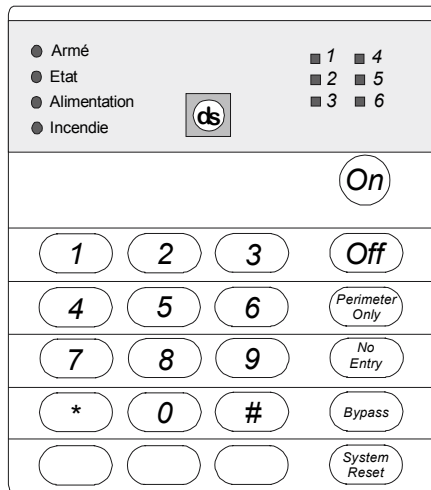
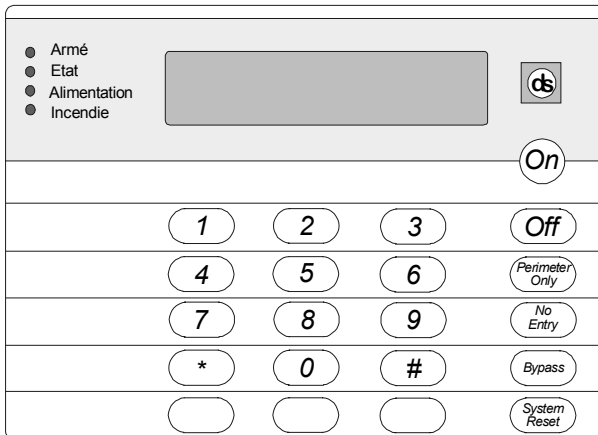


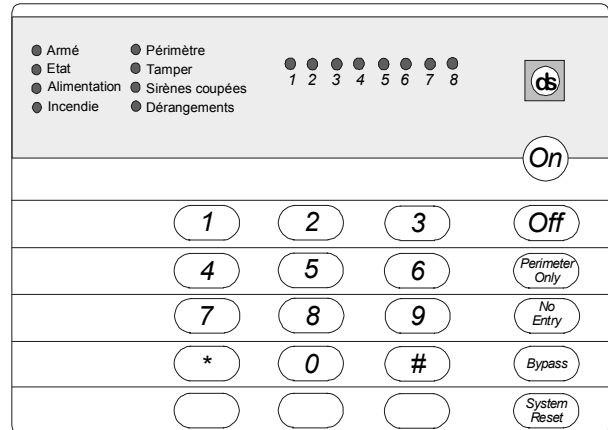
DS7080i (v2+)



DS7443



DS7447



DS7445

Manuel de l'Utilisateur

Vue d'ensemble des Fonctions du Clavier

Armement du Système

Armement normal	Code + <ON>
Armement périmétrique sans temporisation d'entrée	Code + <No Entry> <Perimeter Only>
Armement périmétrique avec temporisation d'entrée	Code + <Perimeter Only>
Armement pour protection maximale	Code + <No Entry> <On>
Armement forcé	Code + Séquence d'Armement + <Bypass>
Armement avec zone exclue	Code + <Bypass> + numéro de zone
Armement rapide	<#> + <On>
Armement spécifique	Code + <#> <4>

Désarmement du Système

Code + <Off>

Commandes pour les autres Fonctions du Système

Mode carillon	Code + <#> <7>
Test de zone	Code + <#> <8> <1>
Lecture de l'historique des alarmes	Code + <#> <8> <9>
Test de la batterie	Code + <System Reset>
Test du transmetteur	Code + <#> <8> <2>
Reset incendie	Code + <System Reset>
Dérangement incendie	Code + <Off> pour l'arrêt des sirènes, Code + <System Reset> pour effacer.
Appeler le programmeur à distance	Code + <#> <8> <3>
Répondre à l'appel du programmeur à distance	Code + <#> <8> <6>
Test local batterie/sirène	Code + <#> <8> <5>
Lecture d'un message de dérangement	Code + <#> <8> <7>
Effacer un message de dérangement	Code + <System Reset>

1. Contenu

1. Contenu	p. 3
2. Vue d'ensemble du système	p. 4
3. Utilisation de la centrale	p. 4
3.1. Claviers DS7445 et DS7447	p. 4
3.2. Partitions	p. 5
3.3. Armement du système	p. 6
3.4. Armement rapide	p. 7
3.5. Désarmement et arrêt des alarmes	p. 7
3.6. Armement forcé	p. 7
3.7. Exclusion de zones	p. 8
3.8. Mode Carillon (Chime)	p. 8
3.9. Contrôle d'accès	p. 9
3.10. Modifier la date	p. 9
3.11. Modifier l'heure	p. 9
3.12. Armement automatique	p.10
3.13. Différer l'armement automatique	p. 10
3.14. Retardement de l'armement	p. 10
3.15. Procédure d'urgence	p. 11
3.16. Désarmement sous contrainte	p. 11
3.17. Touches d'urgence	p. 12
3.18. Reset Incendie/Dérangement incendie	p. 12
3.19. Protection incendie	p. 13
3.20. Codes Utilisateurs	p. 14
3.21. Messages de dérangement	p. 15
3.22. Test de zones	p. 16
3.23. Test batterie/sirène	p. 17
3.24. Test du transmetteur	p. 17
3.25. Lecture de l'historique des alarmes	p. 18

2. Vue d'ensemble du Système

La centrale d'alarme DS7080i(v2+) avec transmetteur incorporé est un système d'alarme entièrement intégré et câblé. La centrale possède 8 zones de détection, 2 partitions et peut contrôler 15 codes utilisateurs différents. Pour permettre à l'utilisateur l'accès au système, quatre claviers peuvent être raccordés à la centrale. Ces claviers sont également utilisés par l'installateur pour programmer le système. La centrale est équipée d'une mémoire de 100 événements horodatés.

3. Utilisation de la Centrale

3.1 Claviers DS7445 et DS7447

Le DS7445 est un clavier LED à 8 zones. Les led's indiquent les zones du système.

Le DS7447 est un clavier LCD alphanumérique.

Ces claviers affichent des informations concernant les diverses fonctions du système. Un bruiteur incorporé dans chaque clavier fonctionne lors de pressions sur les touches et donne des signaux d'avertissement.

Réglage du volume : Le volume du bruiteur peut être réglé avec les touches "1" et "4", en même temps que la touche "*". Le volume augmente en maintenant la touche "*" enfoncée et en appuyant sur la touche "1". Le volume baisse en maintenant la touche "*" enfoncée et en appuyant sur la touche "4". Ce réglage n'a aucune influence sur le volume des autres signaux d'alarme.

