



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	2	6. PROGRAMMATION DE LA COMMUNICATION TELEPHONIQUE	11
1.1 Présentation.....	2	6.1 Présentation	11
1.2 Accéder au Mode Installateur	2	6.2 Type de Numérotation.....	11
2. CHANGER LE CODE INSTALLATEUR.....	3	6.3 Intervalle du Test Cyclique	11
3. "APPRENTISSAGE" DES EMETTEURS ET TELECOMMANDES CODE SECURE	3	6.4 N° Téléphone vers PC Direction 1	11
3.1 Préparation avant Apprentissage.....	3	6.5 N° de Compte client Dir 1.....	12
3.2 Emetteurs radio.....	3	6.6 N° Téléphone vers PC Direction 2	12
3.3 Télécommandes Code Secure	3	6.7 N° de Compte client Dir 2.....	13
3.4 Effacer Emetteurs et Télécommandes.....	4	6.8 Protocole de Transmission.....	13
4. PROGRAMMATION DES ZONES.....	5	6.9 Vitesse 4/2	13
4.1 Présentation.....	5	6.10 Événements transmis vers le PC de Sécurité ...	13
4.2 Procédure de Programmation	5	6.11 Nombre de Tentatives.....	13
5. PROGRAMMATION DES PARAMETRES	7	6.12 1 ^{er} Numéro de Téléphone Privé.	13
5.1 Présentation.....	7	6.13 2 ^{ème} Numéro de Téléphone Privé.	13
5.2 Temporisation d'Entrée	8	6.14 3 ^{ème} Numéro de Téléphone Privé.	13
5.3 Temporisation de Sortie.....	8	6.15 Type de Message Téléphonique	13
5.4 Temps d'Alarme	8	6.16 Nb de Tentatives Privé.....	13
5.5 Retard Transmission.....	8	6.17 Événem. transmis vers les Téléphones Privés. .	13
5.6 Arrêt Alarme	8	6.18 Mode d'Acquittement.....	14
5.7 Armement Rapide	8	6.19 Numéro de Téléphone Pageur	14
5.8 Exclusion.....	8	6.20 Code PIN Pageur.	14
5.9 Relancer la Tempo de Sortie	9	6.21 Événements transmis vers le Pageur.....	14
5.10 Buzzer pendant la Temporisation	9	6.22 Fermeture Récente	14
5.11 Signaler un trouble sur le Buzzer.....	9	6.23 Accès Distant	14
5.12 Alarme Panique	9	6.24 Code de Téléchargement.....	14
5.13 Ejection de Zone en Alarme.....	9	7. PROGRAMMATION DE LA SORTIE PGM	15
5.14 Détection Paire	9	7.1 Présentation	15
5.15 Intervalle de Supervision.....	9	7.2 Procédure de Programmation de PGM	16
5.16 Bouton AUX sur Télécommande.....	9	7.3 Procédure de Programmation de X-10.....	16
5.17 Détection Brouillage.....	9	8. ENREGISTRER LES MESSAGES	17
5.18 Interphonie - Téléphones Privés	9	8.1 Présentation	17
5.19 Interphonie – Stations Centrales	9	8.2 Procédure d'Enregistrement.....	17
5.20 Mode de la sortie PGM et X-10.....	9	9. TESTS ET DIAGNOSTIQUES	17
5.21 Horaire de Blocage	10	9.1 Présentation	17
5.22 Mode Mémoire Clé.....	10	9.2 Procédure de Test.....	17
5.23 Durée de la "Non Activité".....	10	10. MODE UTILISATEUR	18
5.24 Rétro Eclairage du Clavier	10	11. VISUALISER L'HISTORIQUE.....	18
5.25 Alarme Contrainte	10	11.1 Description de l'Historique.....	18
5.26 Sirène piézo	10	11.2 Lecture de l'Historique.....	19
		11.3 Effacer l'Historique	19
		APPENDIX A. CODES EVENEMENTS	20
		APPENDIX B. TYPES DE ZONE PROGRAMMABLE.....	22

Message important destiné à l'installateur

Si vous reprogrammez un système déjà en activité, tous les états système précédents seront effacés en quittant le menu Installateur. Assurez-vous de procéder à un test marche intégral, incluant toutes les fenêtres et portes, pour permettre à la centrale d'alarme de recapturer les états système.

1. INTRODUCTION

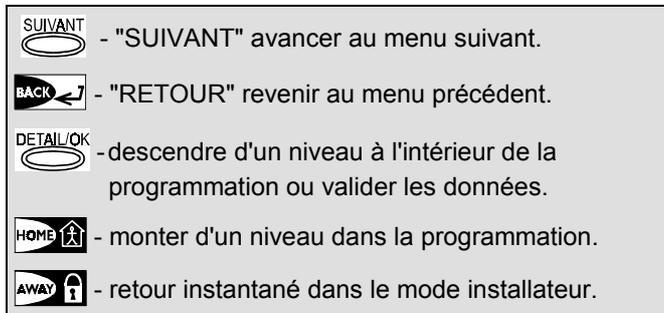
1.1 Présentation

Il est fortement recommandé de programmer la PowerMax sur table avant de l'installer.

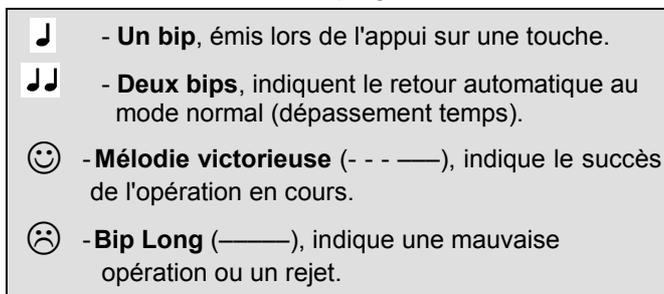
Le mode installateur est accessible uniquement par le code installateur, par défaut **9 9 9 9**.

Ne pas oublier de programmer un nouveau code installateur une fois la programmation terminée (voir Section 2).

La programmation est exploitable par l'intermédiaire de 5 touches principales.



Les sons émis dans le mode programmation sont :



1.2 Accéder au Mode Installateur

Pour accéder au mode installateur et naviguer à l'intérieur de ce dernier se référer aux Figures 1 et 2.

A. Appuyer sur la touche <SUIVANT> jusqu'à l'affichage de:

MODE INSTALLAT

B. Appuyer sur <OK> pour sélectionner le mode installateur. La centrale vous invite à entrer le code installateur.

C. Entrer le code installateur (par défaut **9 9 9 9**). Si le code est correct le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur indiquera :

1 . PRG CODE INSTL

Vous êtes dans le menu 1 du mode installateur. Pour plus de détails sur chaque menu se référer aux sections 2 à 10.

Note : A ce stade se référer à la Figure 2, exploitable après avoir suivi la procédure de la Figure 1.

D. Appuyer sur <SUIVANT> pour passer au menu suivant et sur <BACK> pour revenir au menu précédent.

E. Pour quitter le mode installateur, appuyer sur <AWAY>. Cela affichera directement "<OK> = SORTIR".

E. Appuyer sur <OK> pour retourner au mode normal.

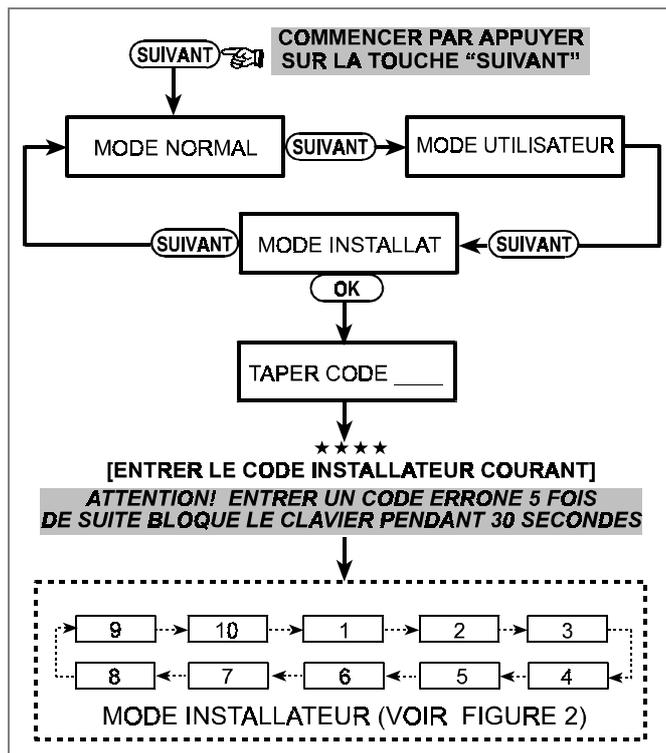


Figure 1. Architecture pour accéder au Mode Installateur

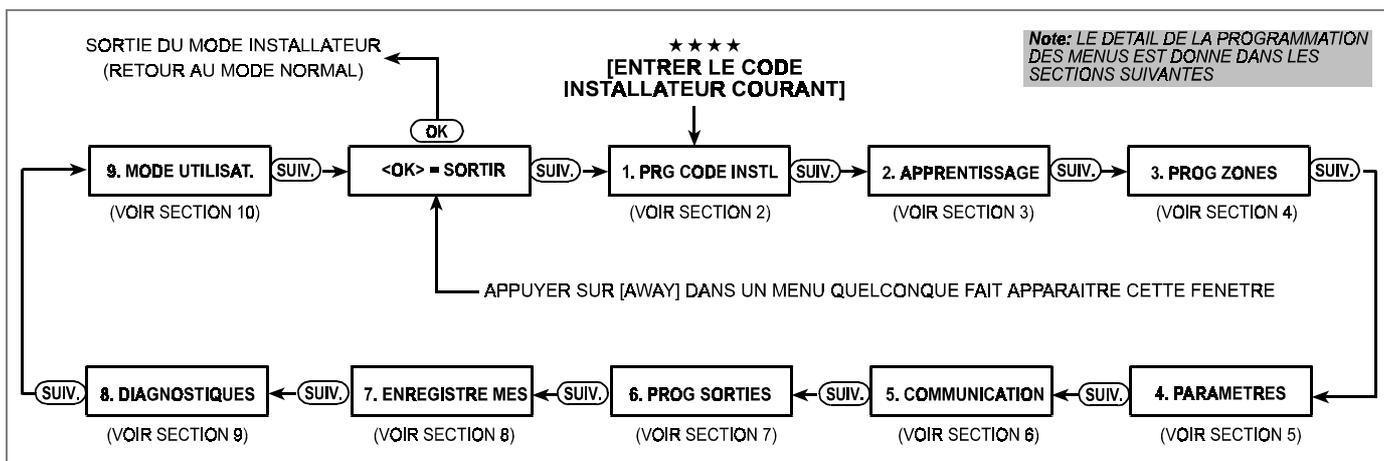


Figure 2. Architecture des Menus du mode Installateur

2. CHANGER LE CODE INSTALLATEUR

A. Après avoir accéder au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique :

1 . PRG CODE INSTL

B. Pour changer le code installateur, appuyer sur <OK> le code courant apparaît (si c'est le premier changement, le code par défaut apparaîtra) :

CODE INSTAL 9999

Le curseur clignote sur le premier chiffre du code.

C. Entrer un nouveau code à 4 chiffres. Après avoir entré le dernier chiffre, le curseur s'arrête de clignoter. **Attention! Le code "0000" est invalide.**

D. Appuyer sur <OK>. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur indiquera :

1 . PRG CODE INSTL

E. Vous pouvez maintenant appuyer sur <SUIVANT> ou sur <BACK> pour sélectionner un autre menu dans le mode installateur.

3. "APPRENTISSAGE" DES EMETTEURS ET TELECOMMANDES RADIO

3.1 Préparation avant Apprentissage

Placer la centrale d'alarme sur table et l'alimenter avec les piles de sauvegarde ou/et l'alimentation AC.

