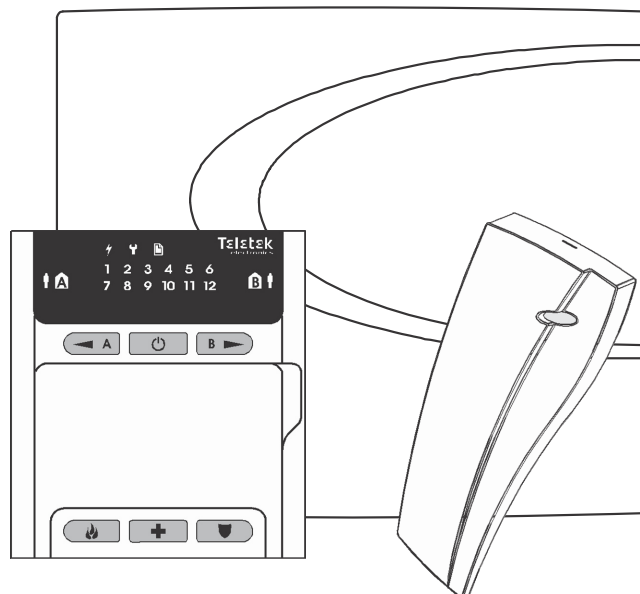




Français

Manuel d'utilisation de la CA62-
Opération avec le clavier LED62 et
Lecteur De Carte De Proximité PR62



Table des matières

Description Générale Du LED62	4
Description Générale	4
LEDs d'Indication	5
Sonorité du Clavier	
Boutons	7
Opérations Du Clavier LED62	8
ARMEMENT de la Partition A	8
Mode "ARMEMENT TOTAL" de la Partition A	8
Mode "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A	8
Mode "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A	9
ARMEMENT de la Partition B	10
ARMEMENT des deux Partitions A et B	10
DESARMEMENT de la Partition A, de la Partition B ou les deux Partitions	10
Stopper l'alarme	11
Boutons Panique	11
Code Piège	11
Consultation des problèmes Techniques	11
Menu de Programmation Utilisateur	12
Changement de son propre code	12
Consultation du journal des événements par l'utilisateur	12
Activation / Désactivation du carillon par l'utilisateur	12
Isolation de Zone par l'utilisateur	13
Menu de Programmation Manager	14
Changement des droits de l'utilisateur pour l'accès à distance	14
Activation / Désactivation d'accès du Code Ingénieur	15
Envoi d'un message "Test Manuel de Comm."	15
Blocage d'accès UDL	15
Changement des Codes Utilisateurs	16
Changement des Droits Utilisateurs	16
Changement des Codes Manager	16
Changement des Droits Manager	17
Consultation du Journal des événements par le Manager	17
Activation / Désactivation du carillon par le Manager	18
Isolation de Zone par le Manager	18
Réglage de l'heure	18
Réglage de la Date	18
Ajout d'une carte de Proximité	18
Suppression d'une carte de Proximité	18
Description Du Lecteur de Proximité PR62	19
Description Générale	19
LEDs d'Indication	19
Signalisation Sonore	19
ARMEMENT avec une carte de Proximité	19
DESARMEMENT avec une carte de Proximité	19
Liste de contrôle du système	20
SUPPLEMENTS	21

Information Générale

Garantie

Pendant la période de garantie, le fabricant remplacera ou réparera n'importe quel produit retourné à l'usine. Toutes les pièces remplacées et / ou réparées seront couvertes pour le reste de la garantie originale, ou pour quatre vingt dix (90) jours, même si la période est plus longue. L'acheteur initial devra immédiatement envoyer une note écrite précisant les pièces défectueuses ou le mal fonctionnement, laquelle notice écrite devra être reçue avant l'expiration de la garantie.

Garantie Internationale

Les clients étrangers auront les mêmes droits de garantie au même titre que les clients bulgares et le fabricant n'aura pas à payer d'éventuels droits de douane, taxes ou TVA.

Procédure de Garantie

Cette garantie sera accordée quand l'appareil en question sera retourné. Le fabricant n'acceptera aucun produit sans qu'une notice préalable n'a été reçue.

Conditions pour déroger à la garantie

Cette garantie s'appliquera aux défauts de produit résultant seulement de pièces défectueuses ou mal fonctionnement, relatifs à son utilisation normale. Elle ne couvrira pas:

- Les dommages résultant du transport et de manipulation;
- Les dommages provoqués par les catastrophes naturelles, comme le feu, les inondations, les tempêtes, le séisme ou la foudre;
- Les dommages provoqués par un voltage incorrect, une cassure accidentelle ou l'eau, au-delà du contrôle du fabricant;
- Les dommages provoqués par l'incorporation non autorisée du système, les changements, les modifications ou les objets entourant;
- Les dommages provoqués par les appareils périphériques (à moins que de tels appareils n'aient été fournis par le fabricant);
- Les défauts provoqués par des produits installés inconvenablement aux alentours;
- Les dommages provoqués par l'échec d'utilisation normale du produit; les dommages provoqués par une maintenance inadéquate;
- Les dommages résultant de n'importe quelle autre cause, mauvaise maintenance ou mauvais usage de produit.

En cas d'un nombre raisonnable d'essais infructueux de réparation du produit, couvert par cette garantie, La responsabilité du fabricant sera limitée au remplacement du produit comme unique compensation à l'infraction de la garantie. En aucune manière, le fabricant ne sera tenu responsable pour n'importe quels dommages spéciaux, accidentels ou importants, en raison d'infraction à la garantie, d'infraction d'accord, négligence, ou autre notion juridique.

Renonciation

Cette Garantie contiendra la garantie entière et prédominera sur toutes les autres garanties, explicites ou implicites (incluant n'importe quelles garanties implicites au nom du commerçant, ou de l'adaptabilité aux buts spécifiques) et sur les autres responsabilités au nom du fabricant. Le fabricant ne donnera ni son accord, ni le droit à n'importe quelle personne, agissant à son propre nom, pour modifier ou changer cette Garantie, ni la remplacer avec une autre garantie, ou une autre responsabilité en ce qui concerne ce produit.

Services non garantis

Le fabricant réparera ou remplacera les produits non garantis, qui ont été retournés à son usine, à sa discrétion unique dans les conditions ci-dessous. Le fabricant n'acceptera aucun produit pour lequel aucune note n'a été reçue.

Les produits, que le fabricant jugera réparables, seront réparés et retournés. Le fabricant a établi une liste des prix courants et les produits, qui peuvent être réparés, seront payés pour chaque réparation.

Le produit le plus similaire, disponible au moment de la réparation remplacera le produit que le fabricant jugera non réparable. Le prix du marché sera appliqué pour chaque produit remplacé.

Avertissements

Avant l'utilisation du clavier LED62, veuillez vous assurer que vous avez lu et compris les instructions suivantes. Toujours s'assurer que le clavier LED62 fonctionne correctement.