Réglage de l'intensité lumineuse des claviers (uniquement DS7447) : L'intensité lumineuse de l'écran LCD peut être réglée avec les touches "3" et "6" en même temps que la touche "*". L'intensité lumineuse augmente en maintenant la touche "*" enfoncée et en appuyant sur la touche "3". L'intensité lumineuse diminue en maintenant la touche "*" enfoncée et en appuyant sur la touche "6".

REMARQUE : Après le réglage du volume du bruiteur et de l'intensité lumineuse des claviers, le système doit être armé et désarmé. Faute de le faire, lors d'une coupure de l'alimentation avant l'armement du système, les réglages seront perdus.

Signification des led's :

LED	ETEINTE	CLIGNOTANTE	ALLUMÉE
Armé (rouge)	La centrale est désarmée.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La centrale est en temporisation de sortie ou il y a eu une alarme. 2. Clignote 1 x / 2 secondes. Partition 1 armée, partition 2 pas armée. 3. Clignote 2 x / 2 secondes. Partition 2 armée, partition 1 pas armée. 	La centrale est armée (les deux partitions sont armées) et il n'y a pas eu d'alarme.
Etat (verte)	Une ou plusieurs zones ne sont pas prêtes à armer.	Une ou plusieurs zones sont exclues.	Toutes les zones sont prêtes à armer.
Alimentation (verte)	Défaut d'alimentation à la centrale (ni AC ni batterie)	Il y a un dérangement à la centrale (voir "Dérangements")	La centrale fonctionne normalement.
Incendie (rouge)	Pas d'alarme incendie.	Une zone incendie est en alarme.	Dérangement incendie.
Périmètre * (jaune)	Périmètre pas armé.	Cette led ne clignote jamais.	Périmètre armé.
Tamper * (jaune)	Led pas utilisée sur la DS7080i.	Pas utilisée.	Pas utilisée.
Sirènes arrêtées * (jaune)	Les sirènes doivent être ou n'ont pas été arrêtées.	Cette led ne clignote jamais.	Les sirènes ont été arrêtées. Pour effacer, utiliser la commande reset incendie.
Dérangements * (jaune)	Pas eu de dérangement.	Cette led ne clignote jamais.	Il y a eu un dérangement.
Led's de zone * (rouge)	Il n'y a pas eu d'alarme de zone.	Une zone (1-8) est en alarme.	Une zone (1-8) pas prête pour l'armement. Si zone incendie, il y a eu un dérangement.

* = Led uniquement sur le clavier DS7445.

3.2 Partitions

Votre système d'alarme peut avoir des partitions. Un système à 2 partitions est un système divisé en deux systèmes. Les deux partitions peuvent être armées et désarmées indépendamment.

Ce qui suit est d'application pour un système à partitions :

- Pour exécuter une opération sur un système avec partitions, un code utilisateur (code PIN) est toujours nécessaire.
- L'écran du clavier DS7447 affiche alternativement (toutes les 2 secondes) l'état de chaque partition.
- Les led's du clavier DS7445 affichent alternativement (toutes les 2 secondes) l'état de chaque partition.
- Lorsqu'un code utilisateur n'a accès qu'à une seule partition, ce code ne peut armer ou désarmer que la partition à laquelle il a accès.
- Lorsqu'un code utilisateur a accès aux deux partitions, l'utilisateur peut armer ou désarmer les deux partitions à partir de n'importe quel clavier.
- Une zone commune est armée uniquement si toutes les partitions dont elle fait partie sont armées.
- Si un code utilisateur a accès aux deux partitions, l'utilisateur peut armer ou désarmer seulement la première partition en introduisant Code + [##] + la commande d'armement ou de désarmement. Pour armer ou désarmer uniquement la deuxième partition, l'utilisateur doit introduire son Code + [####] + la commande d'armement ou de désarmement.
- En cas d'utilisation de l'armement spécifique (#4) ce qui suit est d'application :
 - Les utilisateurs qui ont accès aux deux partitions, peuvent armer toutes les zones de manière spécifique.
 - Les utilisateurs qui ont accès à la partition 1, peuvent armer de manière spécifique toutes les zones de la partition 1, mais pas les zones de la partition 2 ou les zones communes.
 - Les utilisateurs qui ont accès à la partition 2, peuvent armer de manière spécifique toutes les zones de la partition 2, mais pas les zones de la partition 1 ou les zones communes.

3.3 Armement du Système

La led verte "Etat" doit toujours être allumée et les led's de zones du DS7445 doivent être éteintes. L'écran du DS7447 doit afficher "Prêt" pour pouvoir armer le système avec l'une des commandes décrites ci-après.

Si la led verte "Etat" n'est pas allumée ou si des led's de zones sont allumées ou si l'écran du DS7447 affiche " Pas prêt", voir section "Armement forcé" ou section "Exclusion de zones" pour armer le système d'une autre manière.

Le tableau ci-après décrit les 5 méthodes d'armement du système :

Type d'armement	Séquence*	Ce qui se produit	Ce qu'il faut faire
Armement normal Locaux inoccupés. Une temporisation d'entrée/de sortie est en cours.	CODE + {ON}	<ul style="list-style-type: none"> • La led rouge "Armé" clignote • La led verte "Etat" s'éteint. • L'écran affiche "Système ARME" (DS7447). • Pendant la sortie l'écran affiche "Sortez maintenant" (DS7447). • Un bip unique retentit. • Après la temporisation, la led rouge "Armé" reste allumée. 	Quitter les locaux pendant la temporisation de sortie.
Périmètre direct Locaux occupés. Pas de temporisation de sortie.	CODE + {No Entry} + {Perimeter Only}	<ul style="list-style-type: none"> • La led rouge "Armé" clignote • L'écran affiche "Perim.ARME (dir)" (DS7447) • Pendant la sortie l'écran affiche "Sortez maintenant" (DS7447). • Un bip unique retentit. • Après la temporisation, la led rouge "Armé" reste allumée. • La led jaune "Périmètre" reste allumée (DS7445). • L'écran affiche "Périm. ARME (dir)" (DS7447). • Seules les zones périmétriques sont armées. 	La circulation dans les locaux est permise.
Périmètre Locaux occupés. Une temporisation d'entrée/de sortie est en cours.	CODE + {Perimeter Only}	<ul style="list-style-type: none"> • La led rouge "Armé" clignote. • L'écran affiche "Tout OK" (DS7447) • Pendant la sortie l'écran affiche "Sortez maintenant" (DS7447). • Un bip unique retentit. • Après la temporisation, la led rouge "Armé" reste allumée. • La led jaune "Périmètre" reste allumée (DS7445). • L'écran affiche "Périm. ARME" (DS7447). • Seules les zones périmétriques sont armées. 	La circulation dans les locaux est permise.
Armement spécifique (si programmé)	CODE + {#} {4}	<ul style="list-style-type: none"> • La led rouge "Armé" clignote. • L'écran affiche "Arm. part." (DS7447) • Pendant la sortie l'écran affiche "Sortez maintenant" (DS7447). • Un bip unique retentit. • A l'expiration de la temporisation, la led rouge "Armé" reste allumée. • Quelques zones sont exclues 	Quitter les locaux pendant la temporisation de sortie.
Protection maximale Les locaux sont inoccupés. Il n'y a pas de temporisation d'entrée en fonction. Il y aura alarme si quelqu'un entre dans les locaux.	CODE + {No Entry} + {On}	<ul style="list-style-type: none"> • La led rouge "Armé" clignote. • La led verte "Etat" s'éteint. • L'écran affiche "Armé DIRECT" (DS7447) • Pendant la sortie l'écran affiche "Sortez maintenant" (DS7447). • Un bip unique retentit. • A l'expiration de la temporisation, la led rouge "Armé" reste allumée. 	Quitter les locaux pendant la temporisation de sortie. Attention : Toute entrée dans les locaux à l'expiration de la temporisation de sortie provoque une alarme directe.