Disposer tous les émetteurs à programmer sur la table côte à côte, sans mettre la pile en place. Ensuite ouvrir le premier émetteur à programmer et mettre la pile en place. Il suffira de provoquer une émission en appuyant fugitivement sur l'autoprotection de l'émetteur. Lorsque la programmation de l'émetteur sera effectuée marquer l'émetteur avec le numéro de la zone d'appartenance et enlever la pile. Ensuite prendre l'émetteur suivant et effectuer la même opération.



Il est très important d'utiliser la même pile pour toute la phase de programmation, pour ne jamais alimenter 2 émetteurs à la fois.

3.2 Emetteurs Radio

L'installateur doit lier chaque émetteur (Infrarouge, contact magnétique, émetteur universel...) PowerCode à une zone spécifique de la centrale d'alarme.

Pour "l'apprentissage" procéder de la manière suivante :

A. Après avoir accéder au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : 1.PRG CODE INSTL

B. Appuyer sur <SUIVANT>. Le menu apprentissage sera sélectionné et l'afficheur indiquera :

2 . APPRENTISSAGE

C. Appuyer sur <OK> pour sélectionner le sous menu "apprentissage des émetteurs radio" l'afficheur indique :

PROG EMETTEUR RA

D. Appuyer encore sur <OK>. L'afficheur indique :

Zone No : 04

E. Supposons que l'émetteur est à programmer sur la zone 4. Cela sous entend que la zone 4 est libre, entrer <0>=><4>. L'afficheur indiquera :

Zone No : 04

Si un carré noir apparaît à droite du numéro cela signifie que la zone est déjà occupée par un autre émetteur.

F. Appuyer sur <OK>. L'afficheur vous invite à provoquer une émission sur l'émetteur à programmer.

EMETTRE . . .

G. L'émission peut être provoquée de différentes façons :

- Enlever un cache lentille sur les infrarouges
- Séparer l'aimant du contact magnétique
- Appuyer sur le bouton de la télécommande

- Appuyer sur le bouton test du détecteur de fumée.
- Provoquer une autoprotection sur l'émetteur

H. En réponse à l'émission reçue, le buzzer sonne la "Mélodie victorieuse" (- - - —) et l'afficheur indique :

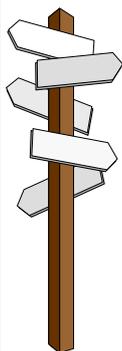
Zone No : 04

Le carré noir à droite du numéro de zone, indique que l'émetteur est bien programmé sur la zone No. 4.



Si l'émetteur en question est déjà programmé sur une autre zone, le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" deux fois de suite. Si c'est le cas, effacer ce dernier.

I. A ce stade, vous pouvez vous diriger vers différentes directions :



- Si vous désirez programmer une autre zone, appuyer sur :
-<SUIVANT> pour avancer vers (5->6->7).
-<BACK> pour retourner vers (3->2->1).
-<HOME> -> <N° zone désirée>.

Ensuite, choisir la procédure à suivre pour :

- Effacer un émetteur, voir Para. 3.4.
- aller au sous menu **Prg. télécommande**, appuyer sur <HOME> et ensuite sur <SUIVANT>.
- Retourner au menu principal, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

<OK> = SORTIR

Vous pouvez sélectionner un autre menu en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK> ou sortir du mode installateur par appui sur <OK>.

3.3 Télécommandes CodeSecure™

Les télécommandes destinées à armer et désarmer le système doivent être de type CodeSecure™. Vous pouvez programmer jusqu'à 8 télécommandes différentes.

Pour "apprendre" les télécommandes procéder de la manière suivante :

A. Exécuter les pas A à C dans le Para. 3.2 ci-dessus, jusqu'à l'affichage de la fonction :

PROG EMETTEUR RA

B. Appuyer sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

PRG TELECOMMANDE

C. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indique :

Télécomm. No :

D. Supposons que la télécommande à programmer soit la

N°5. Cela sous entend que l'emplacement 5 est libre, entrer <5>. L'afficheur indiquera :

T é l é c o m m . N o : 5

L'espace blanc à droite du numéro signifie que l'emplacement est libre.

E. L'afficheur vous invite à provoquer une émission sur la télécommande à programmer.

E M E T T R E . . .

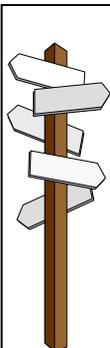
F. Appuyer sur un des boutons de la télécommande. En réponse, le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" (- - - —) et l'afficheur indiquera :

T é l é c o m m . N o : 5

Le carré noir à droite du numéro, indique que la télécommande est bien programmée au No. 5.

Note: Si la télécommande en question est déjà programmée à un autre emplacement, le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" deux fois de suite.

G. A ce stade, vous pouvez vous diriger vers différentes directions :



- Si vous désirez programmer une autre télécommande, appuyer sur :
 - <SUIVANT> pour avancer vers (6→7→8..)
 - <BACK> pour retourner (4→3→2.....)
 - <HOME> →<N° télécomm. désirée>.

Ensuite, choisir la procédure à suivre pour :

- Effacer une télécommande, voir Para. 3.4.
- Retourner au menu principal, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

< O K > = S O R T I R

Vous pouvez sélectionner un autre menu en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK> ou sortir du mode installateur par appui sur <OK>.

3.4 Effacer Emetteurs et Télécomm.

Les zones occupées ou les emplacements mémoire des télécommandes doivent être effacés pour permettre une nouvelle programmation :

A. Sélectionner la zone ou l'emplacement mémoire à effacer. Ici par exemple la zone No. 15 et la télécommande No. 8, l'afficheur indiquera :

Z o n e N o . 1 5

ou, dans l'autre cas :

T é l é c o m m . N o : 8

B. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

< O F F > = e f f a c e r

C. Appuyer sur <OFF>. L'afficheur indiquera :

Z o n e N o . 1 5

ou, dans l'autre cas :

T é l é c o m m . N o : 8

Note : Le carré noir à droite du chiffre disparaît. Cela signifie que la zone ou l'emplacement sont à nouveau libres.

4. PROGRAMMATION DES ZONES

4.1 Présentation

Ce menu permet d'attribuer l'un des 9 types de zones disponibles, à chacune des 29 zones radio de la Powermax. En plus vous pouvez mettre un nom à chaque zone et déterminer les zones qui fonctionneront en mode carillon lorsque le système est à l'état désarmé.

A. Après avoir accéder au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : **1.PRГ CODE INSTL**

B. Appuyer 2 fois sur <SUIVANT>. Le menu 3 sera sélectionné :

3. PROG ZONES

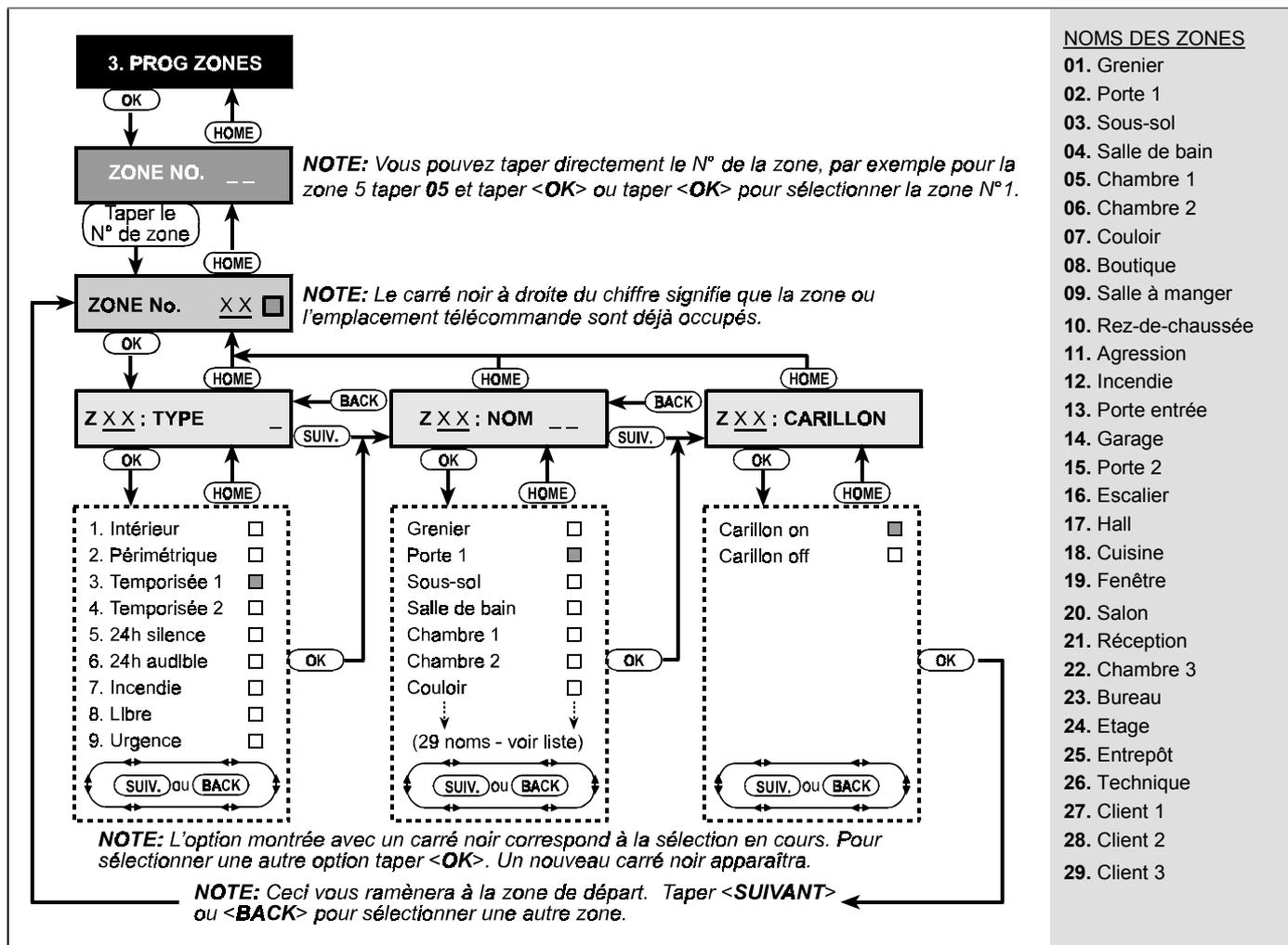
Se référer à la Fig. 3 pour avoir l'architecture du menu 3.

Rappel !

1. Une zone temporisée est aussi par définition une zone périmétrique.

2. Toutes les zones intérieures deviennent des zones suivieuses pendant les temporisations d'entrée et de sortie.

Les types de zone sont expliqués intégralement à l'annexe B à la fin de ce guide de programmation.



NOMS DES ZONES

- 01. Grenier
- 02. Porte 1
- 03. Sous-sol
- 04. Salle de bain
- 05. Chambre 1
- 06. Chambre 2
- 07. Couloir
- 08. Boutique
- 09. Salle à manger
- 10. Rez-de-chaussée
- 11. Agression
- 12. Incendie
- 13. Porte entrée
- 14. Garage
- 15. Porte 2
- 16. Escalier
- 17. Hall
- 18. Cuisine
- 19. Fenêtre
- 20. Salon
- 21. Réception
- 22. Chambre 3
- 23. Bureau
- 24. Etage
- 25. Entrepôt
- 26. Technique
- 27. Client 1
- 28. Client 2
- 29. Client 3

Figure 3. Architecture du Menu Programmation des Zones

4.2 Procédure de Programmation

Une fois "3. PROG ZONES" affiché, procéder de la manière suivante :

A. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

Zone No. --

B. Supposons que vous désireriez programmer la zone No. 7. Pour cela taper <0>=><7>, l'affichage suivant apparaît :

Zone No. 07

S'il n'y a pas de carré noir à droite du numéro de zone, cela signifie qu'aucun détecteur n'est lié (programmé) à cette zone.

C. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

Z 07 : TYPE

IV. Vous pouvez maintenant entrer le numéro correspondant au type de zone désiré (voir liste détaillée Figure 3) et Appuyer sur <OK>. si, par exemple, vous entrez <5>=><OK>, l'afficheur indiquera :

5.24h silence

Note : Si vous appuyez sur <OK> sans entrer un numéro, L'afficheur montrera le type de zone programmé par défaut avec un carré noir à droite. Vous pouvez visualiser tous les types de zones en appuyant plusieurs fois sur <SUIVANT> pour les faire défiler.