Ne tentez pas de démonter ou de modifier n'importe quelle partie de l'équipement qui n'est pas clairement décrite dans ce guide. Les inspections internes, les modifications et les réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

N'utilisez pas de substances contenant de l'alcool, le benzène, les diluants ou autres substances inflammables pour nettoyer ou entretenir le matériel. L'utilisation de ces substances peut provoquer un incendie.

Ne laissez pas les liquides pénétrer à l'intérieur. L'appareil n'est pas étanche.

Renoncement

Le fabricant se réserve le droit de changer les spécifications de l'équipement décrit dans ce manuel sans avis préalable.

Ce document contient des informations propriété du fabricant. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, photocopiée, stockée sur un système de récupération ou transmise sans l'autorisation écrite préalable du fabricant.

Bien que tous les efforts ont été déployés pour s'assurer que les informations contenues dans ce manuel soient exactes et complètes, aucune responsabilité ne peut être acceptée pour toute erreur ou omission.

ATTENTION

Ce manuel contient des renseignements sur les restrictions concernant l'utilisation et la fonction du produit et les renseignements sur les restrictions quant à la responsabilité du fabricant.

Le manuel devra être lu attentivement!

Description Générale du LED62

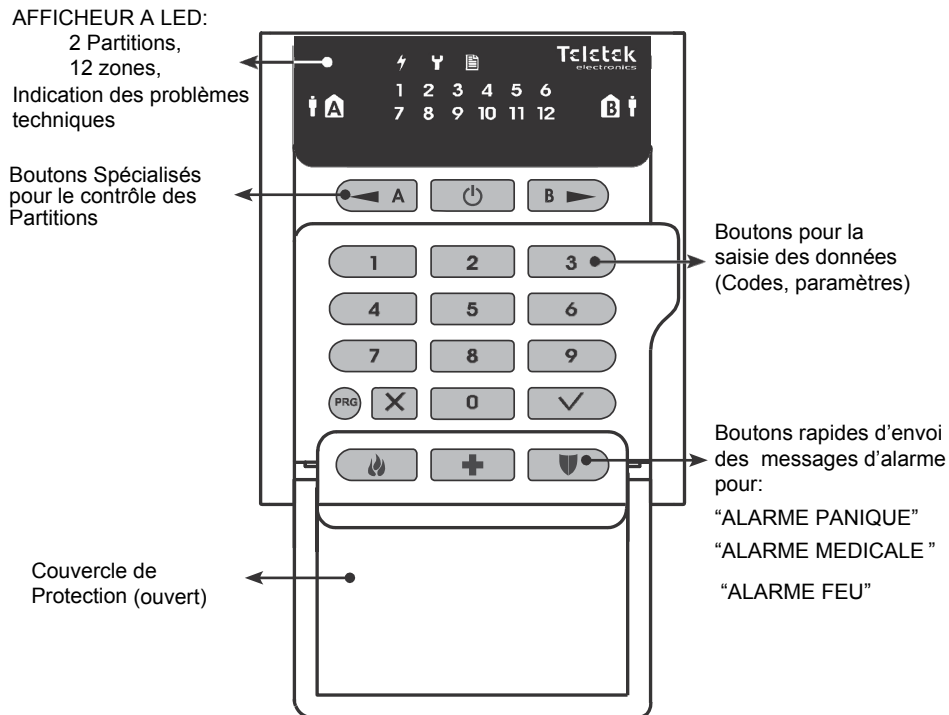
Description Générale

Le clavier LED62 est un clavier conçu pour la programmation et le contrôle des centrales CA62, CA60plus* et 40*. Le clavier offre des informations d'état système à l'utilisateur.

La centrale d'alarme peut être entièrement programmée par le clavier LED62. Une indication à LED du clavier visualise l'état actuel du système et les informations des événements alarme.

Un avertisseur sonore informe l'utilisateur sur la saisie correcte et incorrecte par les boutons ainsi que sur l'alerte activée.

* **Note:** La fonctionnalité de clavier LED62 est partiellement limitée lorsqu'il est raccordé aux centrales CA60plus ou CA40 – seule la Partition A et les zones de 1 à 6 sont disponibles pour l'utilisateur.



Clavier LED62 – vue de face (couvercle de protection ouvert)

LEDs d'Indication

Le clavier LED62 procure des indications à LEDs, qui peuvent être divisées en trois groupes:

- ❶ Pour l'état des Partitions et le mode d'armement;
- ❷ Pour l'état de la centrale d'alarme;
- ❸ Pour l'état des zones.

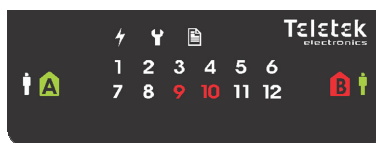
❶ LEDs d'Indication pour l'état des Partitions et le Mode d'armement

Décrivent l'état des Partitions et dans le système, ainsi que le type d'armement - "Armement TOTAL" (voir la page 8), "Armement Partiel" (voir la page 8) et "Armement Instantané" (voir la page 9).

Les deux partitions sont représentées par un symbole maison avec une lettre majuscule (Partition avec  et Partition avec ). Le type du mode ARMEMENT est indiqué avec un "homme", respectivement pour Partition côté gauche () et pour Partition – sur le côté droit ().

Symbole	Indication	Description
 	ETEINT	Partition / Partition ne peuvent être armées – des détecteurs sont actifs dans le système, zones ouvertes; ou le groupe respectif n'est pas possible dans le système.
 	ALLUME (vert)	Partition / Partition peuvent être armées – pas de détecteurs actifs ou zones ouvertes.
 	ALLUME (rouge)	Partition / Partition sont armées, indépendamment du mode d'armement.
 	Clignotement (rouge)	Déclenchement du temps de Sortie pour quitter les issues de la Partition / Partition .
	ETEINT	Partition / Partition est désarmée, ou en mode "ARMEMENT TOTAL".
	ALLUME (vert)	Partition / Partition est en mode "ARMEMENT PARTIEL".
	ALLUME (rouge)	Partition / Partition est en mode "ARMEMENT INSTANTANE".

Exemple:



"Partition A" symbole allumé en vert, symbole "homme" éteint, signifie que la Partition A est désarmé et est prête pour armement.

"Partition B" symbole allumé en rouge, symbole "homme" allumé en vert, signifie que la Partition B est en mode "ARMEMENT PARTIEL". Les LEDs des zones 9 et 10 clignotent lentement, signifie que ces zones sont rejetées et qu'il reste des personnes dans les issues de la Partition B.

ATTENTION: Seule la centrale d'alarme CA62 peut supporter de travailler avec les deux Partitions A et B en même temps!

② Indication pour l'état de la centrale d'alarme

L'état de la centrale est visualisé avec l'indication suivante des LEDs:

Symbole	Indication		Description
"Eclair" (vert) 	ALLUME		Alimentation 220 VAC.
	ETEINT		Pas d'alimentation 220 VAC.
	Clignotement	Rapide	Mode de Programmation*.
"Clé" (rouge) 	ALLUME		Problème technique.
	ETEINT		Pas de problèmes techniques dans le système, ainsi que les TAMPER des zones.
	Clignotement	Lent	Problème technique dans le système - voir page 11.
		Rapide	Mode de Programmation*.
"Page" (jaune) 	ALLUME		Journal des événements - voir pages 12 et 17.
	ETEINT		Journal des événements vide.
	Clignotement	Rapide	Mode de Programmation*.