* Dans le mode résidentiel le code utilisateur n'est pas nécessaire pour utiliser ces commandes.

3.4 Armement rapide

Lorsque la fonction "Armement rapide" n'est pas utilisée, il y a lieu d'introduire un code utilisateur au début de chaque séquence d'armement. Lorsque la fonction "Armement rapide" est utilisée, les séquences d'armement abrégées ci-dessous peuvent être utilisées. Lors de la livraison de la centrale la fonction "Armement rapide" n'est pas programmée. Pour la programmation de cette fonction, contactez votre installateur.

Commande d'armement rapide	Type d'armement
{#} + {On}	Armement normal
{#} + {No Entry} + {Perimeter Only}	Périmètre direct, sans temporisation d'entrée
{#} + {Perimeter Only}	Périmètre, avec temporisation d'entrée
{#} + {No Entry} + {On}	Protection maximale
{#} + {4}	Armement spécifique

3.5 Désarmement et arrêt des alarmes

Lire d'abord la section se rapportant aux procédures d'urgence, avant d'y être confronté.

En entrant dans les locaux par une porte de périmètre, un bip continu retentit au clavier. Si c'est le cas, désarmer le système (voir tableau ci-dessous).

ATTENTION : Si les sirènes fonctionnent et/ou si la led "Armé" clignote, cela signifie qu'il y a eu une alarme. L'écran du DS7447 affichera "Alarme de zone". Sur le DS7445 les led's dont les zones ont été en alarme clignoteront. Le clavier émettra également un bip répété au lieu d'un bip continu. Si la raison de l'alarme n'a pas été élucidée, ne pas entrer seul dans les locaux, mais attendre pour y pénétrer la présence de la police.

Type de désarmement	Séquence	Ce qui se produit
Désarmement du système	CODE + {Off}	La led rouge "Armé" s'éteint. Les bruiteurs de préalarme s'arrêtent.
Arrêt des alarmes	CODE + {Off}	La led rouge "Armé" s'éteint. Les led's de zone du DS7445 s'éteignent. Les alarmes actives s'arrêtent.

3.6 Armement forcé

Lorsqu'une ou plusieurs zones sont au repos, il est possible de faire un "Armement forcé" (si programmé), en excluant les zones qui ne sont pas au repos. Si la procédure "Armement forcé" est utilisée, la led verte "Etat" s'éteint sur tous les claviers. L'écran du DS7447 affiche "Pas prêt" ou "Erreur incendie" (si une zone incendie est en dérangement) et les led's des zones en dérangement s'allument sur le DS7445. Contactez votre installateur pour le réglage de l'armement forcé.

Il n'est pas possible de procéder à un "Armement forcé" en l'absence de la tension de l'alimentation ni en cas de dérangement de la batterie.

ATTENTION :

L'exclusion de certaines zones ou un "Armement forcé" a pour conséquence qu'une partie des locaux n'est pas protégée. Cela peut conduire à une non détection ou à une détection tardive d'une effraction par la zone non protégée. Il faut toujours veiller d'abord à éliminer les problèmes de zones (fermer portes et fenêtres) avant de procéder à un "Armement forcé" ou d'exclure des zones. Si le problème ne peut être résolu, consultez l'installateur.

Remarque : Voir section "Exclusion de zones" pour d'autres méthodes d'armement.

Type d'armement	Ce qui se produit	Ce qu'il faut faire	Ce qui se produit	Ce qu'il faut faire
Armement forcé Introduire une séquence d'armement	<ul style="list-style-type: none"> Un bip de 5 secondes retentit pour indiquer qu'il y a des zones en dérangement et que l'armement forcé doit être utilisé. 	Appuyer {Bypass} pendant le bip de 5 secondes.	<ul style="list-style-type: none"> Pendant la temporisation de sortie, la led rouge "Armé" clignote. DS7447 : "ARME (PARTIEL)". La centrale est armée et les zones en dérangement sont exclues ou un triple bip retentit pour indiquer que l'armement forcé n'est pas accepté ou pas autorisé. 	Quitter les locaux pendant la temporisation de sortie.

3.7 Exclusion de zones

Il peut parfois s'avérer souhaitable ou indispensable d'exclure temporairement une ou plusieurs zones avant d'armer le système. L'exclusion de zones est seulement possible lorsque le système est désarmé. Par exemple, une fenêtre qui est restée ouverte aura pour conséquence, l'affichage sur l'écran de la mention "Pas prêt", suivi du numéro de zone. Sur le clavier DS7445, la led de zone restera allumée.

Avec la commande By-pass, une zone peut être exclue. Si plus d'une zone doit être exclue, il faut répéter la commande pour chaque zone à exclure.