E. Pour accepter le type de zone affiché, appuyer sur <OK>. Un carré noir apparaîtra à droite:

5.24h silence ■

F. Appuyer sur <OK> encore une fois pour confirmer le choix. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse", et votre sélection sera mémorisée. L'afficheur indiquera :

Z 0 7 : N O M _

G. A ce stade, entrer un numéro correspondant au nom que vous désirez attribuer à la zone No. 7 (voir liste en Figure 3).

Note : Si vous appuyez sur <OK> sans entrer un numéro, l'afficheur montrera le nom de zone programmé par défaut avec un carré noir à droite. Vous pouvez visualiser tous les noms de zones en appuyant plusieurs fois sur <SUIVANT> pour les faire défiler.

H. Si vous entrez par exemple le numéro 04, l'afficheur indiquera :

S a l l e d e b a i n

I. Appuyer sur <OK> pour accepter ce nom. Un carré noir apparaîtra à droite. Appuyer sur <OK> encore pour confirmer. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse", et votre sélection sera mémorisée. L'afficheur indiquera :

Z 0 7 : C A R I L L O N

J. Appuyer sur <OK>. Vous allez déterminer si cette zone est en mode carillon ou non. L'afficheur indiquera :

c a r i l l o n o n ■

ou : carillon off

Vous pouvez changer l'affichage de carillon on en carillon off en appuyant sur <SUIVANT>.

K. Appuyer sur <OK> une fois l'option choisie. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse", et votre sélection sera mémorisée.

Z o n e N o . 0 7 ■

L. A ce stade, vous pouvez continuer dans différentes directions :



- Appuyer sur <SUIVANT> pour aller (8→9→10)
- Appuyer sur <BACK> pour aller (6→5→4)

Répéter les pas C à K ci-dessus pour toutes les autres zones utilisées.

- Pour retourner au menu principal, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

< O K > = s o r t i e

Vous pouvez sélectionner un autre menu en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK> ou sortir du mode installateur par appui sur <OK>.

PROGRAMMATION DES ZONES PAR DEFAUT

Zone	Type zone par défaut	Prog. type zone	Nom par défaut	Prog. Nom zone	Carillon O/N? *
1	Temporisée 1		Porte entrée		
2	Temporisée 1		Garage		
3	Temporisée 2		Porte 2		
4	Périmétrique		Porte 1		
5	Périmétrique		Chambre 2		
6	Intérieur		Bureau		
7	Intérieur		Salle à manger		
8	Périmétrique		Salle à manger		
9	Périmétrique		Cuisine		
10	Périmétrique		Salon		
11	Intérieur		Salon		
12	Intérieur		Chambre 1		
13	Périmétrique		Chambre 1		
14	Périmétrique		Escalier		
15	Intérieur		Réception		
16	Périmétrique		Chambre 3		
17	Périmétrique		Fenêtre		
18	Périmétrique		Réception		
19	Périmétrique		Sous-sol		
20	Incendie		Incendie		
21	Incendie		Incendie		
22	Urgence		Agression		
23	Urgence		Agression		
24	24 h / silence		Sous-sol		
25	24 h / silence		Bureau		
26	24 h / audible		Grenier		
27	24 h / audible		Boutique		
28	Libre		Technique		
29	Libre		Hall		
30	Libre		Entrepôt		

Note: Toutes les zones sont par défaut sans carillon. Entrez votre propre choix dans la dernière colonne et programmez en conséquence.

5. PROGRAMMATION DES PARAMETRES

5.1 Présentation

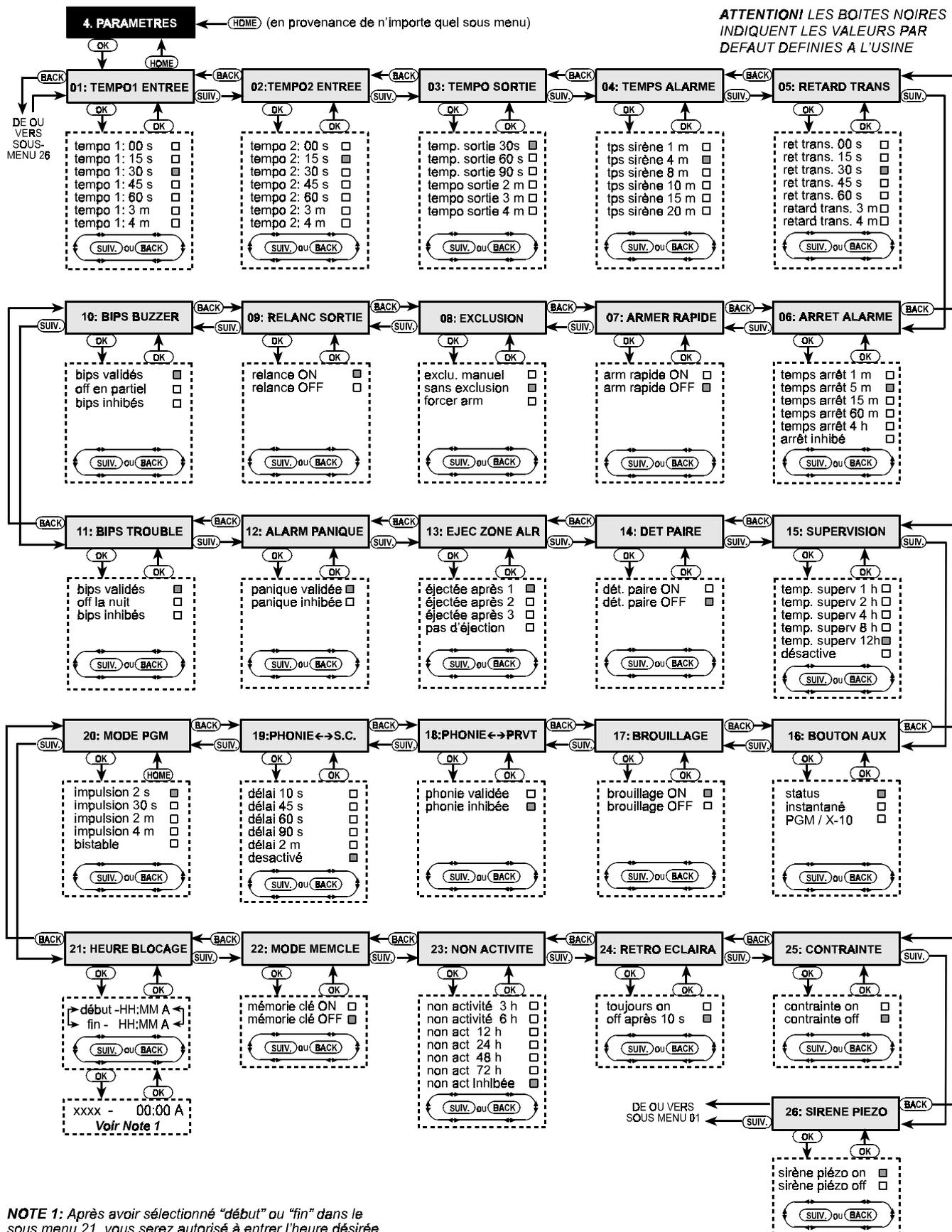
A. Description du menu 4

Le menu "4. PARAMETRES" contient 26 sous menus

permettant de définir les paramètres de fonctionnement de la PowerMax.

Se référer à la Figure 4 ci-dessous pour avoir l'architecture du menu 4.

ATTENTION! LES BOITES NOIRES INDIQUENT LES VALEURS PAR DEFAUT DEFINIES A L'USINE



NOTE 1: Après avoir sélectionné "début" ou "fin" dans le sous menu 21, vous serez autorisé à entrer l'heure désirée

Figure 4. Architecture du Menu Paramètres

B. Accéder au menu "4. PARAMETRES"

- Après avoir accédé au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : **1. PRG CODE INSTL**
- Appuyer sur <SUIVANT> jusqu'à l'affichage du menu :
4 . PARAMETRES
- Appuyer sur <OK>. Le premier sous menu sera sélectionné et l'afficheur indiquera :
01 : TEMPO1 ENTREE
- Appuyer sur <SUIVANT> ou <BACK> jusqu'à atteindre le sous menu (**01 à 26**) désiré (voir Figure 4).

C. Méthode de Programmation des Paramètres

Lorsqu'un sous menu est sélectionné, son numéro et sa fonction sont affichés, comme montré dans l'exemple ci-dessous :

03 : TEMPO SORTIE

Après avoir appuyer sur <OK>, l'option active est affichée avec un carré noir sur la droite :

temp sortie 45s ■

Si cette valeur vous convient, appuyer sur <OK>. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur retournera au sous menu sélectionné.

Si vous désirez changer le temps de sortie, appuyer sur <SUIVANT> ou <BACK> pour faire défiler les autres options de temps de sortie. Les options non actives ne présentent pas de carré noir sur la droite :

temp sortie 90s

Pour sélectionner l'option, appuyer sur <OK>, un carré noir apparaîtra sur la droite de l'afficheur.

Appuyer sur <OK> encore une fois pour mémoriser la sélection. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur retournera au sous menu sélectionné. Appuyer sur <SUIVANT> ou <BACK> pour sélectionner un autre sous menu.

5.2 Temporisations d'Entrée

Vous pouvez programmer 2 temporisations d'entrée différentes affectées à des zones différentes.

Lors du déclenchement de la temporisation d'entrée le buzzer émet des bips lents et se maintient jusqu'aux 10 dernières secondes où il se met à biper rapidement.

Les sous menus 1 (TEMPO1 ENTREE) et 2 (TEMPO2 ENTREE) vous permettent de sélectionner plusieurs valeurs de temporisations d'entrée pour chaque sous menu : **00, 15, 30, 45, 60, 180 et 240** secondes.

Après avoir sélectionné le sous menu No. 01, l'afficheur indique :

01 : TEMPO1 ENTREE

Valider l'option désirée comme expliqué dans le Para. 5.1 C. Ensuite, appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner le sous menu No. 2. Faire la même procédure que pour le sous menu 1. Ensuite, appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner le sous menu 3.

5.3 Temporisation de Sortie

Lors de l'armement du système, la temporisation de sortie est lancée, le buzzer émet des bips lents et se maintient jusqu'aux 10 dernières secondes où il se met à biper rapidement.

Le sous menu No. 3 vous permet de choisir une valeur de temporisation de sortie parmi : **30, 60, 90, 120, 180 et 240** secondes.

Après avoir sélectionné le sous menu No. 03, l'afficheur indique :

03 : TEMPO SORTIE

Valider l'option désirée comme expliqué dans le Para. 5.1 C.

5.4 Temps d'Alarme

Programmation de la durée d'activation de l'alarme (ou sirène).

Temps disponibles : **01, 04, 08, 10, 15 et 20** minutes.

04 : TEMPS ALARME

5.5 Retard Transmission

Paramètre permettant de retarder la transmission téléphonique suite à une alarme. Si l'utilisateur désarme le système pendant le retard transmission, l'alarme (sirène) sera arrêtée et non transmise.

Le sous menu No. 5 vous permet de choisir une valeur de retard transmission parmi : **00, 15, 30, 45, 60, 180, 240** secondes.

05 : RETARD TRANS.

5.6 Arrêt Alarme

Paramètre permettant de déterminer le temps alloué à l'utilisateur pour désarmer la centrale après une alarme transmise vers le PC de surveillance. Si l'utilisateur désarme la centrale dans les temps impartis, un message "Arrêt alarme" sera transmis vers le PC de surveillance.

Le sous menu No. 5 vous permet de choisir une valeur parmi : **1, 5, 15, 60 minutes, 4 heures** ou **Arrêt alarme inhibé**.

06 : ARRET ALARME

5.7 Armement Rapide

Paramètre autorisant ou pas l'armement par une touche, sans tabulation de code utilisateur.

Le sous menu No. 6 vous permet de choisir : **arm rapide on** (actif) ou **arm rapide off** (inhibé).