③ Indication pour l'état des zones

L'état des zones est visualisé avec l'indication suivante des LEDs:

Zones**	Indication		Descriptio
(rouge) 1 2 ... 12	ALLUME		Problème technique dans la zone respective – le numéro de zone s'allume en rouge - voir page 12.
	ETEINT		Pas de détecteurs actives dans la zone, ou la zone n'est pas disponible dans le système.
	Clignotement	Lent	La zone respective est isolée – le numéro de la zone isolée clignote lentement – voir pages 13, 18.
		Rapide	Ouverture (activation) d'une zone - le numéro de la zone isolée clignote rapidement.

Rétro éclairage des Boutons

Le clavier LED62 est équipé de rétro éclairage vert pour les boutons. Le rétro éclairage est activé facilement par simple appui sur n'importe quelle touche, ou l'ouverture d'une zone de type "Entrée-sortie" ou "Poursuite".

* Mode de programmation – les symboles "Eclair", "Clé" et "Page" clignotent ensemble.

** L'indication et le fonctionnement avec l'ensemble des 12 zones sont possibles seulement avec la centrale CA62. Avec les centrales CA-60plus et CA40 seules les zones de 1 à 6 sont disponibles.

Sonorité du Clavier

Sept différentes combinaisons sonores indiquent sept différentes conditions:

Signalisation	Description
Bouton	Bip court et unique signale l'appui sur une touche.
Confirmation	Deux sons longs confirment l'exécution de l'opération par le système.
Annulation	Un son long et unique indique l'inexécution de l'opération par le système.
Temps d'entrée	Un son continu indique une intrusion par une zone d'entrée.
Temps de Sortie	Des bips courts indiquent que le système est en phase d'armement et que l'utilisateur est invité à quitter la zone d'entrée. Dix secondes avant l'expiration du temps de sortie la fréquence des bips augmentera.
Problème technique	Deux bips courts toutes les 20 secondes indiquent un problème technique. Pour arrêter la signalisation appuyer successivement sur  . 
Carillon	Des bips courts avec augmentation de la période indiquent une intrusion dans une zone ayant l'option Carillon activée.

Boutons

Bouton	Fonction
	Le bouton ARM. ARMER LA Partition , Partition ou les deux – cette fonctionnalité du bouton est programmé par l'installateur.
	Consultation du journal des événements ou des problèmes techniques dans le système. ARMER la Partition - cette fonctionnalité du bouton est programmé par l'installateur.
	Consultation du journal des événements ou des problèmes techniques dans le système. ARMER la Partition B - cette fonctionnalité du bouton est programmé par l'installateur.
	Confirmation des données saisies (Bouton ENTER). Simple appui pour la consultation des problèmes techniques dans le système.
	Rejet des données saisies. Annulation de l'opération en cours (Bouton CANCEL).
	Accès au menu de programmation Manager ou Utilisateur.
	Envoi d'un message d'alarme pour "ALARME FEU".
	Envoi d'un message d'alarme pour "ALARME MEDICALE".
	Envoi d'un message d'alarme pour "ALARME PANIQUE".
	Utilisé pour la saisie des différentes données numériques, par exemple code d'accès personnel utilisateur ou manager, paramétrage, menu d'adresses, etc.

Opération du Clavier LED62

Armement de la Partition A

Le système peut être Armé quand les symboles pour la "Partition " et/ ou "Partition " sont allumés en vert.

Note: La séquence d'armement dépend du modèle de la centrale et des paramètres programmés dans le Menu Ingénieur! Demandez à votre installateur laquelle des variantes d'armement décrites ci-dessous vous devez utiliser!

ATTENTION: Seule la centrale CA62 peut supporter de fonctionner avec les deux Partitions A et B en même temps!

Mode " ARMEMENT Total" de la Partition A

L'armement total signifie que toutes les zones sont sécurisées. Toute personne qui franchira la zone d'entrée est appelée à saisir un code valide*. Sinon, l'alarme est déclenchée après la fin du temps d'entrée.

ARMEMENT VARIANTE1 pour "l'armement total" de la Partition A
(en choisissant le type du mode d'armement – par défaut):



ARMEMENT VARIANTE2 pour "l'armement total" de la Partition A
(sans choisir le type du mode d'armement – programmé par l'installateur):



ARMEMENT VARIANTE3 pour "l'armement total" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur, mais en choisissant le type du mode d'armement - par défaut):



ARMEMENT VARIANTE4 pour "l'armement total" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur et type du mode d'armement - programmé par l'installateur):



A la fin de la procédure "ARMEMENT TOTAL", quelle que soit la variante d'armement utilisée, le symbole "Partition A" s'allume en rouge et le symbole "homme" est éteint.

Mode "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A

L'armement partiel signifie que l'utilisateur est autorisé à rester dans certaines zones après que le système soit armé, mais la zone d'entrée est sécurisée. Toute personne qui franchira la zone d'entrée est appelée à saisir un code valide *. Sinon, l'alarme est déclenchée après la fin du temps d'entrée.

Note: Certains utilisateurs ne sont pas autorisés à armer le système dans le Mode " ARMEMENT PARTIEL".

***Pour le code utilisateur ayant des droits d'opérer avec la Partition A, sinon le système rejettera l'opération.**

ARMEMENT VARIANTE 1 pour "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A
(en choisissant le type du mode d'armement – par défaut):



ARMEMENT VARIANTE 2 pour "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A
(sans choisir le type du mode d'armement – programmé par l'installateur):



ARMEMENT VARIANTE 3 pour "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur, mais en choisissant le type du mode d'armement - par défaut):



ARMEMENT VARIANTE 4 pour "ARMEMENT PARTIEL" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur et type du mode d'armement - programmé par l'installateur):



A la fin de la procédure "ARMEMENT PARTIEL", quelle que soit la variante d'armement utilisée, le symbole "Partition A" s'allume en rouge et le symbole "homme" s'allume en vert. Les LEDs des zones isolées qui ne sont pas armées clignotent lentement.

Mode "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A

L'armement instantané signifie que l'utilisateur est autorisé à rester dans certaines zones après que le système soit armé, mais la zone d'entrée est sécurisée. Toute intrusion au niveau de la zone d'entrée déclenche immédiatement l'alarme.

ARMEMENT VARIANTE 1 pour "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A
(en choisissant le type du mode d'armement – par défaut):



ARMEMENT VARIANTE 2 pour "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A
(sans choisir le type du mode d'armement – programmé par l'installateur):



ARMEMENT VARIANTE 3 pour "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur, mais en choisissant le type du mode d'armement - par défaut):



ARMEMENT VARIANTE 4 pour "ARMEMENT INSTANTANE" de la Partition A
(Armement rapide sans code utilisateur et type du mode d'armement - programmé par l'installateur):



*** Note:** Pour le code utilisateur ayant des droits d'opérer avec la Partition A, sinon le système rejettera l'opération.