Remarque : voir section pour d'autres méthodes d'exclusions de zones

Le tableau ci-dessous indique la procédure à suivre pour exclure une zone avant l'armement du système :

Action souhaitée	Séquence*	Ce qui se produit
Exclure les zones en dérangement	CODE + {Bypass} {Numéro de zone}	<ul style="list-style-type: none"> La led "Etat" clignote si aucune zone n'est en dérangement.
Lecture des zones en dérangement	CODE + {Bypass}	<ul style="list-style-type: none"> Le display du DS7447 affiche "EJECTEE", suivi des numéros des zones exclues. Sur le DS7445, les led's de zones exclues clignotent.
Annuler une zone exclue	CODE + {Bypass} {Numéro de zone}	<ul style="list-style-type: none"> L'exclusion de zone est annulée.
Annuler toutes les zones exclues	CODE + {Bypass} {*}	<ul style="list-style-type: none"> Toutes les zones exclues peuvent à nouveau être armées.

* Dans le mode résidentiel, le code utilisateur n'est pas nécessaire pour ces commandes.

3.8 Mode carillon (Chime)

En branchant le mode carillon lorsque la centrale est désarmée, les claviers émettent un bip à chaque activation d'une zone périmétrique, d'entrée ou de sortie. Pour brancher ou débrancher le mode carillon utiliser la séquence {#}{7}.

Le tableau ci-après indique comment brancher et débrancher le mode carillon.

Action souhaitée	Séquence	Ce qui se produit
Brancher le mode carillon	CODE + {#} {7}	<ul style="list-style-type: none"> Les claviers émettent des bips pendant 2 secondes à chaque activation d'une zone périmétrique, d'entrée ou de sortie. Le clavier DS7447 affiche pendant 5 secondes "Chime mode on".
Débrancher le mode carillon	CODE + {#} {7}	<ul style="list-style-type: none"> Le display du DS7447 affiche pendant 5 secondes "Chime mode off".

3.9 Contrôle d'accès

Une séquence de touches permet dans votre système l'activation d'autres matériels électriques. Un code utilisateur spécial "code d'accès" permet l'utilisation de cette fonction. Ce code peut être utilisé aussi bien lorsque le système est armé ou désarmé. Le code permet d'activer un appareil (ex : une serrure électrique) pendant un court moment.

Activation d'un appareil via la centrale	code d'accès + {Off}	L'appareil sera activé pendant 10 secondes
---	----------------------	--

3.10 Modifier la date

Le tableau ci-dessous vous donne la procédure à suivre pour modifier la date du système. La programmation de la date est nécessaire pour visualiser la mémoire d'événements avec leurs dates correctes. Introduisez la date avant de commencer la programmation. Si vous attendez trop longtemps entre deux données, un triple bip se fait entendre et la centrale quittera le mode programmation.

Etapes à exécuter	Séquences à exécuter	Si accepté, sur le display apparaît :
1. Introduire le code maître	{Code Maître} + {#} {0}	"2 CHANGER DATE" (d'autres options apparaissent)
2. Introduire "2".	{2}	"ENTRER MOIS" (01...12)
3. Introduire le mois.	{0} {1} à {1} {2}	"ENTRER JOUR" (01...31)
4. Introduire le jour.	{0} {1} à {3} {1}	"ENTRER ANNEE XX" "(XX) QUITTER = #"
5. Introduire l'année, suivi par la touche #.	Les deux derniers chiffres de l'année, suivi par #.	La date qui vient d'être programmée apparaît à l'écran.

Remarque : Le clavier DS7447 indiquera la date après l'entrée du {Code maître} {#} {0} {2} {#}.

3.11 Modifier l'heure

Le tableau ci-dessous vous donne la procédure à suivre pour modifier l'heure du système. La programmation de l'heure est nécessaire pour visualiser la mémoire d'événements avec les heures correctes. Introduisez l'heure avant de commencer la programmation. Si vous attendez trop longtemps entre deux données, un triple bip se fait entendre et la centrale quittera le mode programmation.

Etapes à exécuter	Séquences à exécuter	Si accepté, sur le display apparaît :
1. Introduire le code maître	{Code maître} + {#} {0}	"6 CHANGER HEURE" (d'autres options apparaissent)
2. Introduire "6".	{6}	"ENTRER JOUR" (1...7)
3. Introduire le jour.	{1} à {7} (1=dimanche, 7=zsamedi)	"ENTRER HEURE" (0100...1259)
4. Introduire l'heure.	{0} {1} {0} {0} à {1} {2} {5} {9}	"ENTRER AM/PM (4/6)" "QUITTER = #"
5. Introduire AM ou PM .	{4} {#} ou {6} {#} (4=AM, 6=PM)	L'heure qui vient d'être programmée apparaît à l'écran.

Remarque : Le clavier DS7447 indiquera l'heure après l'entrée du {Code maître} {#} {0} {6} {#}.

3.12 Armement automatique

Chaque partition peut être programmée pour s'armer automatiquement une fois par jour. Pour programmer l'heure de l'armement automatique, suivez ce qui suit :

Programmer l'heure pour l'armement automatique.	Remarques
Introduire le Code maître + {#} + {0} .	La programmation de l'heure de l'armement automatique n'est possible qu'avec le code maître.
Introduire {1} pour aller dans la programmation de l'armement automatique.	
Introduire le numéro de la partition. Appuyez sur {#} pour quitter.	Si il y a des partitions, le système demandera de donner partition 1 ou 2. Si le système n'a pas de partitions, l'écran affichera automatiquement "Dimanche". L'utilisateur pourra programmer seulement la partition à laquelle il a accès.
Introduire l'heure pour chaque jour. Utilisez le format 24 h. {0} {1} {0} {0}	Le système débute avec dimanche : "Dimanche -nn : nn". Utilisez le format 24 h pour entrer l'heure. Le curseur peut se déplacer vers la droite ou vers la gauche en appuyant sur les touches A ou C. Lorsque vous avez introduit l'heure, appuyez sur #. L'écran va passer au jour suivant. Vous pouvez quitter la programmation à n'importe quel moment en appuyant sur la touche *. Le système quitte automatiquement la programmation si l'heure pour le samedi est programmée.

3.13 Différer l'armement automatique

Pour avertir les personnes se trouvant dans le bâtiment que le système va s'armer automatiquement, 15 minutes avant cet armement, une période de pré-armement commence. Pendant cette période le bruiteur des claviers ainsi que toutes les sorties programmées pour suivre ces bruiteurs émettront un bip cinq fois par minute. Pendant les cinq dernières minutes de la période de pré-armement, le bruiteur des claviers sonneront en continu. Une fois par minute le message " Armer dans xx min" s'affichera sur le display.

Le retardement de l'armement automatique a seulement une influence dans les partitions auxquelles vous avez accès.

Pour différer l'armement automatique pendant la période de pré-armement, suivez ce qui suit :

Différer l'armement automatique*	Ce qui va se passer
Introduire un code utilisateur	
Appuyez sur {Off}	L'armement du système sera différé de 30 minutes. Après 15 minutes une nouvelle période de pré-armement commence.