07 : ARMER RAPIDE

5.8 Exclusion

Ici, vous permettez une exclusion manuelle de zones individuelles (via le menu Paramètres) ou vous autorisez le système à « forcer l'armement » (exclusion automatique) des zones ouvertes hors du délai de sortie. Si une zone est ouverte et un armement forcé n'est pas permis, NON PRET s'affiche et le système n'arme pas (la mélodie triste sonne). Si « sans exclusion » est sélectionné, ni la exclusion manuelle ni forcer l'armement ne sont attribués.

Options: exclusion manuelle, forcer armement et sans exclusion.

08 : EXCLUSION

5.9 Relancer la Tempo de Sortie

Ce paramètre permet de relancer la temporisation de sortie si la porte d'entrée/sortie est ré-ouverte avant la fin de la temporisation de sortie. Ceci peut servir à revenir chercher un objet oublié dans la maison sans avoir besoin d'arrêter l'armement en cours.

Le sous menu No. 9 vous permet de choisir : **relance on** (actif) ou **relance off** (inhibé).

09 : RELANC SORTIE

5.10 Buzzer pendant la Temporisation

Ce paramètre permet de valider ou inhiber le buzzer pendant les temporisations d'entrée et sortie. Ou simplement de l'inhiber lors d'un armement partiel.

Le sous menu No. 10 vous permet de choisir : **bips validés**, **off en partiel** et **bips inhibés**.

10 : BIPS BUZZER

5.11 Signaler un trouble sur le Buzzer

Lors d'une condition de trouble le buzzer émet 3 bips courts toutes les minutes.

Le sous menu No. 11 vous permet de choisir : **bips validés**, **off la nuit (20h jusqu'à 7h)** ou **bips inhibés**.

11 : BIPS TROUBLE

5.12 Alarme Panique

Ce sous menu permet d'autoriser l'utilisateur à générer une alarme panique en appuyant simultanément sur les deux boutons "Urgence" de la centrale ou sur les boutons total+partiel sur la télécommande.

Le sous menu No. 12 vous permet de choisir : **panique validée** ou **panique inhibée**.

12 : ALARM PANIQUE

5.13 Ejection de Zone en Alarme

Ce sous menu permet de valider le nombre de cycles d'alarme permis à une zone pendant une période d'armement, avant d'être éjectée automatiquement.

Le sous menu No. 13 vous permet de choisir : **éjectée après 1**, **éjectée après 2**, **éjectée après 3** ou **pas d'éjection**.

13 : EJEC ZONE ALR

5.14 Détection Paire

Ce paramètre permet l'alarme à condition que 2 zones soient en détection simultanément. Une alarme sera lancée si et seulement si deux zones qui se suivent sont en défaut dans un intervalle de 30 secondes minimum. Ce type de fonctionnement est valable uniquement lors d'un armement total et seulement pour les couples de zones à partir de la N°20 (20 et 21, 22 et 23, etc). Vous pouvez utiliser n'importe lequel de ces couples de zones pour créer la détection paire.

Note : Si une des deux zones croisées est exclue (parag. 5.8), l'autre zone fonctionnant de façon indépendante.

Le sous menu 14 vous permet de choisir : **dét. paire ON** ou **dét. paire OFF**.

14 : DET PAIRE

5.15 Intervalle de Supervision

Ce paramètre détermine le temps limite admis pour recevoir le signal de supervision des détecteurs et émetteurs supervisés. Si un appareil ne transmet pas le signal de supervision au moins une fois dans le laps de

temps sélectionné, une alerte "INACTIVITE" sera déclenchée.

Le sous menu No. 15 vous permet de choisir : **1, 2, 4, 8, 12 heures** ou **inhibée**.

15 : SUPERVISION

5.16 Bouton AUX sur Télécommande

Le sous menu No. 16 vous permet de choisir le type de fonctionnement attribué au bouton AUX sur les télécommandes Code Secure à 4 boutons. Trois options sont disponibles :

Statut : l'appui sur le bouton AUX donne l'état du système en mode vocal.

Instantané : l'appui sur le bouton AUX pendant la temporisation de sortie arme "instantanément" le système. (la temporisation de sortie est désactivée).

PGM / X-10 : l'appui sur le bouton AUX active la sortie PGM ou le circuit X-10 (voir "PROG SORTIES").

16 : BOUTON AUX

5.17 Détection Brouillage

Le sous menu No. 17 vous permet de déterminer si les interférences radio sur la même fréquence seront détectées et transmises ou pas.

Les options sont : **brouillage ON** et **brouillage OFF**.

Si l'option est validée, le système refusera l'armement en condition de brouillage..

17 : BROUILLAGE

5.18 Interphonie - Téléphones Privés

Ici, vous déterminez si des communications vocales bidirectionnelles avec des téléphones privés sont attribuées ou pas.

Les options sont : **phonie validée** et **phonie inhibée**.

18 : VOIX ↔ PRVT

5.19 Interphonie - Stations Centrales

Ici, vous sélectionnez le délai d'attente des communications vocales bidirectionnelles avec les stations centrales.

Les options sont : **10, 45, 60, 90 secondes, 2 minutes** et **désactiver** (aucune communication bidirectionnelle).

19 : VOIX ↔ S.C.

5.20 MODE de la sortie PGM et X-10

Le sous menu 19 permet de déterminer la durée d'activation de la sortie PGM et du circuit X-10.

Impulsions disponibles : **2 s, 30 s, 2 min, 4 min** et **mode bi-stable**. "Bi-stable" signifie que la première commande active la sortie et la deuxième la désactive.

20 : MODE PGM

5.21 Horaire de Blocage

Cette option permet de forcer un horaire pour l'activation de la sortie PGM ou du circuit X-10 et ceci indépendamment de la programmation effectuée sur la sortie PGM (voir section 7). En cas de disparité dans l'horaire, l'horaire de blocage est prioritaire.

21 : HEURE BLOCAGE

A. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

d é b u t - H H : M M A

B. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

d é b u t - 0 0 : 0 0 A

C. Entrer l'heure à laquelle vous désirez bloquer l'état de la sortie PGM.

Note : A (0 à 12 h) et P (13 à 23 h) sont sélectionnés en appuyant respectivement sur “#” et “*“.

Une fois l'heure programmée, appuyer deux fois sur <OK> sans tenir compte de la position du curseur. L'afficheur indiquera :

f i n - H H : M M P

D. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

f i n - 0 0 : 0 0 P

E. Entrer l'heure à laquelle vous désirez la fin du blocage de la sortie PGM. Une fois l'heure programmée, appuyer deux fois sur <OK> sans tenir compte de la position du curseur. L'afficheur indiquera :

f i n - H H : M M P

F. Appuyer sur <HOME> pour retourner au sous menu “21:HEURE BLOCAGE”.

5.22 Mode Mémoire Clé

Cette option permet d'autoriser l'armement du système en mode mémoire clé. Si le système est armé avec cette option validée, un message "memclé" sera transmis vers des numéros de téléphone spécifiques, lors du désarmement du système par les codes utilisateurs No 5 à 8 ou télécommandes Code Secure No 5 à 8. Ce mode de fonctionnement peut être utilisé pour informer les parents de l'heure à laquelle les enfants rentre de l'école.

Les options sont : **Memclé ON** et **Memclé OFF**.

2 2 : M O D E M E M C L E

5.23 Durée de la non activité

Cette option permet de déterminer le laps de temps dans lequel le détecteur programmé pour la surveillance de personnes malades, âgées ou handicapées doit émettre un signal vers la centrale d'alarme. S'il n'y a aucune détection dans le temps définie une alerte "non activité" sera engendrée.

Les options sont : **3, 6, 12, 24, 48, 72 heures** et **inhibé**.

2 3 : N O N A C T I V I T E

5.24 Retro Eclairage du clavier

Cette option permet de déterminer si le rétro éclairage du clavier fonctionne tout le temps ou s'allume dès tabulation d'une touche et s'éteint 10 secondes après la tabulation de la dernière touche.

Les deux options sont : **toujours on** et **off après 10 s**.

2 4 : R E T R O E C L A I R A

5.25 Alarme Contrainte

Ici, vous déterminez si la fonction de contrainte est activée ou inactivée. Un message de contrainte peut être envoyé à la station centrale si l'utilisateur est forcé de désarmer le système sous la menace ou à la suite de violence. Pour lancer un message de contrainte, l'utilisateur doit entrer le code de contrainte spécial programmé à l'usine : **2580**.

Note : Le système ne permet pas à l'utilisateur de programmer ce code particulier comme un code utilisateur habituel.

Les deux options sont : **contrainte on** et **contrainte off**.

2 5 : C O N T R A I N T E

5.26 Sirène Piézo

Ici, vous déterminez si la sirène piézo, intégrée dans l'armoire de contrôle, sonne ou pas à la suite d'une alarme. Demandez à l'utilisateur s'il préfère qu'elle sonne ou demeure silencieuse.

Les deux options sont : **sirène piézo on** et **sirène piézo off**.

2 6 : P I E Z O S I R E N

Ayant effectué le cycle des 26 sous menus du menu PARAMETRES, vous pouvez continuer en programmant les paramètres de communication (voir Section 6).



A ce stade si vous désirez retourner au menu principal du mode installateur, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

< O K > = S O R T I R

Vous pouvez revoir et sélectionner n'importe quel menu dans le mode installateur (en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK>).

6. PROGRAMMATION DE LA COMMUNICATION TELEPHONIQUE

6.1 Présentation

A. Caractéristiques

Ce menu permet de définir les caractéristiques de la transmission téléphonique en fonction du protocole utilisé ou de la sélection du mode vocal ou non.

Il y a deux sortes de sous menus, qui demande chacun une méthode de programmation différente :

- Sous menus à plusieurs choix d'options.
- Sous menus avec des données numériques.

Si vous désirez avoir un aperçu complet sur la programmation de la communication référez-vous à la Figure 5. Cette dernière peut aussi servir comme guide de programmation rapide.

B. Accéder au menu communication

- Après avoir accéder au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : **1. PRG CODE INSTL.**

- Appuyer sur **<SUIVANT>** jusqu'à l'affichage du menu 5:

5 . COMMUNICATION

- Appuyer sur **<OK>**. Le premier sous menu sera affiché:

01 : NUMEROTATION

- Appuyer sur **<SUIVANT>** ou **<BACK>** jusqu'à atteindre le sous menu désiré (01 à 23 dans la Figure 5).

C. Les sous menus à plusieurs choix d'options

Lorsqu'un sous menu à multiples choix est sélectionné, son numéro ainsi que l'appelation seront affichés, comme dans l'exemple ci-dessous :

07 : PROTOCOLE

Lorsque vous appuyez sur **<OK>**, l'option validée s'affichera avec un carré noir à droite :

S I A

Si l'option vous satisfait, appuyer sur **<OK>**. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et le menu de départ "**07:PROTOCOLE**" s'affichera.

Si vous désirez changer l'option, faites défiler les autres options en appuyant plusieurs fois sur **<SUIVANT>** ou **<BACK>**. L'option non validée ne fait pas apparaître de carré noir à droite :

contact ID

Pour valider cette option appuyer sur **<OK>**. Un carré noir apparaîtra sur la droite.

Appuyer encore une fois sur **<OK>** pour sauvegarder l'option en mémoire. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur revient au menu de départ.

D. Les sous menus avec des données numériques

Lorsqu'un sous menu avec des données numériques est sélectionné, son numéro ainsi que l'appelation seront affichés, comme dans l'exemple ci-dessous :

03 : TEL PC DIR 1

Lorsque vous appuyez sur **<OK>**, le numéro de téléphone programmé s'affiche avec le curseur positionné sur le premier chiffre (s'il n'y a pas de numéro programmé, l'afficheur sera blanc).

073849204

Si vous désirez garder le même numéro, appuyer sur **<OK>**. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et le sous menu de départ "**03:TEL PC DIR 1**" s'affichera.

Si vous désirez changer ou programmer un numéro de téléphone, le numéro ne doit pas dépasser 16 digits. Pour effacer les digits à droite du curseur, appuyer sur **<OFF>**.