A la fin de la procédure "ARMEMENT INSTANTANE", quelle que soit la variante d'armement utilisée, le symbole "Partition A" s'allume en rouge ainsi que le symbole "homme". Les LEDs des zones isolées qui ne sont pas armées clignotent lentement.



Armement de la Partition B

L'armement de la Partition dans le système se fait de la même manière que pour la Partition A précédemment décrit, mais l'utilisateur utilisera le bouton . Il doit avoir un code valide pour la Partition B.

Quand le système est utilisé pour protéger deux sites indépendants, il est possible d'armer la Partition A dans un mode et la Partition B dans un autre mode.

Armement des deux Partitions A et B

Pour armer les deux Partitions A et B, l'utilisateur peut utiliser le bouton  (ARM) quand cette fonction est programmée par l'installateur.

Note: Avec le bouton ARM l'utilisateur ne peut armer le système que dans le mode "ARMEMENT TOTAL". L'utilisateur doit avoir les droits pour opérer avec les deux Partitions A et B.

ARMEMENT des deux Partitions A et B en mode "ARMEMENT TOTAL" (programmé par l'installateur):

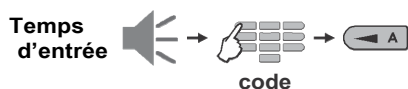


Désarmement de la Partition A, Partition B ou les deux Partitions

En entrant dans la zone d'entrée, l'utilisateur doit introduire son code personnel. Un signal sonore continu indique une intrusion dans la zone d'entrée et le temps d'entrée est déclenché.

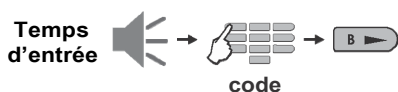
Note: Certains utilisateurs ne seront pas autorisés à désarmer le système.

Désarmement de la Partition A



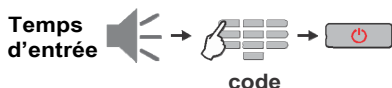
Note: Des droits sont assignés au code utilisateur pour opérer avec la Partition A, sinon le système rejettera l'opération!

Désarmement de la Partition B



Note: Des droits sont assignés au code utilisateur pour opérer avec la Partition B, sinon le système rejettera l'opération!

Désarmement des Partitions A et B



Note: Des droits sont assignés au code utilisateur pour opérer avec les deux Partitions A et B, sinon le système désarmera seulement la Partition pour laquelle le code utilisateur a des droits!

Stopper l'alarme

L'alarme est arrêtée en saisissant un code personnel valide avec des droits pour opérer avec les deux Partitions dans le système.

ATTENTION: si vous n'arrivez pas à stopper l'alarme par le biais d'un code valide avec des droits pour opérer avec les deux Partitions, appelez votre installateur et votre support technique!

Boutons Panique

L'utilisateur peut envoyer un signal d'alarme à la centrale en utilisant les boutons de panique sans pour autant déclencher la sirène. Pour envoyer un signal d'alarme:

- Pressez et maintenez 3 à 5 secondes  le bouton pour envoyer un signal d'alarme Feu.
- Pressez et maintenez 3 à 5 secondes  le bouton pour envoyer un signal d'alarme Médicale.
- Pressez et maintenez 3 à 5 secondes  le bouton pour envoyer un signal d'alarme Panique.

Code piège

Le code piège est un code personnel pour désarmer le système tout en envoyant un signal d'alarme à la station pour indiquer que l'utilisateur a été forcé de désarmer le système.

Le code piège est obtenu d'un code personnel en augmentant de 1 le dernier chiffre. Si le dernier chiffre est un 9, il sera remplacé par un zéro.

Exemple:
Code Personnel: 4615 → Code Piège: 4616
Code Personnel: 4619 → Code Piège: 4610

Consultation des problèmes techniques

Les problèmes techniques seront signalés par le clignotement lent du symbole "Clé" .

Pour consulter les problèmes techniques dans la centrale 62, l'utilisateur doit appuyer sur le bouton . Le symbole s'allumera en continu et l'éclairage d'un numéro de zone indique le type du problème technique - voir le tableau ci-dessous. Le système quittera automatiquement le mode de consultation des problèmes techniques après 30 secondes. La signalisation sonore des problèmes techniques s'arrêtera, mais le symbole "clé" continuera à clignoter jusqu'à ce que les problèmes techniques soient éliminés.

Pour consulter les problèmes techniques dans la centrale 40 ou 60 plus l'utilisateur doit introduire en premier un code valide:

code  → 

Chaque numéro éclairé sur l'afficheur indique un problème technique:

LED	Problème technique
1	Pas d'alimentation 220
2	Niveau de charge de la Batterie bas
3	Fusible grillé
4	Pas de ligne téléphonique
5	communication impossible
6	TAMPER actif dans le système

Menu De Programmation Utilisateur

Règles générales pour entrer et programmer les paramètres dans le menu utilisateur

Etape 1: Entrer un code utilisateur valide 4 ou 6 chiffres

Etape 2: Appuyer sur le bouton PRG 

Etape 3: Entrer une adresse (1 chiffre – voir le tableau dans le Supplément A, page 25)

Etape 4: Changer la valeur du paramètre

Etape 5: Confirmer avec  le bouton / ou annuler  avec le bouton

Sortir du menu de programmation Utilisateur appuyer plusieurs  fois sur le bouton

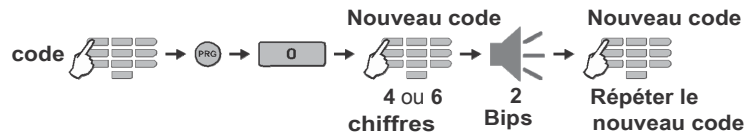
Le clignotement des symboles “Eclair”, “Clé” et “Page” montrent que le système est en mode de programmation.

Note: Certains utilisateurs peuvent ne pas être autorisé à programmer le système.

Changer Son Propre Code

L'utilisateur doit entrer son code personnel actuel avant de le changer.

Séquence des opérations pour le changement du code d'utilisateur:



Consultation Du Journal Des événements Par L'utilisateur

Pour passer en revue le fichier du journal des événements, l'utilisateur doit entrer un code valide:



Appuyez  sur le bouton pour voir plus d'informations sur une zone ou sur un code utilisateur. L'information sur les événements, tels que les numéros de zone et les utilisateurs, est présentée sous forme de hexadécimale. Utilisez le tableau dans le Supplément B, à la page 26, pour les interpréter.

Activer / Désactiver le carillon par l'utilisateur

Pour activer / désactiver le carillon en mode programmation utilisateur, ce dernier doit entrer un code valide.