* = Pour différer l'armement automatique d'un temps quelconque, utilisez la fonction "retardement de l'armement" ci-dessous.

Remarque : Le volume du signal d'avertissement pour l'armement automatique dépend du réglage du volume des claviers.

3.14 Retardement de l'armement

Grâce à l'utilisation du retardement de l'armement, on peut armer le système après un certain nombre d'heures.

Armement retardé	Remarques
Introduire un code utilisateur.	
Introduire {#} {9} {9} pour commencer la programmation de l'armement retardé.	
Sur le display apparaît : Armer dans xx heures # = accepter	Introduire le nombre d'heures (max. 23) après lesquelles la centrale doit s'armer. Par exemple : Si il est maintenant 3h30, et vous voulez que la centrale s'arme à 9h30, introduire alors 06.

Remarque: L'armement retardé peut aussi être utilisé si il n'y a pas de temps programmé pour l'armement automatique

La programmation de l'armement retardé est seulement d'application pour les partitions auxquelles vous avez accès. Les utilisateurs avec un code de niveau 0 à 2 peuvent utiliser l'armement retardé. L'armement retardé a priorité sur l'armement automatique. L'armement retardé prévoit aussi une période de pré-armement de 15 minutes comme c'est le cas pour l'armement automatique

3.15 Procédures d'urgence

Identifier l'alarme sonore

Le système peut être programmé pour générer une alarme continue ou pulsée. Il est important de faire la distinction entre le signal d'une alarme incendie et le signal d'une alarme intrusion avant d'être confronté à une réelle situation d'urgence.

Arrêter les alarmes

Toutes les alarmes peuvent être arrêtées en utilisant un code de désarmement. L'entrée de votre code + {Off} arrête l'alarme et désarme la centrale.

Avertissement

La façon dont vous réagissez à une alarme dépend dans la plupart des cas du type d'alarme et du moment où l'alarme se produit. N'attendez pas que la première alarme ait lieu, mais demandez son avis à votre installateur lors du placement de votre système pour savoir comment un plan de réaction doit se dérouler.

Avant tout, le bon sens doit triompher

Si il y a une menace ou une indication de danger pour vous même ou d'autres personnes dans le bâtiment, tel que une alarme incendie, chacun doit quitter immédiatement le bâtiment. Ne pénétrez pas à nouveau dans le bâtiment sans être accompagné d'un garde spécialisé ou après avoir reçu la permission d'entrer à nouveau dans le bâtiment.

Attention lors de l'entrée dans le bâtiment

Si la sirène crie et que la led rouge "armé" clignote (et sur le clavier DS7447 le message "Alarme Zone" est affiché) alors une alarme s'est produite. Le clavier émettra pendant la temporisation d'entrée une tonalité pulsée au lieu d'une tonalité continue.

Si la cause de l'alarme n'est pas encore connue ne pénétrez pas sans un garde spécialisé.

Alarme incendie

Le signal acoustique de l'alarme incendie s'arrête de la même manière que celui de l'alarme intrusion : un code utilisateur avec le niveau désarmement permis + la touche {Off}.

La partie détection incendie de la centrale ne se reset pas tant que les détecteurs incendie n'ont pas été resetés avec la commande {System Reset}. Jusqu'à l'entrée de la commande {System Reset}, la partie détection incendie ne fonctionne plus. Voir "Reset incendie" pour plus d'explication.

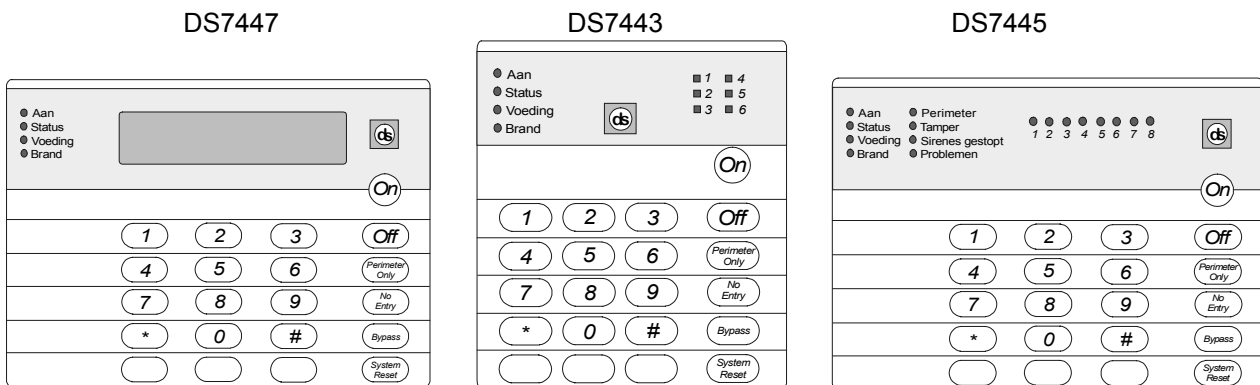
3.16 Désarmement sous contrainte

Demandez à votre installateur d'activer la fonction Duress.

Un code Duress peut être utilisé si vous devez désarmer sous la menace. Si ce code est utilisé, le système se désarmera et un rapport d'alarme Duress sera envoyé au centre de surveillance. Soyez prudent en introduisant un code utilisateur normal pour ne pas entrer involontairement un code Duress. Le code Duress peut seulement désarmer la partition à laquelle vous avez accès.

Type de désarmement	Séquence	Ce qui se produit
Désarmer avec le code Duress	{Code Duress} + {Off}	Le système se désarme normalement, mais un rapport Duress est envoyé au centre de surveillance .

3.17 Touches d'Urgence



Les touches d'urgence {A}, {B} et {C} peuvent respectivement générer une alarme incendie, une alarme d'urgence spéciale et une alarme panique si elles ont été programmées par l'installateur. Demandez à votre installateur plus d'explication sur ces touches.

Pour générer une alarme avec une de ces touches, vous devez appuyer sur la touche pendant au moins 2 secondes.

Remarque :

Si vous utilisez les touches d'urgence leurs fonctions doivent être identifiées via un label.

La touche {A} est utilisée comme touche incendie. C'est la seule touche qui peut travailler comme touche incendie.

La touche {B} est utilisée comme touche d'aide.

La touche {C} est utilisée comme touche panique.

Utilisez la séquence de désarmement pour arrêter ou annuler ce type d'alarme.