Lorsque le numéro affiché est correct et que le curseur se trouve sur le dernier digit, appuyer sur **<OK>**. Le curseur disparaît.

Appuyer de nouveau sur **<OK>**. Le nouveau numéro sera sauvegardé en mémoire. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur revient au menu de départ.



Lors de l'entrée des différents digits, les touches suivantes peuvent être utilisées :

- <Chiffres clavier>** - pour entrer les chiffres
- SUIVANT** - déplace le curseur de gauche à droite.
- BACK** - déplace le curseur de droite à gauche
- OFF** - efface le digit à droite du curseur

IMPORTANT : dans les sous menus : numéro de téléphone / numéro pageur et matricules, vous pouvez entrer des digits hexadécimaux:

Digit Hex.	Touches à taper	Signification
A	<#> => <0>	Le transmetteur attend 5 secondes ou attend la tonalité, le premier à arriver et ensuite compose le N°.
B	<#> => <1>	Insère un astérisque (*)
C	<#> => <2>	Insère un dièse (#)
D	<#> => <3>	Le transmetteur attend 5 secondes la tonalité et raccroche si la tonalité n'est pas détectée.
E	<#> => <4>	Non applicable dans les N° tél.
F	<#> => <5>	Non applicable dans les N° tél.

6.2 Type de Numérotation

Ce sous menu permet de déterminer le type de numérotation utilisé pour la composition du numéro de téléphone. Les options sont : **Pulsée** ou **DTMF**

01 : NUMEROTATION

6.3 Intervalle du Test Cyclique

Ce sous menu permet de déterminer l'intervalle du test cyclique. Cependant, sachez que le premier test n'interviendra que 12 heures après que vous ayez quitté le mode Installateur.

Les options sont: **test tous les 1, 5, 7, 30 jours** et **test off**.

02 : TEST CYCLIQUE

6.4 N° Téléphone vers PC Direction 1

Ce sous menu permet de programmer le numéro de téléphone d'appel vers la première direction du PC de sécurité pour ainsi envoyer les groupes d'événements programmés dans le sous menu 09.

03 : TEL PC DIR 1

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

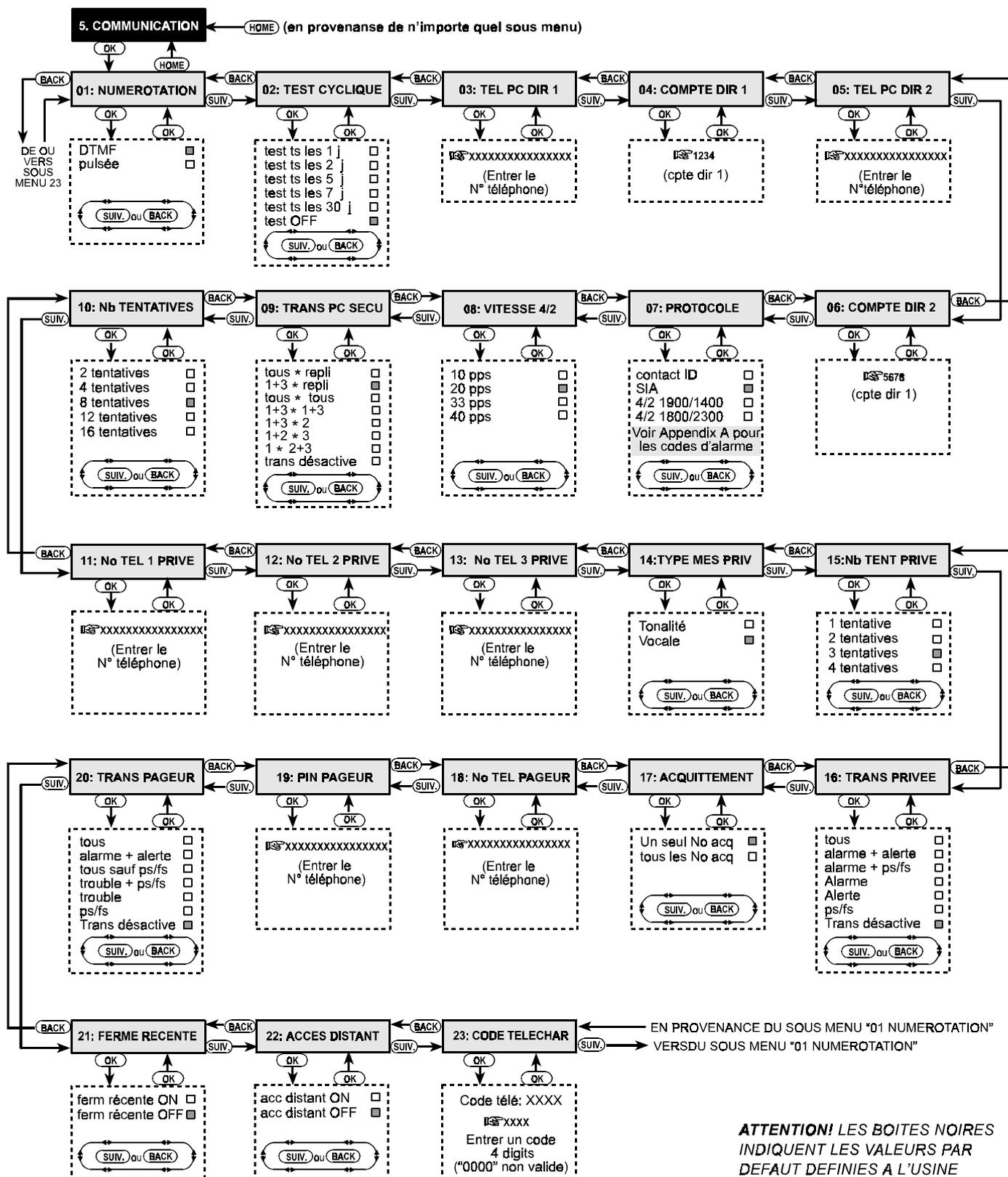


Figure 5. Architecture du Menu Communication

6.5 N° de Compte client Dir 1

Ce sous menu permet de programmer le numéro de compte client identifiant la provenance de l'appel vers la première direction du PC de sécurité. Ce numéro doit être composé de 4 digits.

04 : COMPTE DIR 1

Entrer le N° de Compte comme expliqué au Para. 6.1 D.

6.6 N° Téléphone vers PC Direction 2

Ce sous menu permet de programmer le numéro de téléphone d'appel vers la deuxième direction du PC de sécurité pour ainsi envoyer les groupes d'événements programmés dans le sous menu 09.

05 : TEL PC DIR 2

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

6.7 N° de Compte client Dir 2

Ce sous menu permet de programmer le numéro de compte client identifiant la provenance de l'appel vers la deuxième direction du PC de sécurité. Ce numéro doit être composé de 4 digits.

0 6 : COMPTE DIR 2

Entrer le N° de Compte comme expliqué au Para. 6.1 D.

6.8 Protocole de Transmission

Ce sous menu permet de choisir le protocole utilisé par la centrale d'alarme pour envoyer les événements vers le PC de sécurité.

Les options sont : ■ **Contact-ID** ■ **SIA** ■ **4/2 1900/1400** ■ **4/2 1800/2300** (voir Appendix A pour les codes événements).

0 7 : PROTOCOLE

Choisir le protocole désiré comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.9 Vitesse 4/2

Ce sous menu permet de choisir la vitesse de transmission lorsqu'un des protocoles 4/2 a été choisi dans le sous menu 07.

Les options sont : **10, 20, 33 et 40 pps**

0 8 : VITESSE 4 / 2

Choisir l'option désiré comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.10 Événements transmis vers le PC de Sécurité

Ce sous menu permet de déterminer les événements qui seront envoyés vers le PC de sécurité. Pour des raisons de place sur l'afficheur des abréviations et interprétations par des chiffres ou symboles sont utilisés. L'astérisque (*) est la séparation entre les événements envoyés vers le **PC DIR 1** et ceux envoyés vers le **PC DIR 2**.

Les Messages sont divisés en 3 groupes :

Groupe 1 - Alarmes : Incendie, Intrusion, Panique, Autoprotection.

Groupe 2 - PS/FS : Armement TOTAL, Armement PARTIEL, Désarmement.

Groupe 3 - Alertes : Non-activité, Urgence, Memclé

Le Groupe 1 est prioritaire suivi du Groupe 2 et ensuite du Groupe 3.

Voir dans le tableau ci-dessous les options disponibles :

Options	Trans PC DIR 1	Trans PC DIR 2
tous * repli	Tous les événements	} Tous si PC DIR 1 ne répond pas
1+3 * repli	Groupes 1 et 3	
tous *tous	Tous les événements	Tous les événements
1+3 * 1+3	Groupes 1 et 3	Groupes 1 et 3
1+3 *2	Groupes 1 et 3	Groupe 2
1+2 * 3	Groupes 1 et 2	Groupe 3
1 * 2+3	Groupe 1	Groupes 2 et 3
trans désactive	Pas de transmission	Pas de transmission

Note : "Tous" signifie que les 3 groupes seront envoyés ainsi que les messages de trouble - pile faible émetteur, défaut supervision, défaut tension, brouillage et défaut transmission.

0 9 : TRANS PC SECU

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.11 Nombre de Tentatives

Ce sous menu permet de déterminer le nombre de tentatives de numérotation téléphonique en cas de non réponse du PC sécurité.

Les options sont : **2, 4, 8, 12, ou 16 tentatives.**

1 0 : Nb TENTATIVES

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.12 1^{er} Numéro téléphone Privé

Ce sous menu permet de programmer le premier numéro de téléphone d'appel privé pour une transmission en mode vocal, pour envoyer les groupes d'événements programmés dans le sous menu 16.

1 1 : No TEL1 PRIVE

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

6.13 2^{ème} Numéro téléphone Privé

Ce sous menu permet de programmer le deuxième numéro de téléphone d'appel privé pour une transmission en mode vocal, pour envoyer les groupes d'événements programmés dans le sous menu 16.

1 2 : No TEL2 PRIVE

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

6.13 3^{ème} Numéro téléphone Privé

Ce sous menu permet de programmer le troisième numéro de téléphone d'appel privé pour une transmission en mode vocal, pour envoyer les groupes d'événements programmés dans le sous menu 16.

1 3 : No TEL3 PRIVE

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

6.15 Type de Message Téléphonique

Ce sous menu permet de choisir le type de message vocal (enregistrement) ou tonalité (sons) envoyé lors d'un appel privé. Les options sont : **tonalité** et **vocale**.

1 4 : TYPE MES PRIV

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.16 Nb de Tentatives Privé

Ce sous menu permet de déterminer le nombre de tentatives de numérotation téléphonique en cas de non réponse d'un téléphone privé.

Les options sont : **1, 2, 3, et 4 tentatives.**

1 5 : Nb TENTATIVES

Choisir l'option désiré comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.17 Événements transmis vers les Téléphones Privés

Ce sous menu permet de déterminer les événements qui seront envoyés vers le PC de sécurité.

Les options sont : ■ **tous** ■ **alarme + alerte** ■ **alarme + ps/fs** ■ **alarme** ■ **alerte** ■ **ps/fs** ■ **trans désactive**

Note : "tous" n'inclus pas les messages trouble, qui ne sont pas transmis vers les téléphones privés.

Après avoir atteint le sous menu 16, l'afficheur indiquera :

16 : TRANS PRIVEE

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.18 Mode d'Acquittement

Ce sous menu permet de déterminer si un seul signal d'acquittement suffit à arrêter la transmission ou si tous les numéros appelés doivent acquitter. Ceci lors d'une transmission vers des téléphones privés.

Note : Dans le mode d'un seul acquittement, un signal d'acquittement reçu d'un numéro de téléphone appelé suffit à raccrocher la ligne téléphonique et considérer que l'alarme a bien été reçue par le destinataire.

Dans le mode "tous doivent acquitter", un signal d'acquittement doit être reçu de chaque numéro appelé pour que le transmetteur raccroche la ligne téléphonique.

Les options sont : un seul No acq et tous les No acq.

