



**ADVISOR<sup>®</sup>**

**CS 2402S1**

**CD 3402S1**

## **Guide de l'utilisateur**

**Version logiciel: V5-A-GU**

**ARITECH BELGIUM  
EXCELSIORLAAN 45  
1930 ZAVENTEM  
TEL : 32-(0)2-715.89.30**

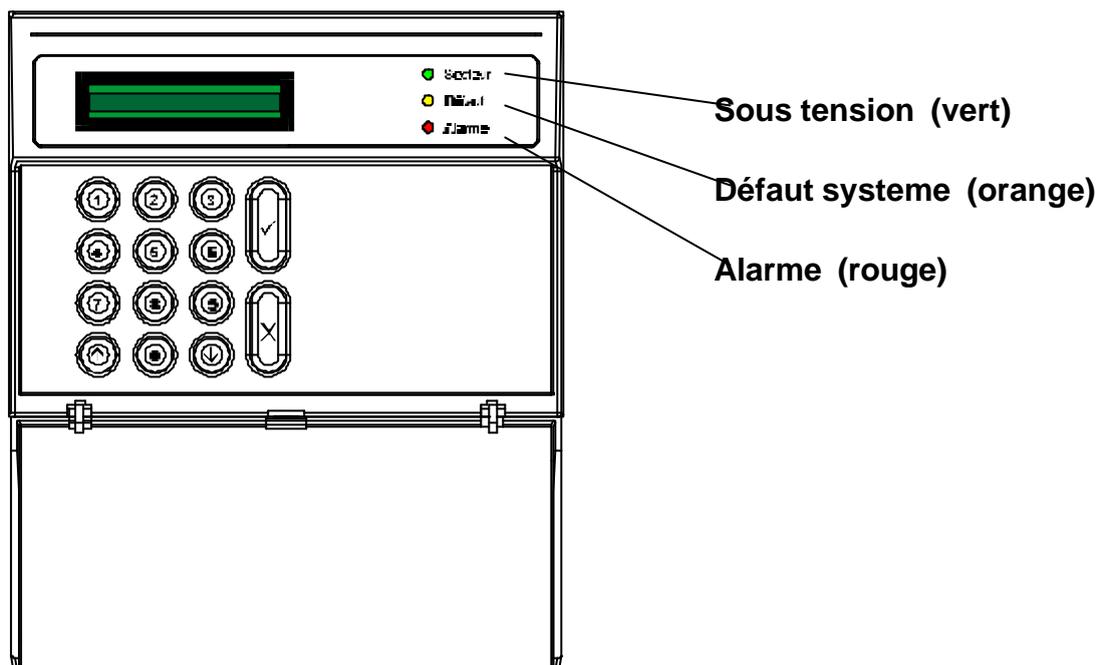
#### COPYRIGHT

© SLC Europe & Africa 1997. Tous droits réservés. Toute reproduction, transmission ou enregistrement du présent document, même partiellement, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite préalable de SLC Europe & Africa.

#### LIMITES DE RESPONSABILITE

SLC Europe & Africa décline tout engagement ou garantie quant au contenu du présent document, et notamment toute garantie implicite d'aptitude à la commercialisation ou de conformité à un quelconque objectif. Par ailleurs, SLC Europe & Africa se réserve le droit de modifier la présente publication et son contenu, sans obligation d'en avertir quiconque.

## Le clavier



## Utilisation du clavier

↑	Retour au menu précédent
0	Appuyer plusieurs fois pour retourner à l'affichage "Terminé"
↓	Aller vers le menu suivant
×	Supprimer la fonction affichée
✓	Sélectionner la fonction affichée

- Tapez 0 avant d'entrer votre code.
- Si aucune touche n'est enfoncée durant 60 secondes, l'affichage se remet à zéro et il faut recommencer.

## Codes abrégés

- Les codes abrégés vous facilitent le travail. Entrez votre code utilisateur et ensuite le code abrégé pour accéder à une fonction donnée.
- Si votre code utilisateur ne possède pas les privilèges requis, vous ne pourrez effectuer ces opérations.
- Si **Pas Permis** s'affiche, soit votre installateur n'a pas donné accès à ces fonctions, soit votre code utilisateur ne possède pas les privilèges requis.