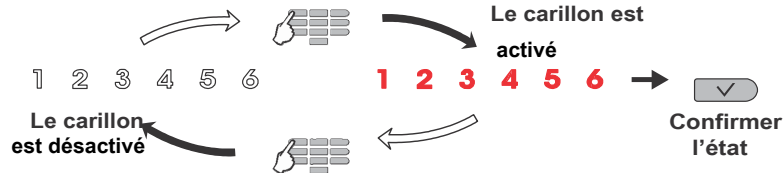
Séquence des boutons pour activer / désactiver le carillon:



Appuyer sur n'importe quelle touche numérique changera alternativement le carillon de l'état activé (LEDs zones 1-6 allumées) à l'état désactivé (LEDs zones 1-6 éteintes) et vice-versa. L'état sélectionné est confirmé  en appuyant sur le bouton.

Par défaut le carillon est désactivé - LEDs des zones 1 - 6 éteintes.

Séquence des boutons pour l'état activé / désactivé du carillon:



Isolation Des Zones par l'utilisateur

Pour exécuter une opération d'isolation, l'utilisateur doit entrer un code valide:



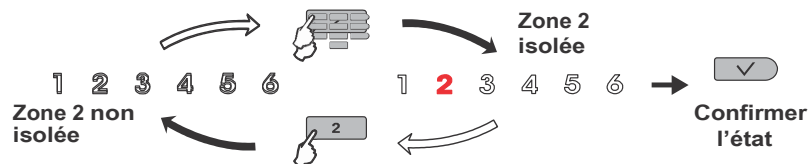
Appuyer sur une touche numérique isole la zone concernée. La LED de l'afficheur, correspondant au numéro de la zone, s'allume de façon permanente. Appuyer sur le même bouton une fois de plus désactive l'isolation de la zone et la LED s'éteint. La programmation sélectionnée est confirmée par le bouton .

ATTENTION: Pour isoler les zones 10, 11 et 12 utiliser des combinaisons spéciales de boutons.

- Isoler Zone 10 utiliser la combinaison  + .
- Isoler Zone 11 utiliser la combinaison  + .
- Isoler Zone 12 utiliser la combinaison  + .

Note: Certains utilisateurs peuvent ne pas être autorisé à isoler des zones dans le système.

Séquence des boutons pour isoler des zones (zone 2 dans l'exemple):



Toutes les zones isolées seront restaurées (redeviennent fonctionnelles) avec le désarmement suivant du système.

Menu De Programmation du MANAGER

Règles générales pour entrer et programmer les paramètres dans le menu MANAGER

Etape 1: Entrer un code manager valide* 4 ou 6 chiffres

Etape 2: Appuyer sur le bouton PRG 

Etape 3: Entrer une adresse (3 chiffres - voir le tableau dans le Supplément A, page 21)

Etape 4: Changer la valeur du paramètre

Etape 5: Confirmer avec le bouton  ou annuler avec le  bouton

Sortir du menu de programmation MANAGER appuyer plusieurs  fois sur le bouton

* **Note:** Jusqu'à 4 codes manager peuvent être programmés pour la centrale CA62.

Le clignotement des symboles "Eclair", "Clé" et "Page" montrent que le système est en mode de programmation.

Changer les droits Utilisateur pour l'accès distant

Pour changer les droits d'utilisateur pour l'accès distant, le manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord:



L'afficheur indique les opérations respectives que l'utilisateur est autorisé à exécuter. Les numéros allumés indiquent les opérations autorisées.

Les droits utilisateur pour l'accès distant que le gérant peut programmer sont:

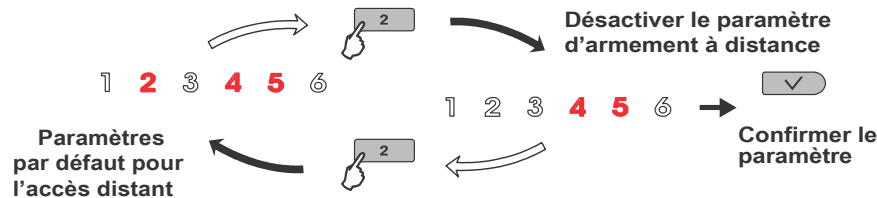
LED	Droits d'accès à distance
1	DESARMEMENT distant
2	ARMEMENT distant **
3	Code D'accès distant
4	Programmation distante**
5	Consultation journal distante**
6	Isolation distante

** Paramètres par défaut pour les droits d'accès distant.

Appuyer sur une touche numérique changera alternativement l'état des droits d'accès à distance respectif de désactivé à activé.

La programmation sélectionnée est confirmée par  l'appui sur le bouton.

Séquence des boutons pour programmer les droits utilisateur d'accès distant:



Activer / Désactiver le Code d'accès Ingénieur

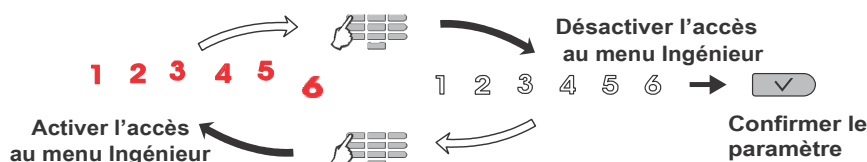
Pour activer / désactiver le droit du code ingénieur pour accéder au menu de programmation Ingénieur, le Manager est tenu d'entrer un code valide d'abord:



Appuyer sur n'importe quelle touche numérique changera alternativement le paramètre de l'état activé (LEDs zones 1-6 allumées) à l'état désactivé (LEDs zones 1-6 éteintes) et vice-versa. L'état sélectionné est confirmé en appuyant sur le bouton

Par défaut l'installateur est autorisé d'accéder au menu Ingénieur - LEDs zones 1-6 allumées.

Séquence des boutons pour activer / désactiver l'accès au menu Ingénieur:



Envoi de message "test Manuel de Comm."

À cette adresse le manager du système peut envoyer un message " Test Manuel de communication" à une station de télésurveillance ou un message de test avec le transmetteur VD60 (juste au cas où le transmetteur vocal VD60 est raccordé à la centrale CA62). L'utilité de cette fonction est de tester la partie communication dans le système par le manager, sans qu'il soit nécessaire d'envoyer l'ingénieur sur site.

Pour envoyer un message " Test Manuel de Comm. ", le manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord:



Le transmetteur commencera à émettre des messages de test par l'intermédiaire du transmetteur numérique à la station de télésurveillance en premier (si des numéros de téléphone sont programmés) et ensuite par l'intermédiaire du transmetteur vocal VD60 (s'il est raccordé au système et si des numéros de téléphone sont programmés).

Le Manager peut quitter le menu en appuyant sur le bouton .

Blocage de l'accès UDL

À cette adresse le Manager saisit un nombre admissible de codes d'accès valide pour UDL (Armer/ désarmer / isoler / Identificateur PC) pour une période de 24 heures.

Saisissez un nombre de 00 jusqu'à 99, par défaut **10 tentatives** sont possibles.

En atteignant le nombre autorisé de codes d'accès valide, le système sera bloqué – la communication UDL cessera et elle ne sera restaurée qu'à 00:00 h heure du système.

Pour entrer un nombre admissible de codes, le Manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord:



Changement des Codes Utilisateurs

Pour changer un code utilisateur et le Manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord.