3.18 Reset incendie / Dé rangement incendie

Reset incendie

Si il se produit une alarme incendie, quittez immédiatement le bâtiment. Si vous constatez qu'il n'y a pas d'incendie alors, vous pouvez arrêter les sirènes en introduisant le CODE + {Off}. Après cela l'alarme incendie peut être resetée avec la commande {System Reset} (CODE + {System Reset}).

Le centre de surveillance peut déterminer quel détecteur incendie était en alarme, cela permet de le contrôler pour vérifier son fonctionnement.

L'entrée d'un code utilisateur valable suivi de la touche {System Reset} permet le reset de tous les détecteurs incendie qui ont occasionné l'alarme incendie. L'introduction de la commande System Reset provoquera un reset incendie, un test batterie et toutes les conditions de dérangements seront effacées.

Dérangement incendie

Un message dérangement incendie signifie qu'il y a dans la partie détection incendie du système la présence d'une faute tel que une rupture dans le câblage des détecteurs.

Si un dérangement incendie est présent, le bruitier des claviers émettront un bip toutes les 10 secondes. Sur le display du clavier DS7447 le message "DERANGEMENT INCENDIE" apparaît suivi des zones en dérangement. Sur le clavier DS7443 la led incendie et la led de zone correspondante s'allument. Sur le clavier DS7445 les led's "Incendie", "Dérangement"* et de la zone correspondante s'allument.

*Cette led n'est pas présente sur le clavier DS7443.

Prévenez immédiatement votre installateur si votre système signale un dérangement incendie.

Le bip peut être arrêté par l'introduction d'un code utilisateur valable suivi par {Off}. Si les problèmes sont résolus, l'entrée d'un code utilisateur valable suivi de {System Reset} efface le message "Dérangement incendie".

3.19 Protection incendie

Ce système d'alarme peut signaler à temps qu'un incendie se développe. Ce système ne donne aucune garantie contre les importants dégâts consécutifs à un incendie. Un système de détection incendie peut pour diverses raisons ne pas signaler un incendie (par ex : la fumée ne peut atteindre le détecteur qui se trouve derrière une porte fermée).

Alarme incendie à usage résidentiel

- ♦ Réduire le risque : Eviter les trois causes principales d'incendie: Fumer au lit, laisser les enfants seuls à la maison, nettoyer avec des produits inflammables.
- ♦ Prévoir un système d'alerte incendie : La plus grande partie des décès a lieu à la maison pendant les heures de sommeil. Pour une protection, placer un détecteur incendie à l'extérieur de chaque chambre et à chaque étage de la maison.
Pour une protection optimale, il est conseillé de placer un détecteur incendie dans chaque pièce de l'habitation, y compris la cave, les chambres à coucher, la salle à manger, le cabinet de travail, la cuisine et le hall d'entrée.

Etablir un plan d'évacuation et faire des exercices

Un système d'alarme incendie est inutile si personne dans la maison ne sait que faire lors d'une alarme incendie. C'est pourquoi un plan d'évacuation et des exercices doivent être effectués, de sorte que lors d'un incendie, on puisse quitter le bâtiment le plus rapidement possible.

- ♦ Etablir un plan de surface de toute la maison et prévoir pour chaque chambre à coucher deux sorties de secours ainsi que pour la maison. Etant donné qu'un escalier peut être bloqué par le feu, une sortie de secours par la fenêtre des chambres à coucher doit être prévue. Faites des copies de ce plan et exercez-vous avec tous les membres de la famille.
- ♦ Prévoir un lieu de rencontre à l'extérieur : Une fois sorti de la maison tous les membres de la famille doivent se rendre à cet endroit que personne ne doit oublier.
- ♦ Fermer toutes les portes lorsque vous quittez une habitation en feu pour bloquer la formation du feu.
- ♦ Apprendre aux enfants comment quitter leur chambre en passant par la fenêtre ou si cela n'est pas possible, ils doivent apprendre à ouvrir la fenêtre pour appeler à l'aide.
- ♦ Si un incendie se déclare pendant les heures de sommeil, réveillez les enfants en les appelant à travers la porte fermée. Dites leur de ne pas ouvrir la porte.
- ♦ Si la partie supérieure de la porte de la chambre est brûlante, ne l'ouvrez surtout pas. C'est que vraisemblablement il y a de l'autre côté de la porte un feu, une chaleur excessive ou du gaz toxique. Criez aux membres de la famille de garder la porte de leur chambre fermée et de quitter cette chambre par un autre chemin
Si la partie supérieure de la porte n'est pas brûlante, placez un pied contre le bas et une main contre le haut de la porte et ouvrez la porte avec précaution.
Soyez prêt à refermer la porte si vous sentez une pression contre la porte ou si de l'air chaud entre dans la pièce.
Si il n'y a pas de chaleur ni de pression, quittez la chambre et fermez la porte derrière vous. Donnez vos instructions aux autres membres de la famille et quittez immédiatement la maison via le chemin prévu. Si il y a une fumée épaisse, mettez-vous à quatre pattes et restez le plus possible en-dessous de la fumée.

Conseil lors de l'installation

Un des facteurs le plus critique dans un système d'alarme incendie est l'emplacement correct des détecteurs.

Quelques règles générales à suivre :

- ♦ Les détecteurs d'incendie ne peuvent jamais être installés où il n'y a pas de déplacements d'air ni près d'une ouverture de ventilation ou de conditionnement d'air. Dans ce cas à cause du déplacement de l'air, la fumée n'atteint jamais le détecteur. Placez de préférence les détecteurs à proximité d'une bouche d'aspiration d'air.
 - ♦ Evitez les endroits où il y a généralement présence de fumée tel que la cuisine, le garage ou un feu ouvert.
 - ♦ N'installez jamais des détecteurs dans des endroits où la température normale est supérieure à 38°C ou inférieure à 0°C.
 - ♦ Evitez les locaux à haute concentration d'humidité ou de poussières.
 - ♦ Un détecteur installé au plafond doit être distant d'au moins 10 cm du mur.
 - ♦ Un détecteur sur le mur doit toujours être installé à au moins 10 à 30 cm du plafond.
- Pour plus d'information, voir le manuel d'installation livré avec les détecteurs incendie.