1 1	Armement du système
1 2	Armement protection partielle 1
1 3	Mise en marche immédiate
1 4	Mise en marche forcée
2	Zone exclue
3 1	Brancher et débrancher le carillon
3 2	Test buzzer et flash
4 1	Afficher le journal de bord
4 2	Modifier l'heure
4 3	Modifier la date
5 1	Modifier le code personnel
5 2	Modifier les codes
5 3	Modifier les privilèges du code
5 4	Modifier le comptage de code
6	Affiche le journal opérateur



## Avant de commencer

- Les instructions pas à pas des pages suivantes vous indiquent comment effectuer les opérations de la manière la plus simple. Souvenez-vous que votre code doit posséder les privilèges adéquats pour ces opérations. Si ce n'est pas le cas, contactez votre installateur.
- Le système peut être programmé pour que vous n'ayez pas à passer par chaque étape.

Par exemple, il n'est pas toujours nécessaire d'appuyer chaque fois sur la touche Accepte ✓.

- Environ 90% des alarmes sont fausses, généralement causées par une utilisation incorrecte du système. Vérifiez que tous les utilisateurs réguliers sachent bien armer et désarmer le système et connaissent les parcours d'accès et de sortie. De cette manière, ils sauront comment réagir en cas d'alarme.
- Veillez à vérifier que toutes les portes et fenêtres soient bien fermées avant d'armer le système.
- Veillez à ce qu'aucun objet ne puisse tomber devant les équipements de détection.
- En cas de défaillance du système, appelez immédiatement votre société de surveillance. L'affichage peut parfois vous inviter à le faire.

## Différents types d'armement

- Armer signifie mettre le système en marche.
- Il y a plusieurs manières d'armer.

Marche normale	Arme le système complet.
Armement immédiat	Arme le système sans temps de sortie. Votre clavier ne peut pas se trouver dans la zone protégée.
Protection partielle	Arme une partie des locaux tout en permettant l'utilisation d'autres locaux préprogrammés. Si vous pénétrez dans un local protégé sans désarmer le système, l'alarme fonctionnera.
Commutateur à clé	Commutateur mécanique qui arme et désarme le système sans utilisation de code.

<p>Armement avec zones exclues</p>	<p>Si une zone est ouverte, le système ne peut être armé jusqu'à ce qu'elle soit <b>exclue</b>. Cela signifie que cette zone, par exemple la cuisine, reste non protégée alors que le reste des locaux l'est.</p> <p>N'excluez des zones qu'en cas d'absolue nécessité.</p> <p>Si une zone ouverte s'affiche précédée de la lettre <b>S</b>, c'est une zone en autoprotection. Cela signifie que le système a été perturbé d'une manière ou d'une autre. Ces zones ne peuvent être exclues et il faut contacter l'installateur.</p> <p>Après désarmement, toutes les zones exclues apparaissent dans le journal de l'opérateur</p>
<p>Marche forcée</p>	<p>Arme le système lorsqu'un certain nombre de zones sont ouvertes sans devoir exclure chacune d'elles individuellement.</p> <p>Les zones qui ne peuvent pas être exclues individuellement ne peuvent pas l'être non plus par marche forcée.</p> <p>Les zones ne peuvent pas être exclues si elles ont été perturbées.</p>

## Mise en marche du système d'alarme

- Mise en marche signifie **ARMEMENT**.
- Vérifiez si les lieux sont libres.
- Placez-vous face au clavier.



Tapez **0**+ code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **1 1**

**MARCHE NORMALE?**

- Le buzzer retentit.
- Quittez les lieux

## Armement immédiat

- Arme le système sans temps de sortie.
- Vous ne pouvez pas être sur les lieux à protéger.
- Placez-vous devant le clavier.



Tapez **0** + code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **1 3**

**MARCHE (SSBUZZER)**

**ARMEMENT SYSTEME**

**SYSTEME ARME**

## Protection partielle

- Cette fonction est programmée par votre installateur.
- Elle arme une partie des locaux tout en laissant les zones utilisées non protégées.
- Placez-vous devant le clavier.



Tapez **0** + code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **1 2**

**PROTEC PARTIELLE**

- Le buzzer retentit.
- Vous devez rester dans la partie non protégée des lieux jusqu'à ce que le système soit désarmé.