Séquence des boutons pour changer le code utilisateur:



Les LEDs 3, 4, 5 et 6 s'allument pour indiquer le nombre des chiffres du code qui restent à saisir.

Note: si des codes à 6 chiffres sont utilisés dans le système, alors les LEDs 1, 2, 3, 4, 5 et 6 s'allument.

Le manager doit entrer le nouveau code utilisateur.

Séquence des boutons pour entrer un nouveau code:



Changement des droits de l'utilisateur

Pour changer les droits d'utilisateur le Manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord.

Séquence des boutons pour changer les droits d'utilisateur:



L'afficheur indique les opérations respectives que l'utilisateur est autorisé à exécuter. Les numéros allumés indiquent les opérations permises:

LED	Droits Utilisateur
1	DESARMER*
2	ARMEMENT PARTIEL*
3	ISOLER*
4	Programmer*
5	Opérer avec la PARTITION A*
6	Opérer avec la PARTITION B

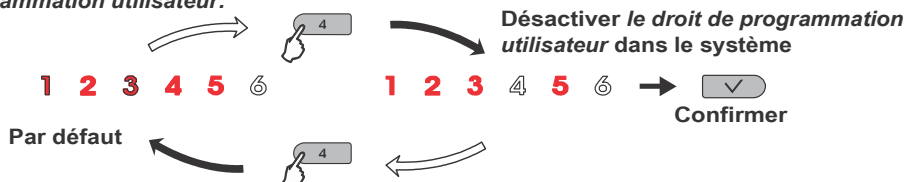
Appuyer sur une touche numérique changera alternativement le droit de l'utilisateur respectif de l'état désactivé à activé.

La programmation sélectionnée est confirmée en appuyant sur le bouton .

* Paramètres par défaut pour les droits de l'utilisateur.

Note: Désactiver tous les droits utilisateur efface automatiquement la combinaison du code programmé!

Séquence des boutons pour le droit de programmation utilisateur:



Changer les codes du Manager

Jusqu'à 4 codes Manager différents peuvent être programmés dans la centrale ☐ 62, c'est à dire il ne peut y avoir jusqu'à 4 Managers dans le système - 1 Manager Chef et 3 sous-chefs.

Le changement des différents codes Manager peut être fait à différentes adresses dans le système:

- | | | |
|---|---|---|
| 2 | 1 | - Changement du code du Manager Chef (voir le supplément □ - ADRESSE 210) |
| 2 | 2 | - Changement du code Manager No1 (voir le supplément □ - ADRESSE 220) |
| 2 | 3 | - Changement du code Manager No2 (voir le supplément □ - ADRESSE 230) |
| 2 | 4 | - Changement du code Manager No3 (voir le supplément □ - ADRESSE 240) |

Pour modifier son code, le Manager est tenu d'entrer son code actuel avant de procéder au changement.

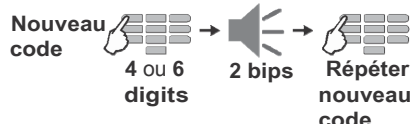
Séquence des boutons pour le changement du code Manager:



Les LEDs 3, 4, 5 et 6 s'allument pour indiquer le nombre des chiffres du code qui restent à saisir.

Note: si des codes à 6 chiffres sont utilisés dans le système, alors les LEDs 1, 2, 3, 4, 5 et 6 s'allument. Le manager doit entrer son nouveau code.

Séquence des boutons pour entrer un nouveau code Manager:



Si le nouveau code est répété correctement le système confirmera par un signal sonore et le système va automatiquement quitter le menu de programmation Manager.

Changer les droits du Manager

Pour changer ses droits, le Manager est tenu d'entrer son code personnel d'abord.

Séquence des boutons pour changer les droits du Manager:



Appuyer sur une touche numérique changera alternativement l'état des droits du Manager respectif de désactivé à activé. L'afficheur indique les opérations respectives que le Manager est autorisé à exécuter. Les numéros allumés indiquent les opérations autorisées:

LED	Droits Manager
5	Opérer avec la PARTITION A*
6	Opérer avec la PARTITION B*

* Par défaut les paramètres du chef Manager dans le système. Pour les sous-chefs Manager No 1, 2 et 3 les droits ne sont pas programmés par défaut.

Note: Désactiver tous les droits manager efface automatiquement la combinaison du code programmé!

La programmation sélectionnée est confirmée par le bouton .

Consultation du Journal des événements par le Manager

Pour passer en revue le fichier du journal des événements, le Manager doit entrer son code:



Appuyez sur le bouton pour voir plus d'informations sur un numéro de zone ou un code utilisateur. Pour revenir à la liste du journal des événements, appuyez de nouveau sur le bouton. Utilisez le tableau dans le Supplément B, à la page 26, pour les interpréter.

Activer / Désactiver le Carillon par le Manager

Pour activer / désactiver le carillon, le Manager doit entrer son code.

Séquence des boutons pour activer / désactiver le carillon:



Appuyer sur n'importe quelle touche numérique changera alternativement le carillon de l'état activé à l'état désactivé et vice-versa.

La programmation sélectionnée est confirmée par l'appui sur le bouton .

Par défaut le carillon est désactivé - LEDs zones 1-6 éteintes. Voir également l'exemple pour activer / désactiver le carillon par l'utilisateur - page 12.

Isolation des Zones par le Manager

Pour exécuter une opération d'isolation, le manager est tenu d'entrer un code valide:



Appuyer sur une touche numérique isole la zone concernée. La LED de l'afficheur, correspondant au numéro de la zone, s'allume de façon permanente. Appuyer sur le même bouton une fois de plus désactive l'isolation de la zone et la LED s'éteint.

La programmation sélectionnée est confirmée par l'appui sur le bouton .

Voir également l'exemple pour l'isolation de zone par l'utilisateur - page 13.

Réglage de l'heure

Pour régler l'heure, le manager est tenu d'entrer son code personnel. Les données saisies sont visualisées sous forme hexadécimale.

Séquence des boutons pour le réglage de l'heure :



Réglage de la Date

Pour régler l'heure, le manager est tenu d'entrer son code personnel. Les données saisies sont visualisées sous forme hexadécimale.

Séquence des boutons pour le réglage de La date :



Ajouter des cartes de proximité

Pour utiliser des cartes de proximité, le système doit être équipé par un lecteur.

Séquence des boutons pour ajouter une carte de proximité:



Supprimer des cartes de proximité

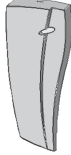
Séquence des boutons pour supprimer une carte de proximité :



No Utilisateur / Manager 2 bips

Description du lecteur de carte de proximité PR62

Description Générale



Le lecteur de carte de proximité PR62 est conçu pour contrôler la centrale CA62.

L'indication à LED du lecteur visualise les informations sur la réaction du système aux commandes des cartes de proximité.

Un buzzer sonore informe l'utilisateur sur l'opération correcte et incorrecte de la carte.

LEDs d'Indication

Le lecteur de carte de proximité PR62 est équipé de LED bicolore située sur la face avant.