17 : ACQUITTEMENT

Choisir l'option désiré comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.19 Numéro de Téléphone Number

Ce sous menu permet de programmer un numéro de téléphone d'appel pour une transmission vers un pageur.

18 : No TEL PAGEUR

Entrer le premier N° de téléphone (16 digits max.) comme expliqué dans le Para. 6.1 D.

6.20 Code PIN Pageur

Ce sous menu permet de programmer le code PIN du pageur, une séquence numérique qui définit l'adresse du pageur. Le serveur du pageur a besoin de cette adresse pour pouvoir envoyer les messages vers ce dernier. un numéro de téléphone d'appel pour une transmission vers un pageur. Le code PIN précède le message numérique d'alarme à envoyer par la PowerMax vers le pageur. Le code PIN peut contenir des digits, pauses et des caractères spéciaux (* ou #). Appeler le distributeur du pageur pour avoir la composition du code PIN.

19 : PIN PAGEUR

Important! Dans ce sous menu, des caractères spéciaux peuvent être entrés comme montré dans le tableau suivant :

Pour insérer	Taper	Affichage
*	<#> => <1>	B
#	<#> => <2>	C
5 sec pause	<#> => <3>	D

Entrer le code PIN (16 digits max., incluant les caractères spéciaux, cela dépendra du protocole utilisé par le pageur).

6.21 Evénements transmis vers le Pageur

Ce sous menu permet de déterminer les événements qui seront envoyés vers le pageur. Les options sont : ■ tous ■ alarme + alerte ■ tous sauf ps/fs ■ trouble + ps/fs ■ trouble ■ ps/fs ■ trans désactive

20 : TRANS PAGEUR

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.22 Fermeture Récente

Ce sous menu permet de déterminer si un seul signal de "fermeture récente (désarmement)", sera envoyé vers le PC de sécurité si une alarme a lieu dans un délai de 2 minutes à partir de la fin des temporisations d'entrée et sortie.

Les options sont : ferm récente ON et ferm récent OFF

21 : FERME RECENTE

Choisir l'option désirée comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.23 Accès Distant

Ce sous menu permet de permettre ou interdire l'accès au système par un téléphone distant.

Les options sont : acc distant ON et acc distant OFF

22 : REMOTE ACCESS

Choisir l'option désiré comme expliqué au Para. 6.1 C.

6.24 Code de Téléchargement

Ce sous menu permet de programmer un code à 4 digits utilisé comme mot de passe pour pouvoir télécharger ou sauvegarder par logiciel les données de la PowerMax.

23 : CODE TELECHAR

Entrer le code à 4 digits comme expliqué au Para. 6.1 D.

Attention! Ne pas entrer "0000" - ce code est invalide.

Ayant effectué le cycle des 23 sous menus du menu COMMUNICATION, vous pouvez continuer en programmant la sortie PGM (voir Section 7).



A ce stade si vous désirez retourner au menu principal du mode installateur, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

<OK> = SORTIR

Vous pouvez revoir et sélectionner n'importe quel menu dans le mode installateur (en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK>).

7. PROGRAMMATION DE LA SORTIE PGM

7.1 Présentation

A. Caractéristiques

Ce menu permet de définir le mode de déclenchement des sorties PGM et X-10.

Il y a deux sortes de sous menus, qui demande chacun une méthode de programmation différente :

- Sous menus à plusieurs choix d'options.
- Sous menus avec des données numériques.

Si vous désirez avoir un aperçu complet sur la programmation des sorties référez-vous à la Figure 6. Cette dernière peut aussi servir comme guide de programmation rapide.

B. Accéder au menu prog. sorties

- Après avoir accéder au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : **1.PRG CODE INSTL.**
- Appuyer sur <SUIVANT> jusqu'à l'affichage du menu 6: **6 . PRG SORTIES**
- Appuyer sur <OK>. Le premier sous menu sera affiché: **DEFINIR PGM**
- Il y a deux sous menus de disponibles : **DEFINIR PGM** et **DEFINIR X-10**. Appuyer sur <SUIVANT> pour permuter de l'un à l'autre.

C. Les sous menus à plusieurs choix d'options

Lorsqu'un sous menu à multiples choix est sélectionné, son numéro ainsi que l'appellation seront affichés, comme dans l'exemple ci-dessous :

```
PROG CODE MAISON
```

Lorsque vous appuyez sur <OK>, l'option validée s'affichera avec un carré noir à droite :

```
Code maison = A 
```

Si l'option vous satisfait, appuyer sur <OK>. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et le menu de départ "PROG CODE MAISON" s'affichera.

Si vous désirez changer l'option, faites défiler les autres options en appuyant plusieurs fois sur <SUIVANT> ou <BACK>. L'option non validée ne fait pas apparaître de carré noir à droite :

```
Code maison = B
```

Pour valider cette option appuyer sur <OK>. Un carré noir apparaîtra sur la droite.

Appuyer encore une fois sur <OK> pour sauvegarder l'option en mémoire. Le buzzer sonnera la "Mélodie victorieuse" et l'afficheur revient au sous menu de départ "PROG CODE MAISON".

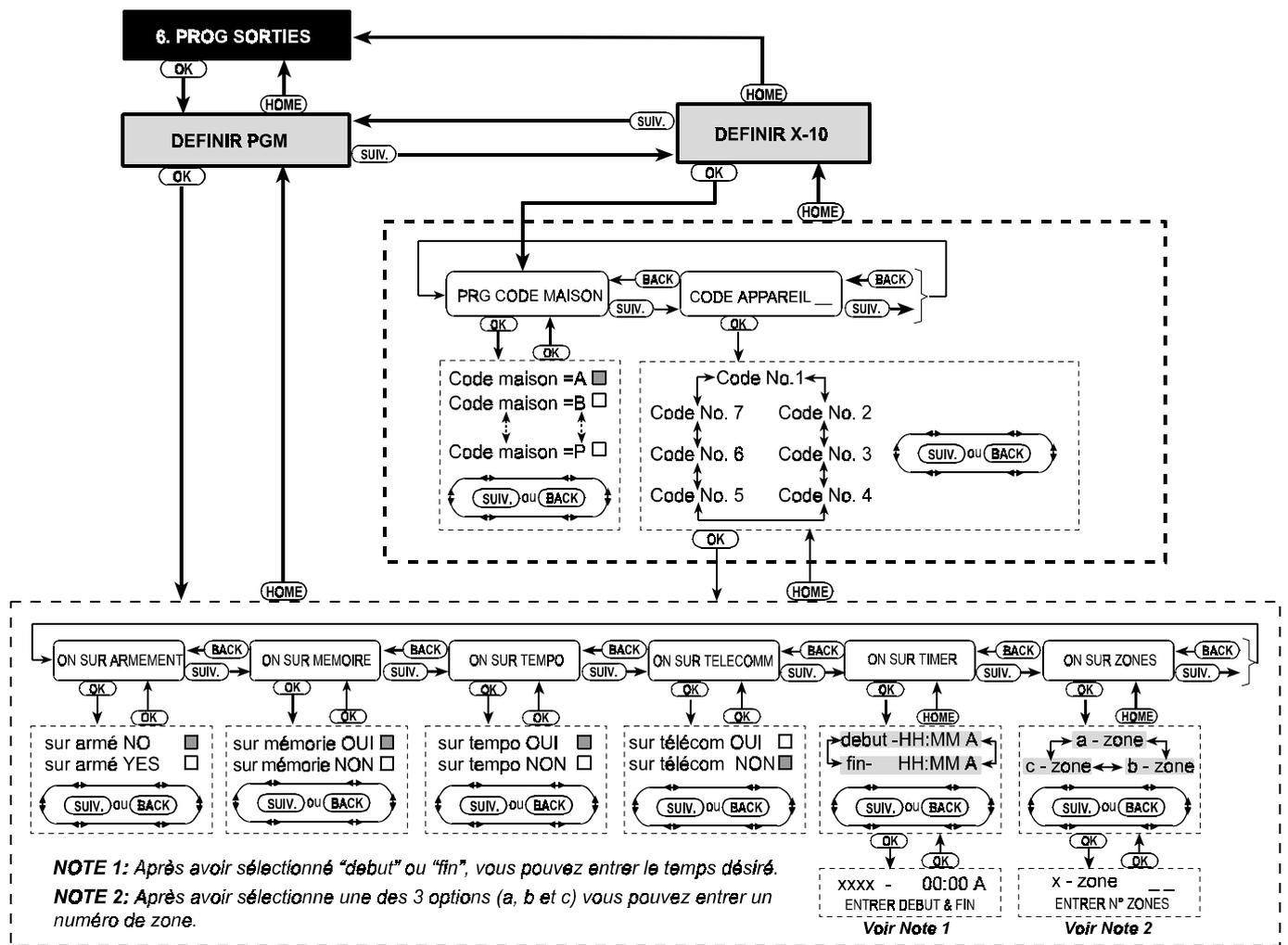


Figure 6. Architecture du Menu Prog Sorties

D. Les sous menus avec des données numériques

En cas de sous menu avec des données numériques, se référer aux paragraphes suivants pour avoir la procédure à suivre.

7.2 Programmation de la sortie PGM

Ce sous menu permet de déterminer les actions qui déclencheront PGM. Les options disponibles sont :

■ **on sur armement** : activée suite à un armement désactivée suite à un désarmement (report PS/FS).

■ **on sur mémoire** : pulsation ON/OFF à la suite de l'enregistrement d'une alarme dans la mémoire; constamment ON après un désarmement et OFF à la suite de l'effacement de l'indication en mémoire.

■ **on sur tempo** : activée pendant les temporisations d'entrée sortie (buzzer entrée/sortie).

■ **on sur télécomm** : activée lors de l'appui sur le bouton AUX de la télécommande Code Secure à 4 boutons, l'option "PGM/X-10" doit être validée au sous menu "16:BOUON AUX" dans le menu "4.PARAMETRES". La durée d'activation dépend de l'option validée au sous menu "19:MODE PGM" dans le menu "4.PARAMETRES".

■ **on sur timer** : activée et désactivée à des heures spécifiques.

■ **on sur zones** : activée sur détection dans 3 zones différentes, sans tenir compte de l'état de la centrale (armée/désarmée). La durée d'activation dépend de l'option validée au sous menu "19:MODE PGM" dans le menu "4.PARAMETRES".

Note : la sortie PGM peut être programmée pour être activée sur un des modes de fonctionnement ci-dessus.

A. Lorsque le menu "6. PROG SORTIES" est affiché, appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

DEFINIR PGM

B. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

ON SUR ARMEMENT

C. Sélectionner l'option désirée (OUI ou NON) comme expliqué dans le Para. 7.1 C. Ensuite, appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner le sous menu suivant.

D. Appuyer sur <SUIVANT> pour aller dans les 3 sous menus (ON SUR MEMOIRE, ON SUR TEMPO et ON SUR TELECOMM), et sélectionner l'option désirée. Ensuite, appuyer sur <SUIVANT> l'afficheur indiquera :

ON SUR TIMER

E. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

début - HH:MM A

F. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

début - 00:00 A

G. Entrer l'heure d'activation de la sortie PGM.

Not e: AM et PM sont sélectionnés par appui respectif sur "#" et "*".

Une fois que l'horaire est correct sur l'afficheur, indépendamment de la position du curseur, appuyer deux fois sur <OK>. Le buzzer sonnera la mélodie victorieuse et l'afficheur indiquera : "début - HH:MM"

H. Appuyer sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

fin - HH:MM P

I. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

fin - 00:00 P

J. Entrer l'heure de désactivation de la sortie PGM. Une fois que l'heure est correcte sur l'afficheur, indépendamment de la position du curseur, appuyer deux fois sur <OK>. Le buzzer sonnera la mélodie victorieuse et l'afficheur indiquera : "fin - HH:MM".

K. Appuyer sur <HOME> pour retourner au sous menu "ON SUR TIMER" et ensuite sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

ON SUR ZONES

L. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

a - zone

M. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

a - zone - -

N. Entrer le numéro de la première zone, destinée à activer la sortie PGM, et ensuite appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera "a - zone".

O. Appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner "b - zone" et répéter les pas L à N pour la seconde zone. Ensuite l'afficheur indiquera "b - zone".

P. Appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner "c - zone" et répéter les pas L à N pour la troisième zone. Ensuite l'afficheur indiquera "c - zone".

Q. Appuyer sur <HOME> pour retourner au sous menu "ON sur ZONES" et ensuite sur <HOME> encore une fois. L'afficheur indiquera :

DEFINIR PGM

R. Appuyer sur <SUIVANT> pour sélectionner le sous menu "DEFINIR X-10" voir paragraphe 7.3.

7.3 Programmation du circuit X-10

Ce sous menu permet de déterminer les actions suivantes :

- Sélectionner le code maison (une lettre code de A à P qui permet de distinguer le site dans lequel le système est installé des autres sites environnants).
- Sélectionner les options qui activeront chaque appareil X-10. La liste des options est la même que celle de PGM (voir Para. 7.2).

Note : Chaque appareil X-10 peut être programmé pour être activé par l'une des options.

Après avoir accéder au sous menu **DEFINE X-10** (voir Para. 7.1 B), procéder de la manière suivante :

A. Appuyer sur <OK> lorsque **DEFINE X-10** est affiché. L'afficheur indiquera :

PRG CODE MAISON

B. Appuyer encore sur <OK>. L'afficheur indiquera :

code maison = X

Le "X" représente une lettre comprise de A à P et le carré noir signifie que la lettre en question est le choix courant.

C. Appuyer sur <SUIVANT> ou <BACK> pour faire défiler les lettres. Lorsque la lettre désirée est affichée, appuyer deux fois sur <OK>. L'afficheur indiquera "PROG CODE MAISON". Ensuite appuyer sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

CODE APPAREIL

Le système peut contrôler jusqu'à sept appareils X-10.

Si vous appuyez maintenant sur <OK>, le code No. 1 sera sélectionné automatiquement :

code no. 1

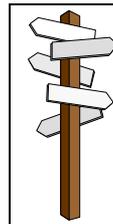
- D. Appuyer sur <SUIVANT> ou <BACK> pour sélectionner un autre code. Une fois le code désiré affiché, appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

ON SUR ARMEMENT

- E. Continuer comme expliqué au Paragraphe 7.2, pas C à P, jusqu'à ce que vous définissiez toutes les options qui activeront l'appareil X-10 sélectionné. Ensuite appuyer sur <HOME> pour sélectionner un autre appareil X-10 et procéder à la programmation des

options de la même manière que pour le premier appareil.

- F. Une fois les 7 codes appareils programmés (ou seulement ceux utilisés), le cycle de programmation des sorties sera accompli.



A ce stade si vous désirez retourner au menu principal du mode installateur, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :

<OK> = SORTIR

Vous pouvez revoir et sélectionner n'importe quel menu dans le mode installateur (en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK>).

8. ENREGISTRER LES MESSAGES

8.1 Présentation et Activation

Ce sous menu permet d'enregistrer des messages courts avec deux fonctions différentes :

- **Nom maison** : message identifiant l'appel, diffusé sur le combiné téléphonique lorsque les événements sont transmis vers un téléphone privé.
- **3 noms de zones client** : 3 noms de zone (client 1, client 2 et client 3) peuvent être enregistrés pour être assignés à des zones spécifiques. Ces noms peuvent être utilisés si aucun parmi les 26 noms disponibles ne convient (voir Para. 4.2, pas G.).

Pour activer le mode enregistrement, procéder de la manière suivante :

- A. Après avoir accédé au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique : **1.PRГ CODE INSTL.**

- B. Appuyer sur <SUIVANT> jusqu'à l'affichage du 7^{ème} menu:

7 . ENREGISTRE MES

8.2 Procédure d'Enregistrement

Après avoir accédé au menu "ENREGISTRE MES", vous pouvez enregistrer le nom de la maison.

- A. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

NOM MAISON

- B. Appuyer sur la touche <2> en la maintenant enfoncée, l'afficheur indiquera brièvement :

ENREGISTRER MES

Immédiatement après, l'afficheur indiquera l'invitation à enregistrer:

Parler . . . ■ ■ ■ ■ ■

- C. Ne pas relâcher la touche <2> et parler (face à la centrale) immédiatement après l'affichage de l'invitation à parler. Les carrés noirs disparaîtront un à un de la droite vers la gauche au fur et à mesure de l'enregistrement. Lorsque le dernier carré disparaîtra (10 secondes plus tard) le message suivant sera affiché :

FIN ENREGISTREM

- D. Lâcher la touche <2>. Appuyer sur la touche <5> pour écouter le message enregistré.

- E. Appuyer sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

TERME UTILISA #1

- F. Enregistrer le nom attribué à la zone "Client 1", en utilisant la même procédure qu'aux pas B à D ci-dessus.

- G. Appuyer sur <SUIVANT> et répéter la même procédure pour les noms de zones "Client 2" et "Client 3". Ensuite, appuyer sur <HOME> pour retourner au menu principal.

Vous pouvez maintenant appuyer sur <SUIVANT> pour tester le système (voir Section 9).

9. TESTS ET DIAGNOSTIQUES

9.1 Présentation et Activation

Ce menu vous permet de tester tous les périphériques radio présents dans l'installation. Le test permettra de vérifier le signal radio de chaque périphérique et de visualiser les données à la fin du test.

Le test permettra de détecter 3 niveaux de réception de signal radio, comme montré dans le tableau ci-dessous :

Signal	Réponse buzzer
Fort	2 mélodies victorieuses (--- —)(--- —)
Bon	Mélodie victorieuse (--- —)
Faible	Bip long (———)

Pour activer le mode diagnostics, procéder de la manière suivante:

- A. Après avoir accédé au mode installateur (voir Section 1), l'afficheur indique: **1.PRГ CODE INSTL.**

- B. Appuyer sur <SUIVANT> jusqu'à l'affichage du 8^{ème} menu:

8 . DIAGNOSTIQUES

Vous pouvez maintenant débiter un test marche et visualiser ensuite les résultats à la fin du test.

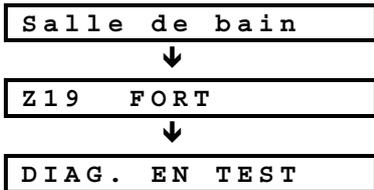
9.2 Procédure de test

Après avoir accédé au menu "DIAGNOSTIQUES", procéder de la manière suivante :

- A. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

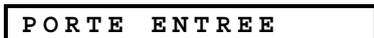
DIAG . EN TEST

B. Effectuer un test marche de tous les périphériques, s'assurer de leur déclenchement par mouvement ou par ouverture de porte ou fenêtre. Lors de la réception du signal, l'afficheur indiquera le nom de zone son numéro et le niveau de réception, comme montré dans l'exemple ci-dessous :



Vous pouvez écouter le buzzer qui émettra un son différent en fonction du niveau du signal reçu, (voir tableau au Para. 9.1). Si le buzzer n'émet pas de son, cela signifie que le signal n'est pas reçu.

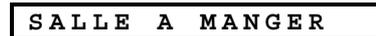
C. A la fin du test, vous pouvez voir les résultats en les faisant défiler un à un par appui successifs sur la touche <OK>. Les résultats du test seront affichés en commençant par la zone 1.



(Alterne toutes les 5 secondes)



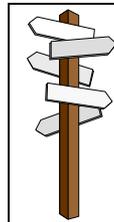
et ensuite :



(Alterne toutes les 5 secondes)



D. Pour visualiser le test d'une zone spécifique, appuyer sur <OK> jusqu'à ce que le niveau du signal de réception soit affiché. Ensuite, déclencher la zone correspondante jusqu'à la visualisation de résultats satisfaisants.



A ce stade si vous désirez retourner au menu principal du mode installateur, appuyer sur <AWAY>. L'afficheur indiquera :



Vous pouvez revoir et sélectionner n'importe quel menu dans le mode installateur (en appuyant sur <SUIVANT> ou <BACK>).

10. MODE UTILISATEUR

Ce menu vous permet d'avoir un accès au mode utilisateur en passant par le mode installateur et de pouvoir programmer les fonctions suivantes :

- 4^{ème} numéro (suivez-moi) de téléphone
- Les codes utilisateurs

- Sélectionner l'option voix
- L'heure
- La date

Se référer au guide utilisateur pour plus d'informations.

11. VISUALISER L'HISTORIQUE

11.1 Description de l'Historique

Tous les événements sont mémorisés dans l'historique, qui peut contenir jusqu'à 100 événements. Vous pouvez visualiser ces derniers un à un permettant ainsi de résoudre les problèmes techniques.

Lorsque l'historique est plein (100 événements), l'événement le plus ancien sera écrasé à chaque nouvel événement.

Chaque événement est horodaté. Lors de la lecture de l'historique les événements sont classés par ordre chronologique, du plus récent au plus ancien. Par manque de place sur l'afficheur, le descriptif de l'événement est

affiché en premier suivi de la date et l'heure. Les deux écrans sont affichés en alternance plusieurs fois, jusqu'à l'appui sur la touche <OK> pour permettant d'aller à l'événement précédent, ou si on dépasse 4 minutes sans appuyer sur une touche le système retourne au mode normal.

Pour accéder à l'historique appuyer sur la touche (★) dans le mode normal.

Si vous désirez avoir un aperçu complet sur l'architecture de l'historique référez-vous à la Figure 7. Cette dernière peut aussi servir comme guide d'aide pour rechercher un événement.

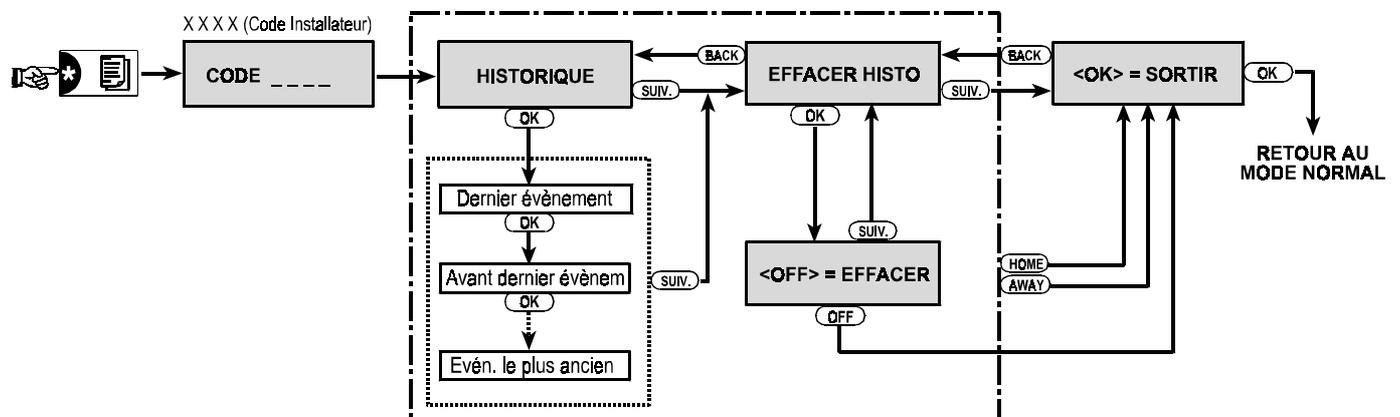


Figure 7. Architecture de l'Historique

11.2 Lecture de l'Historique

Pour visualiser l'historique procéder de la manière suivante:

- A. Lorsque le système est dans le mode de fonctionnement normal, appuyer sur la touche astérisque (*). L'afficheur indiquera :

CODE _ _ _ _

- B. Entrer le code installateur courant, le buzzer sonnera la mélodie victorieuse et l'afficheur indiquera :

HISTORIQUE

Important! Entrer un code invalide 3 fois de suite bloque le clavier pendant 30 secondes.

- C. Appuyer sur <OK>. Le dernier événement sera affiché. Supposons que le dernier événement soit une alarme sur la zone 13, l'afficheur afficherait :

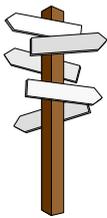
Z 1 3 A L A R M E

et ensuite :

0 9 / 0 2 / 9 9 3 : 3 7 P

Les deux écrans seront affichés en alternance jusqu'à l'appui sur la touche <OK> permettant de basculer vers l'événement précédent.