## Zones exclues

- Un défaut dans le système peut parfois provoquer l'affichage du message **Zone(s) Ouverte(s)**.
- Le système ne peut pas être armé sans que toutes les zones ouvertes soient exclues.

ARMEMENT SYSTEME

ZONE(S) OUVERTE(S)

03 HALL



Tapez ↑ pour exclure

EXCLUSION ZONE \_\_\_\_



Tapez ③ (le numéro de la zone)

03 HALL

ZONE EXCLUE

ARMEMENT SYSTEME

SORTIR DE SUITE

SYSTEME ARME

**Remarque:** Vous devez exclure les zones ouvertes lorsque vous armer le système aussi longtemps que le problème subsiste.

## Marche forcée

- La marche forcée vous permet d'armer le système sans exclure individuellement chaque zone ouverte.
- Les zones ouvertes ne seront pas protégées tandis que les autres locaux le seront.
- Ne procédez de la sorte qu'en cas d'absolue nécessité car la protection est alors moins complète.
- Les zones en autoprotection (qui ont été perturbées) ne peuvent pas être exclues.



Tapez **⓪**+ code utilisateur

CODE ACCEPTE

ZONE(S) OUVERTE(S)

03 HALL



Tapez **↑ ↑**

MARCHE FORCEE \_\_\_\_

SORTIR DE SUITE

SYSTEME ARME

## Eteindre le système d'alarme

- Eteindre le système signifie le **DÉSARMER**.
- Ouvrez la porte d'entrée.
- Le buzzer retentit.
- Suivez la procédure suivante.



Tapez **⓪** + code utilisateur

CODE ACCEPTE

DESARMEMENT

SYSTEME DESARME

TERMINE ?



Tapez **✓**

## Que faire après une alarme ?

- La LED rouge clignote sur le clavier.



Tapez **⓪** + code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**DESARMEMENT?**



Tapez **✓**

**SYSTEME DESARME**

**AFFICHAGE JOURNAL**

Les incidents survenus dans toutes les zones défilent à l'affichage.



Après avoir tout lu tapez **✕** jusqu'à l'affichage

**TERMINE?**



Tapez **✓**

**SYSTEME DESARME**

## Lecture du Journal Opérateur

- Le Journal Opérateur enregistre jusqu'à 10 alarmes et défauts survenus depuis la dernière mise en marche. Le premier est le plus récent.



Tapez **0+** code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHE?**



Tapez **6**

**JOURNAL OPERATEUR**



Pour faire défiler le journal tapez **↓**

**#ALARME G=8**



Tapez **0** pour plus de détails.

**003SHALL**



Tapez **0** pour la date et l'heure

**DIM 03 MAR 23:33**



Tapez **x** jusqu'à ce qu'apparaisse

**TERMINE?**

- Tapez **✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Lecture du Journal Ingénieur

- Le Journal Ingénieur peut enregistrer jusqu'à 150 événements. Il n'est pas effacé lors d'une mise en marche.



Tapez **0**+ code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **41**

**AFFICHAGE JOURNAL**



Tapez **↓** pour lire le journal

**#ALARME G=8**



Tapez **0** pour plus de détails.

**03SHALL**



Tapez **0** pour la date et l'heure

**DIM 03 MAR 23:33**



Tapez **×** jusqu'à ce qu'apparaisse

**TERMINE?**

- Tapez **✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Modification de l'heure



Tapez **0**+ code utilisateur

CODE ACCEPTE

MISE EN MARCHE?



Tapez **42**

HEURE 12:23



Entrez la nouvelle heure **1423**



Tapez **✓**

- Tapez **✕ ✕ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Modification de la date



Tapez **0** + code utilisateur

CODE ACCEPTE

MISE EN MARCHE?



Tapez **4 3**

DATE 12/03/96



Entrez la nouvelle date (JJMMAA)

**120796** |



Tapez **✓**

- Tapez **✕ ✕ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Codes

- Le système possède 4 types de codes.
- Le code définit vos droits dans le système, c.-à-d. vos **privilèges**. La faculté d'effectuer certaines opérations est liée à ces privilèges.