L'information que la LED fournit est:

Couleur	Allumée	Clignotement
verte	Commande confirmée	Avertissement d'activation
rouge	Commande rejetée	Problème technique
jaune	-	Prêt à armer

Signalisation Sonore

Le lecteur de carte de proximité PR62 émet six différentes combinaisons sonores qui indiquent les six différents états du système:

Signalisation	Description
Confirmation	Deux longs signaux sonores indiquant la confirmation du système pour l'exécution de l'opération.
Rejet	Un bip long, qui indique que l'opération a été incorrectement exécutée.
Activation	Bips courts précédant l'exécution d'une commande d'armement.
Temps d'entrée	Bip continu, indiquant l'intrusion dans une zone d'entrée.
Temps de sortie	Bips courts, indiquant que le système est armé et que l'utilisateur est tenu de quitter la zone d'entrée. Dix secondes avant l'expiration du temps de sortie, la fréquence des bips augmente.
Problème technique	Deux bips courts, indiquant un problème technique.

ARMEMENT avec la carte de proximité

Le système doit être équipé d'un lecteur de carte de proximité PR62 pour armer à l'aide d'une carte de proximité. En utilisant une carte de proximité, l'utilisateur ne peut armer le système qu'en mode "ARMEMENT TOTAL".

Pour armer le système, placez la carte de proximité et maintenez la devant le lecteur pour 4 - 5 secondes. L'indication du lecteur doit être observée – signal d'avertissement en cas d'activation.

Quand la carte est identifiée avec succès, le lecteur émet un bip ininterrompu avec décompte du temps de sortie pour les issues armées.

DESARMEMENT avec la carte de proximité

Le système doit être équipé d'un lecteur de carte de proximité PR62 pour désarmer à l'aide d'une carte de proximité. Pour désarmer le système, la carte de proximité doit être placée et maintenue devant le lecteur, jusqu'à ce qu'un bip de confirmation est émis et que la LED du lecteur devient verte.

Liste de contrôle du système – Remplie par l'installateur

Description

Des Zones

Zone 1	Type: Chambre:	Zone 7	Type: Chambre:
Zone 2	Type: Chambre:	Zone 8	Type: Chambre:
Zone 3	Type: Chambre:	Zone 9	Type: Chambre:
Zone 4	Type: Chambre:	Zone 10	Type: Chambre:
Zone 5	Type: Chambre:	Zone 11	Type: Chambre:
Zone 6	Type: Chambre:	Zone 12	Type: Chambre:

Description Des sorties PGM

PGM1		PGM3	
PGM2		SIREN	

Temporisations du Système

Temps de Sortie (sec.)	
Temps d'entrée (sec.)	
Sirène sera active pendant (min.)	

Installateur:

Service:

Tel. / Fax:

NOTES:

.....

.....

.....

.....

.....

SUPPLEMENT A - Menu De Programmation Manager

Adresse	Menu Manager	LED 1	LED 2	LED 3	LED 4	LED 5	LED 6
000	Accès distant	DISARMING	ARMING	Code Access	Programming	View LOG	Bypass
001	Code d'accès Ingénieur	DESACTIVE - LEDs éteintes			ACTIVE - LEDs allumées		
002	test manuel de Comm.	Envoi messages de test à la station de télésurveillance ou message de test avec le transm. vocalD60.					
009	Blocage accès UDL	Entrer un nombre de 00 à 99. Par défaut - 10 tentatives.					
010	Code Utilisateur 1 (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
011	Attributs Code Utilisateur 1	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
012	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
013	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
020	Code Utilisateur 2 (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
021	Attributs Code Utilisateur 2	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
022	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
023	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
030	Code Utilisateur 3 (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
031	Attributs Code Utilisateur 3	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
032	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
033	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
040	Code Utilisateur 4 (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
041	Attributs Code Utilisateur 4	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
042	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
043	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
050	Code Utilisateur 5 (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
051	Attributs Code Utilisateur 5	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
052	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
053	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					

Adresse	Menu Manager	LED 1	LED 2	LED 3	LED 4	LED 5	LED 6
060	Code Utilisateur 6 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
061	Attributs Code Utilisateur 6	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
062	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
063	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
070	Code Utilisateur 7 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
071	Attributs Code Utilisateur 7	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
072	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
073	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
080	Code Utilisateur 8 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
081	Attributs Code Utilisateur 8	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
082	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
083	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
090	Code Utilisateur 9 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
091	Attributs Code Utilisateur 9	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
092	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
093	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
100	Code Utilisateur 10 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
101	Attributs Code Utilisateur 10	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
102	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
103	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
110	Code Utilisateur 11 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
111	Attributs Code Utilisateur 11	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
112	Ajouter une carte proxi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
113	Supprimer une carte proxi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					

120	Code Utilisateur 12 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
121	Attributs Code Utilisateur 12	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
122	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
123	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
130	Code Utilisateur 13 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
131	Attributs Code Utilisateur 13	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
132	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
133	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
140	Code Utilisateur 14 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
141	Attributs Code Utilisateur 14	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
142	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
143	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
150	Code Utilisateur 15 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
151	Attributs Code Utilisateur 15	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
152	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
153	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
160	Code Utilisateur 16 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
161	Attributs Code Utilisateur 16	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
162	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
163	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
170	Code Utilisateur 17 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
171	Attributs Code Utilisateur 17	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
172	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
173	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					

Adresse	Menu Manager	LED 1	LED 2	LED 3	LED 4	LED 5	LED 6
180	Code Utilisateur 18 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
181	Attributs Code Utilisateur 18	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
182	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
183	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
190	Code Utilisateur 19 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
191	Attributs Code Utilisateur 19	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
192	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
193	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
200	Code Utilisateur 20 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
201	Attributs Code Utilisateur 20	DISARM	STAY	BYPASS	PROGRAM	Partition A	Partition B
202	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
203	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
210	Code Manager Chef (0000)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
211	Attributs Code Manager Chef					5. Partition A	6. Partition B
212	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
213	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
220	Code Manager 1 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
221	Attributs Code Manager 1					5. Partition A	6. Partition B
222	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
223	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
230	Code Manager 2 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
231	Attributs Code Manager 2					5. Partition A	6. Partition B
232	Ajouter une carte proximi	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
233	Supprimer une carte proximi	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					

240	Code Manager 3 (- - - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
241	Attributs Code Manager 3					5. Partition A	6. Partition B
242	Ajouter une carte prox	Mettez la carte près du lecteur de proximité.					
243	Supprimer une carte prox	Appuyez sur le bouton ENT pour supprimer une carte.					
300	Affichage Journal événem.	Consultation du fichier journal des événements					
400	Carillon activé / désactivé	DESACTIVE - LEDs éteintes			ACTIVE - LEDs allumées		
500	Isolation Zones	Appuyez sur le numéro de ZONE que vous voulez isoler. Utilisez les boutons 1 - 9 et les combinaisons ARM+0 (Zone 10), ARM+1 (Zone 11) et ARM+2 (Zone 12)					
600	Réglage Heure	Réglage Heure (HH:MM). Par défaut 00:00 .					
601	Réglage Date	Réglage Date (DD:MM). Par défaut 01:01 .					