- D. Appuyer sur <OK> autant de fois que nécessaire pour visualiser tous les autres événements.



- Pour effacer l'historique, se référer au Para. 11.3.

- Pour quitter l'historique :

- Appuyer sur <HOME> ou <AWAY> n'importe où dans l'historique, l'afficheur indiquera :

<OK> = S O R T I R

- Appuyer sur <OK>. Le système retourne au mode de fonctionnement normal.

11.3 Effacer l'Historique

- A. N'importe où dans l'historique, appuyer sur <SUIVANT>. L'afficheur indiquera :

E F F A C E R H I S T O

- B. Appuyer sur <OK>. L'afficheur indiquera :

<OFF> = E F F A C E R

- C. Appuyer sur <OFF>. Le buzzer sonnera la mélodie victorieuse et l'afficheur indiquera :

<OK> = S O R T I R

Note : Si vous changez d'avis avant d'appuyer sur <OFF>, appuyer sur <HOME> ou <AWAY>. Ceci vous affichera l'écran "<OK> = S O R T I R" sans effacer l'historique. Appuyer sur <SUIVANT> si vous désirez retourner à l'écran "E F F A C E R H I S T O".

- D. Appuyer sur <OK>. Le système retournera au mode de fonctionnement normal.

APPENDIX A. CODES EVENEMENTS

Codes du Protocole Contact ID

Code	Descriptif Anglais	Descriptif Français
101	Emergency	Urgence
110	Fire	Incendie
120	Panic	Panique
121	Duress	Contrainte
122	Silent	Alarme silencieuse
123	Audible	Alarme audible
131	Perimeter	Alarme périmétrique
132	Interior	Alarme intérieure
134	Entry/Exit	Alarme zone temporisée
137	Tamper/CP	Autoprotection
301	AC loss	Défaut tension secteur
302	Low system battery	Défaut tension batterie
321	Bell	Défaut sirène
344	RF receiver jam detect	Brouillage radio
350	Communication trouble	Défaut communication
351	Telco fault	Défaut ligne téléphonique
381	Loss of supervision RF	Trouble supervision radio
383	Sensor tamper	Autoprotection détecteur radio
384	RF low battery	Pile faible détecteur radio
401	O/C by user	Armer/Désarmer par l'utilisateur N°
406	Cancel	RAZ alarme
408	Quick arm	Armement total rapide
441	Armed home	Armement partiel
456	Partial arm	Armement forcé
459	Recent close	Désarmement récent
570	Bypass	Exclusion
602	Periodic test report	Test cyclique
607	Walk test mode	Mode test marche
641	Senior watch trouble	Dernier trouble visualisé

Codes du Protocole SIA

Code	Definition	Descriptif Français
AR	AC Restore	Retour secteur
AT	AC Trouble	Défaut secteur
BA	Burglary Alarm	Alarme intrusion
BB	Burglary Bypass	Exclusion d'effraction
BC	Burglary Cancel	RAZ alarme
BR	Burglary Restore	Retour intrusion
BT	Burglary Trouble / Jamming	Brouillage radio
BZ	Missing Supervision	Trouble supervision
CF	Forced Closing	Armement forcé
CL	Closing Report	Armement
FA	Fire Alarm	Alarme Incendie
FR	Fire Restore	Retour incendie
HA	Holdup Alarm (duress)	Alarme hold-up (contrainte)
LR	Phone Line Restore	Retour RTC
LT	Phone Line Trouble	Défaut RTC
OP	Opening Report	Désarmement
PA	Panic Alarm	Alarme panique
QA	Emergency Alarm	Alarme urgence
RP	Automatic Test	Test cyclique
RX	Manual Test	Test manuel
RY	Exit from Manual Test	sortie mode test
TA	Tamper Alarm	Alarme autoprotection
TR	Tamper Restore	Retour autoprotection
XR	Sensor Battery Restore	Retour pile détecteur radio
XT	Sensor Battery Trouble	Pile faible détecteur radio
YR	System Battery Restore	Pile centrale OK
YT	System Battery Trouble	Défaut pile centrale
YX	Service Required	Maintenance demandée

Codes Evénements 4/2

Alarme

Zone No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 ^{er} digit	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Zone No. →	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1 ^{er} digit	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Retour

Zone No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 ^{er} digit	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Zone No. →	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1 ^{er} digit	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Trouble

Zone No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 ^{er} digit	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Zone No. →	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1 ^{er} digit	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

Pile faible

Zone No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 ^{er} digit	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Zone No. →	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1 ^{er} digit	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

Armement forcé – 8 utilisateurs

Utilis. No. →	1	2	3	4	5	6	7	8
1 ^{er} digit	A	A	A	A	A	A	A	A
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8

Exclusion de Zones

Zone No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 ^{er} digit	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Zone No. →	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1 ^{er} digit	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Panique / 24 Heures - 8 utilisateurs

Utilis. No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	Panique centrale
1 ^{er} digit	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Note: Panique et Contrainte partagent le même code

Armement TOTAL et PARTIEL

Utilis. No. →	1	2	3	4	5	6	7	8	RAZ alarme	Désarmement récent
1 ^{er} digit	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	C

Désarmement

Utilis. No. →	1	2	3	4	5	6	7	8
1 ^{er} digit	F	F	F	F	F	F	F	F
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	5	6	7	8

Trouble

Événem. →	Défaut fusible	Fusible OK	Brouillage	Brouillage terminé
1 ^{er} digit	2	2	2	2
2 ^{ème} digit	C	D	E	F

Événem. →	Défaut secteur	Secteur OK	Batterie centrale faible	Batterie centrale OK	Autoprot. centrale	Autoprot. centrale OK	Non Activité
1 ^{er} digit	1	1	1	1	1	1	1
2 ^{ème} digit	1	2	3	4	6	7	8

Événem. →	COMM. & Retour RTC	Entrée en Test	Sortie Test	Test cyclique
1 ^{er} digit	1	1	1	1
2 ^{ème} digit	A	D	E	F

ANNEXE B. TYPES DE ZONE PROGRAMMABLE

B1. Zones intérieures

Les zones intérieures sont des zones dans des sites protégés qui n'ont rien à faire avec un périmètre de protection. Leur fonction la plus importante est de permettre des déplacements libres dans un espace protégé sans provoquer d'alarme, le système étant armé au mode « HOME ». Les personnes peuvent par conséquent rester chez elle et se déplacer librement tant qu'elles ne gênent pas une zone *PERIMETRE*.

Une fois le système armé dans le mode AWAY (toutes les zones sont protégées), les zones intérieures lancent une alarme en cas de violation.

B2. Zones de périmètre

Les zones de périmètre servent exactement au but indiqué par leur nom. Elles sont reliées à un détecteur destiné à protéger les portes, fenêtres et murs. Une alarme instantanée est déclenchée dès qu'une telle zone est violée par l'ouverture d'une porte/fenêtre ou par la tentative de casser un mur.

B3. Zones à délai

Une zone à délai a des délais de sortie et d'entrée que vous définissez au cours de la programmation du système. Des bips d'avertissement sonnent pour ces délais à moins que vous ne choisissiez de les inhiber.

- **Délai de sortie** – Le délai de sortie commence dès que l'utilisateur arme le système. Il lui permet de quitter les lieux via des zones intérieures et des embrasures de portes avant que l'armement ne soit réellement effectif. Lorsque que le délai de sortie commence, le buzzer émet des bips à une cadence lente et la maintient jusqu'au 10 dernières secondes, puis émet des bips à une cadence rapide. Le PowerMax dispose deux types de zone de délai, pour lesquels des durées de délai différent peuvent être définis.
- **Délai d'entrée** – Le délai d'entrée commence dès que l'utilisateur entre l'espace protégé via une embrasure de porte spécifique (son entrée est balayée par un détecteur de zone de délai). Pour éviter de provoquer une alarme, il doit atteindre le clavier via des zones intérieures (devenant des « zones de suivi » durant le délai d'entrée) et désarmer le système avant l'expiration du délai. Lorsque le délai d'entrée commence, le buzzer émet des bips à une cadence lente et la maintient pendant les 10 dernières secondes, puis émet des bips à une cadence rapide.

B4. Zones 24 heures

Les zones 24 heures sont utilisées principalement pour les boutons PANIQUE, les détecteurs de périmètre et la protection anti-fraude. Elles servent à déclencher une alarme dans les états armés et désarmés.

- **Zone 24 heures – Silence** – Sur détection, cette zone lance une alarme silencieuse, impliquant que les sirènes n'entrent pas en fonction mais que le PowerMax compose des numéros de téléphone et rapporte

l'événement aux stations centrales et/ou à des téléphones privés, selon la programmation.

- **Zone 24 heures – Audible** – Sur détection, cette zone lance une alarme de sirène, mais le PowerMax compose également des numéros de téléphone et rapporte l'événement aux stations centrales et/ou à des téléphones privés, selon la programmation.

B5. Zone de feu

Une zone de feu utilise des détecteurs de fumée et est active en permanence (l'alarme de feu se déclenche sans tenir compte de l'armement ou du désarmement du système). A la suite d'une détection de fumée, une sirène pulsée sonne immédiatement et l'événement est rapporté via une ligne téléphonique.

B6. Zones sans alarme

Une zone sans alarme ne participe pas directement au système d'alarme. Son utilisation principale est d'effectuer des tâches de contrôle à distance auxiliaires telles qu'ouverture/fermeture d'une porte, activation/désactivation d'une lumière d'agrément et d'applications similaires. Aucune alarme, silencieuse ou autre, n'est associée à une zone sans alarme.

Pour le contrôle à distance d'équipements électriques, vous pouvez définir le nombre souhaité de zones sans alarme et mettre en jeu un transmetteur portable ou une unité sans fil (détecteur) pour chacune de ces zones. Puis, vous devez vous assurer que ces zones sont permises pour contrôler la sortie PGM, les unités X-10 ou les deux (voir section 7). Après cela, vous pouvez sélectionner la zones (3 au maximum) qui contrôleront chaque sortie. Les sorties, en fait, contrôleront les équipements électriques externes.

Note : Le contrôle d'équipement peut aussi être mis en oeuvre par les supports de tous les télécommandes à 4 boutons, en appuyant sur le bouton [★] AUX. Cette méthode fonctionne en supposant que vous avez programmé le bouton [★] de contrôle de PGM/X-10 (voir parag. 5.16) et que vous avez programmé la sortie PGM et les unités X-10 afin qu'elles soient contrôlées par les télécommandes à 4 boutons (voir la section 7).

B7. Zones d'urgence

Vous pouvez fournir aux personnes handicapées, malades ou âgées un transmetteur miniature à bouton unique qu'elles peuvent porter au cou comme un pendentif ou mettre au poignet comme une montre. En cas de situation de détresse, elles peuvent appuyer sur le bouton de ce type de transmetteur, le PowerMax envoyant ainsi un **appel d'urgence** à la station de surveillance centrale ou à des téléphones privés déterminés par l'installateur.

Pour que cela soit possible, il vous suffit de définir le numéro requis des zones en tant que zones d'urgence et de mettre en jeu un transmetteur portable pour chacune de ces zones. Une fois terminé, demandez à l'utilisateur maître de distribuer ces transmetteurs à leurs utilisateurs éventuels.



VISONIC LTD. (ISRAEL): P.O.B 22020 TEL-AVIV 61220 ISRAEL. PHONE: (972-3) 645-6789, FAX: (972-3) 645-6788

VISONIC INC. (U.S.A.): 10 NORTHWOOD DRIVE, BLOOMFIELD CT. 06002-1911. PHONE: (860) 243-0833, (800) 223-0020. FAX: (860) 242-8094

VISONIC LTD. (UK): UNIT 1, STRATTON PARK, DUNTON LANE, BIGGLESWADE, BEDS. SG18 8QS. PHONE: (01767) 600857 FAX: (01767) 601098

INTERNET: www.visonic.com

©VISONIC LTD. 2001 POWERMAX DF5450P (REV. 0, 7/01)