3.20 Codes utilisateurs

Informations générales

Lors de la programmation des codes utilisateurs, il est important de se familiariser avec les termes suivants :

- **PIN** : Personal Identification Number. C'est un code de 4 ou 6 chiffres que l'utilisateur doit former pour avoir accès au système. Un code PIN peut être assigné à chaque utilisateur de 001 à 015.
- **Partition** : C'est un groupe de zones dans lesquelles l'utilisateur a accès. Vous pouvez sélectionner partition 1, 2 ou les deux.
- **Numéro d'utilisateur** : C'est le numéro qui identifie chaque personne qui utilise le système. Il y a 15 numéros d'utilisateur disponible (001-015).
- **Niveau d'autorité** : Ce numéro détermine à quelles fonctions chaque utilisateur a accès.

Votre système peut contrôler jusqu'à 15 codes PIN. La longueur des codes est de 4 ou 6 chiffres. Les codes de 4 et de 6 chiffres ne peuvent pas être utilisés en même temps dans un même système. Si vous désirez modifier la longueur des codes, votre installateur doit exécuter ce changement. Après cette modification, vous devez programmer à nouveau tous les codes. Chaque numéro d'utilisateur possède un seul code PIN.

Si vous essayez d'attribuer le même code PIN à plusieurs numéros d'utilisateur, un triple bip sera émis et le code ne sera pas accepté.

Le numéro d'utilisateur 001 est toujours un code maître. Ce code peut être utilisé pour ajouter d'autres codes, les modifier ou les effacer.

Le code utilisateur est d'usine "123456". Ce code doit être modifier selon votre propre désir et doit être programmé comme code maître. N'utilisez jamais pour la programmation des codes PIN des séquences de touches tel que 1111 ou 2468, ce type de code est très facile à découvrir.

Effacer un code utilisateur.

Pour effacer un code utilisateur : utilisez la séquence qui suit :
{Code maître} {#} {0} {0} {numéro de l'utilisateur du code à effacer} {#}.

Le code utilisateur 001 ne peut être effacé de cette manière.

Niveau d'autorité

0 = Maître : Peut utiliser toutes les commandes. Ajouter ou modifier des codes PIN, modifier l'heure et la date, exclure des zones, armer, programmer l'armement automatique, désarmer, effectuer des tests, reseter le système et consulter l'historique. Le code 001 doit être un code maître et avoir l'autorité 0. N'importe quel code ou tous les codes PIN peuvent être des codes maître.

1 = Illimité : Peut utiliser toutes les commandes, exclure des zones, armer, programmer l'armement automatique, désarmer, effectuer des tests et reseter le système. Ne peut pas modifier les codes PIN.

2 = Commun : Peut exclure des zones, armer, programmer l'armement automatique et désarmer. Ne peut pas modifier les codes ni reseter le système ou utiliser le {#} {7} ou {#} {8}.

3 = Armement seul : Peut seulement armer le système avec la commande d'armement {#} {On} Ne peut utiliser aucune autre fonction désarmement compris.

4 = Temporaire : Valable pour une période déterminée. Peut armer et désarmer le système, mais ne peut utiliser les autres fonctions. Ces codes s'effacent automatiquement après 15 jours si le code maître ne l'a pas fait.

5 = Duress : Si le système est désarmé avec un code Duress, un rapport sera envoyé au centre de surveillance. Les codes Duress sont utilisés pour désarmer le système sous la contrainte.

6 = Accès : Si un code Pin avec l'autorité Accès, est introduit toutes les sorties qui sont programmées comme contrôle d'accès (par ex : serrure électrique) seront activées pendant 10 secondes (fonctionne que le système soit armé ou non).

Modifier un code utilisateur

Dans le tableau ci-dessous, vous trouverez les étapes nécessaires pour ajouter ou modifier un code utilisateur. Il est conseillé d'exécuter cela sur un clavier DS7447. Sur un clavier DS7445 aucun message ne sera affiché. N'attendez pas trop longtemps pour introduire les valeurs demandées. Si entre deux données il y a une trop longue pause, trois bips retentiront et le code maître fermera la programmation.

<i>Etapes à exécuter</i>	<i>Séquence à exécuter</i>	<i>Si accepté il apparaît à l'écran :</i>
1. Introduire le code maître	{Code Maître} + {#} {0}	"0 CHANGER CODE" (il apparaît encore d'autres options)
2. Introduire un 0	{0}	"ENTRER No UTILIS (001...015)"
3. Introduire le numéro utilisateur	{0} {0} {1} à {0} {1} {5}	"ENTRER NIVEAU (0 .. 6)"
4. Introduire le niveau d'autorité	{0} à {6}	"ENTR.GROUPE OU # POUR TOUT 1,2,#"
5. Introduire la(les) partition(s) dans la(les)quelle(s) il a accès.	{1}, {2} ou {#} pour les deux.	"ENTRER CODE"
6. Introduire le code PIN	4 (ou 6) chiffres quelconque N'appuyez pas sur {#}	"CONFIRMER CODE QUITTER = #"
7. Introduire à nouveau le code PIN suivi de la touche {#}.	Les 4 (ou 6) même chiffres comme dans l'étape 6, terminez par {#}.	Un long signal bip indique que le code PIN a été accepté.

REMARQUE : Les codes utilisateurs ne peuvent pas être lus. Gardez dans un endroit sûr la liste des codes programmés

3.21 Message de dérangement

Des dérangements dans la centrale sont indiqués par le clignotement de la led verte "Alimentation". Sur le display du clavier DS7447 le message "DERANGEMENT DANS LA CENTRALE, ENTREZ #87" apparaîtra. Sur le clavier DS7445 seul la led "alimentation" clignotera. Les messages de dérangement peuvent seulement être lus lorsque la centrale est désarmée. Contactez votre installateur si le problème demeure.

Action souhaitée	Séquence
Lire le message de dérangement lorsque la led verte "alimentation" clignote	CODE + {#} {8} {7}
Effacer le message de dérangement ** Attention : N'effacez le message de dérangement qu'après avoir consulté votre installateur ou après être certain que le dérangement est éliminé.	CODE + {System Reset}

** = Les messages de dérangement Batterie ou Communication doivent être effacés avec la séquence {System Reset}, même lorsque le problème est résolu. Ces messages ne s'effacent pas automatiquement. Les autres messages de dérangement sont effacés lorsque le problème est résolu.

- DS7447 - "ERREUR SECTEUR"**
DS7445 - LED 1 est allumée en continu
 La tension secteur est interrompue et la centrale fonctionne sur la batterie interne.
- DS7447 - "ERREUR BATTERIE"**
DS7445 - LED 2 s'allume en continu
 Lorsque le système est resté un moment sans tension secteur, attendre au moins 2 heures pour afin de permettre à la batterie de se recharger. Introduire après cela un code utilisateur suivi de {System Reset} pour faire un test batterie.
- DS7447 - "ERREUR COMMUNICATION"**
DS7445 - LED 3 s'allume en continu
 Le transmetteur téléphonique ne peut pas entrer correctement en communication avec le centre de surveillance.
- DS7447 - "ERREUR SYSTEME"**
DS7445 - LED 4 s'allume en continu
 Il y a un dérangement interne à la centrale ou dans les accessoires qui y sont raccordés. Ces dérangements sont : erreur RAM, erreur ROM ou erreur EEPROM.