Menu De Programmation Utilisateur

Adresse	Menu Utilisateur	LED 1	LED 2	LED 3	LED 4	LED 5	LED 6
0	Changer son code (- - -)	Entrer un code à 4 ou 6 chiffres (en fonction de la programmation à l'adresse 1001 du menu Ingénieur)					
1	Affichage Journal événem.	Consultation du fichier journal des événements					
2	Carillon activé / désactivé	DESACTIVE - LEDs éteintes			ACTIVE - LEDs allumées		
3	Isolation Zones	Appuyez sur le numéro de ZONE que vous voulez isoler. Utilisez les boutons 1 - 9 et les combinaisons ARM+0 (Zone 10), ARM+1 (Zone 11) et ARM+2 (Zone 12),					
(- - -) signifie qu'il n'y a pas de combinaison de code programmé par défaut							



- Paramètres par défaut.

SUPPLEMENT B – Tableau du Journal Des Evénements

Pour plus de convenance, le tableau inclut une représentation graphique des LEDs comme elles s'allument pour l'événement respectif. Un chiffre noir sur fond blanc indique une LED éteinte et un chiffre blanc sur fond noir indique une LED allumée. Vérifiez les LEDs de 1 à 6 pour déterminer la correspondance entre l'événement affiché sur le clavier et l'explication du tableau.

Exemple: supposez que l'événement affiché sur le clavier est représenté par la combinaison des LEDs 2, 3, 5 et 6. Dans le tableau cela correspond au nombre 27 "Armement Rapide".

Indication LED	Numéro Evénem.	Description	Zone/ No Utilisateur
①②③④⑤⑥	1	Evénement Alarme dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	2	Restauration Evénement Alarme dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	3	Evénement Alarme de type Feu dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	4	Restauration Evén. Alarme de type Feu dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	5	Evénement Alarme de type Panique dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	6	Restau. Evé. Alarme de type Panique dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	7	Evénement Alarme de type Tamper dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	8	Restau. Evé. Alarme de type Tamper dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	9	Evénement Alarme de type Medical dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	10	Restau. Evénement type Médical dans la zone xx	No Zone
①②③④⑤⑥	11	Isolation zone xx type alarme	No Zone
①②③④⑤⑥	12	Restauration Isolation zone xx type alarme	No Zone
①②③④⑤⑥	13	Isolation zone xx type Feu	No Zone
①②③④⑤⑥	14	Restauration Isolation zone xx type Feu	No Zone
①②③④⑤⑥	15	Isolation zone xx type Panique	No Zone
①②③④⑤⑥	16	Restauration Isolation zone xx type Panique	No Zone
①②③④⑤⑥	17	Isolation zone xx type Tamper	No Zone
①②③④⑤⑥	18	Restauration Isolation zone xx type Tamper	No Zone
①②③④⑤⑥	19	Isolation zone xx type Médicale	No Zone
①②③④⑤⑥	20	Restauration Isolation zone xx type Médicale	No Zone
①②③④⑤⑥	21	Désarmement par Utilisateur xx	No Utilisateur
①②③④⑤⑥	22	Désarmement distant par Utilisateur xx	No Utilisateur
①②③④⑤⑥	23	Désarmement par zone xx type key-switch	No Zone
①②③④⑤⑥	24	Armement par Utilisateur xx	No Utilisateur
①②③④⑤⑥	25	Armement distant par Utilisateur xx	No Utilisateur
①②③④⑤⑥	26	Armement par zone xx type key-switch	No Zone
①②③④⑤⑥	27	Armement Rapide	-
①②③④⑤⑥	28	Entrée en mode Programmation	-

① 2 3 4 5 6	29	Sortie du mode Programmation	-
① 2 3 4 5 6	30	Code piège entré par Utilisateur xx	No Utilisateur
① 2 3 4 5 6	31	Défaut de ligne téléphonique	-
① 2 3 4 5 6	32	Rétablissement de ligne téléphonique	-
① 2 3 4 5 6	33	Echec de communication	-
① 2 3 4 5 6	34	Message de test de communication périodique	-
① 2 3 4 5 6	35	Test manuel du transmetteur digital	No Manager
① 2 3 4 5 6	36	Fusible grillé	-
① 2 3 4 5 6	37	Restauration fusible	-
① 2 3 4 5 6	38	Défaut de réinitialisation système	-
① 2 3 4 5 6	39	Disparition alimentation 220 V AC	-
① 2 3 4 5 6	40	Restauration alimentation 220 V AC	-
① 2 3 4 5 6	41	Niveau de charge batterie bas	-
① 2 3 4 5 6	42	Restauration Niveau de charge batterie	-
① 2 3 4 5 6	43	Activation de zone avec attribut "Ecrire dans le journal"	No Zone
① 2 3 4 5 6	44	Restauration zone avec attribut "Ecrire dans le journal"	No Zone
① 2 3 4 5 6	45	Activation de zone avec attribut AUX "24h"	No Zone
① 2 3 4 5 6	46	Activation de zone avec attribut AUX "AC LOST"	No Zone
① 2 3 4 5 6	47	Activation de zone avec attribut AUX "Battery Low"	No Zone
① 2 3 4 5 6	48	Activation de zone avec attribut AUX "GSM Link Trouble"	No Zone
① 2 3 4 5 6	49	Activation de zone avec attribut AUX "Gas Detector"	No Zone
① 2 3 4 5 6	50	Activation de zone avec attribut AUX "Refrigeration"	No Zone
① 2 3 4 5 6	51	Activation de zone avec attribut AUX "Loss of heat"	No Zone
① 2 3 4 5 6	52	Activation de zone avec attribut AUX "Water Leakage"	No Zone
① 2 3 4 5 6	53	Activation de zone avec attribut AUX "Foil Break"	No Zone
① 2 3 4 5 6	54	Activ. de zone avec attribut AUX "Low bottled gas level"	No Zone
① 2 3 4 5 6	55	Activation de zone avec attribut AUX "high temperature"	No Zone
① 2 3 4 5 6	56	Activation de zone avec attribut AUX "Low temperature"	No Zone
① 2 3 4 5 6	57	Restauration zone with AUX attribute "24h Burglary"	No Zone
① 2 3 4 5 6	58	Restauration zone avec attribut AUX "AC LOST"	No Zone
① 2 3 4 5 6	59	Restauration zone avec attribut AUX "Battery Low"	No Zone
① 2 3 4 5 6	60	Restauration zone avec attribut AUX "GSM Link Trouble"	No Zone
① 2 3 4 5 6	61	Restauration zone avec attribut AUX "Gas Detector"	No Zone
① 2 3 4 5 6	62	Restauration zone avec attribut AUX "Refrigeration"	No Zone
① 2 3 4 5 6	63	Restauration zone avec attribut AUX "Loss of heat"	No Zone



www.teletek-electronics.com

Address: Bulgaria, 1407 Sofia, 14A Srebarna Str.

Tel.: (+359 2) 9694 800, Fax: (+359 2) 962 52 13

E-mail : info@teletek-electronics.bg