{#} {8} {7} affiche :	{#} {8} {9} affiche :
Erreur RAM	Erreur Système 01
Erreur ROM	Erreur Système 02
Erreur EEPROM	Erreur Système 03
Erreur terre	Erreur Système 04
Erreur TRBL-zone	Erreur Système 05

- DS7447 - "ERREUR CLAVIER"**
DS7445 - LED 5 s'allume en continu
 Un des claviers ne réagit plus.
- DS7447 - "ERREUR ALIMENTATION AUX"**
DS7445 - LED 8 s'allume en continu
 L'alimentation auxiliaire est en court-circuit
- DS7447 - "ERREUR ZONE"**
DS7445 - LED 6 s'allume en continu
 Une des zones ne réagit plus. Ce message peut apparaître lors du démarrage de la centrale (si c'est le cas, ignorez ce message).

3.22 Test de zones

Le test de zones est utilisé pour vérifier que les détecteurs raccordés fonctionnent bien. Le test de zones fonctionne pour toutes les zones sauf les zones 24 h et incendie. Si le système est en mode test de zones aucune alarme ne sera générée sauf sur les zones 24 h et incendie. Celles-ci ignorent le test de zones et produiront une alarme réelle. *Attention : lors des tests des zones, n'activez pas les zones 24 h ou incendie, autrement un rapport d'alarme sera envoyé au centre de surveillance.*

3.23 Test batterie et sirène

Ce test utilise la batterie pour activer pendant deux secondes tous les bruiteurs et toutes les sirènes du système. Si la tension batterie est trop basse, une condition erreur batterie sera générée. En dehors du test automatique qui se fait toutes les 24 heures, la batterie peut être testée de façon manuelle.

3.24 Test du transmetteur

Ce test est seulement possible si votre système d'alarme est raccordé à un centre de surveillance et a été programmé par l'installateur. Ce test est seulement effectué en état désarmé.

La confirmation du début de test est donnée par un long signal sonore. Si le test réussi un nouveau long signal sonore se fait entendre. Si le test échoue, le bruiteur interne du clavier émet un signal sonore continu. Pour arrêter le bruiteur, un code utilisateur valable doit être introduit suivi de la touche {#}.

Type de test	Séquence*	Ce qui se produit	Ce qu'il faut faire
Test de Zone	CODE + {#} {8} {1}	<p>DS7445 : Les leds de toutes les zones qui n'ont pas encore été testées clignotent.</p> <p>DS7447 : "Test de zone" apparaît sur le display suivi du numéro des zones qui n'ont pas encore été testées.</p> <p>DS7445 : La led de la zone qui est en test s'allument en continu.</p> <p>DS7447 : "Test en cours" apparaît sur le display suivi du numéro de la zone en test. Après le test de zone, le message "Test de zone" s'affiche à nouveau.</p>	<p>Testez un détecteur à la fois en suivant les instructions de l'installateur..</p> <p>Pour arrêter le test de zone , entrez votre code utilisateur suivi de la touche {#} ou appuyez sur la touche {*}.</p>
Test batterie/Sirène	CODE + {#} {8} {5}	<ul style="list-style-type: none"> Toutes les leds du clavier s'allument. <p>Remarque : les leds de zones sur les claviers DS7445 ne s'allument pas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les bruiteurs des claviers et toutes les sirènes seront activés pendant 2 secondes. 	<p>Si le test échoue, la centrale affiche un message de dérangement.</p> <p>Si la tension secteur a été interrompue récemment, attendez 2 heures pour permettre à la batterie de se recharger. Recommencez le test.</p>
Test batterie	CODE + {System Reset}	<ul style="list-style-type: none"> La centrale procède à un test batterie. Si la tension batterie est trop basse, la centrale affiche un message dérangement batterie. Si la batterie est opérationnelle, la centrale affiche un message batterie OK. 	
Test du transmetteur	CODE + {#} {8} {2}	<ul style="list-style-type: none"> Un long signal sonore se fait entendre. "Test transmetteur" apparaît sur le display du clavier DS7447. Un rapport de test est envoyé au centre de surveillance. 	<p>Si le test échoue, le bruiteur du clavier fera entendre un triple signal sonore.</p> <p>Remarque : Ce test peut durer quelques minutes car la centrale fait plusieurs tentatives avant de signaler un dérangement. La centrale effectuera une nouvelle tentative 30 minutes après un test qui a échoué et après cela une tentative sera à nouveau entreprise après 24 heures.</p>

* = Dans le mode résidentiel le code utilisateur n'est pas nécessaire.

3.25 Lecture de l'historique des alarmes

La mémoire de la centrale reprend les 100 derniers événements. Le clavier DS7447 permet de lire tous les événements. Sur le clavier DS7445, vous voyez seulement les zones qui ont provoqués une alarme.

<i>Action souhaitée</i>	<i>Séquence</i>	<i>Ce qui se produit</i>	<i>Ce qu'il faut faire</i>
Lecture de l'historique	CODE + {#} {8} {9}	DS7447 : Le dernier événement survenu est affiché. DS7445 : la led de la zone qui a provoqué la dernière alarme clignote.	Pour quitter l'historique appuyez sur la touche {*}.

Uniquement **DS7447** :

Pour parcourir de façon chronologique les événements ligne par ligne, appuyez sur la touche {#}. Pour parcourir les événements dans l'ordre chronologique, appuyez sur la touche {9}. Avec la touche {6} vous parcourez les événements dans l'ordre inverse. (du plus vieux au plus récent). Chaque événement est composé de 2 lignes sur le display. La première ligne reprend le titre de l'événement et le numéro de l'utilisateur. La deuxième ligne indique la date à laquelle l'événement s'est produit ou à laquelle une modification a été effectuée.

Pour quitter la lecture de l'historique, appuyez sur la touche {*} ou attendez 20 secondes pour quitter automatiquement la mémoire.

Alarme sonore

Intrusion pulsé continu

Incendie pulsé continu

Code Duress actif Oui Non

Système avec partitions Oui Non

	Partition 1	Partition 2	Zones communes
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
7	_____	_____	_____
8	_____	_____	_____