Code utilisateur	8 codes utilisateur peuvent être attribués. Chacun possède un numéro unique.
Code contrainte	Il est utilisé lorsque vous êtes forcé de désarmer le système sous la contrainte. Le système sera désarmé. Si vous avez un transmetteur téléphonique, un message sera envoyé à la société de surveillance.
Code ingénieur	Utilisé par l'installateur.
Code 8	<p>Le code 8 est le huitième code utilisateur. Il peut s'utiliser comme code utilisateur normal ou comme code temporaire.</p> <p>Le code temporaire est lié au <b>comptage de code</b>. Il est utilisé pour permettre l'accès aux locaux durant une période limitée. Le système peut être programmé pour accepter ce code 98 fois maximum. Lorsque le comptage de code est mis à <b>99</b>, le code 8 fonctionnera toujours. Lorsqu'il est mis à <b>0</b>, il ne sera jamais accepté.</p>

## Usages concernant le code

Qui peut attribuer un code?	Vous devez avoir le privilège <b>Di</b> pour créer et supprimer le code d'autres personnes.
Combien de chiffres peuvent être utilisés?	Il faut utiliser de 4 à 6 chiffres.
Deux codes peuvent-ils comporter les mêmes chiffres?	<p>Un code doit être unique.</p> <p>Vous ne pouvez programmer un code dont les 4 premiers chiffres sont identiques à ceux d'un autre code.</p> <p>Exemple: Si un code est 1234 vous ne pouvez créer un code 12345.</p>

## Modification de votre code



Tapez **0** + code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **5** **1**

**CHANGEMENT CODES**

**CHANGEMENT CODE**

**NOUV CODE \*\*\*\*\***



Entrez le nouveau code



Tapez **✓**

**VERIFIER**



Entrez le nouveau code



Tapez **✓**

- Tapez **✕ ✕ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Modification du code d'autres personnes

- Il existe 8 codes utilisateur.
- Cet exemple modifie le troisième code utilisateur



Tapez **0+** code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHE?**



Tapez **02**

**CHANGEMENT CODES**

**01 CODE UTILISE**

ou

**01 CODE INUTILISE**



Tapez **↓** pour lire le code

**03 CODE UTILISE**

ou

**03 CODE INUTILISE**



Tapez **✓**



Entrez le nouveau code



Tapez **✓**

**VERIFIER**

Entrez le nouveau code



Tapez **✓**

- Tapez **× × ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Régler le code 8 comme code temporaire

- Le code 8 peut être utilisé comme code temporaire.
- Ce code ne pourra alors être utilisé qu'un nombre déterminé de fois (comptage de code).
- Ce nombre se situe entre 1 et 98.
- Si le code 8 est mis à 0, il ne marchera jamais. S'il est mis à 99, il fonctionnera comme un code utilisateur normal.
- Cet exemple fixe le comptage de code à 12. Le code 8 ne pourra être utilisé que 12 fois.



Tapez **0**+ code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHE?**



Tapez **5 4**

**COMPTAGE DE CODE 99**



Tapez **1 2**



Tapez **✓**

- Tapez **✕ ✕ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Privilèges utilisateur

- Les privilèges utilisateur signalent au système à quelles fonctions vous pouvez accéder. Votre code utilisateur doit posséder les privilèges requis pour effectuer certaines opérations. Si ce n'est pas le cas, contactez votre installateur.
- Vous ne pouvez attribuer des privilèges aux autres que si vous possédez le privilège **Di**.
- Il n'est pas possible d'attribuer aux autres des privilèges que vous ne possédez pas.

Privilèges utilisateur	
Mt	Armer le système
Mp	Mise en protection partielle
Hs	Désarmer le système.
Ex	Exclure des zones
	Mise en marche forcée
Di	Test carillon/sirène
	Modifier tous les codes
	Lire le journal ingénieur
	Modifier heure et date

- L'installateur attribuera à quelqu'un un code possédant le privilège **Di**. L'utilisateur de ce code pourra ensuite attribuer à d'autres personnes des codes et privilèges suivant les nécessités.
- La plupart des utilisateurs n'ont besoin que de privilèges **Mt** et **Hs**.

## Modification des privilèges utilisateur

- Cet exemple ajoute Protection aux privilèges de l'utilisateur 5.



Tapez **0** + code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHÉ?**



Tapez **6 6**

**1 DIEXMPHSM T**



Tapez **↓ ↓ ↓ ↓** pour utilisateur 5

**5 IN HsMT**



Tapez **✓** pour modifier les privilèges

**5 Ex HsMT OK**



Tapez **↓** pour faire défiler les privilèges Appuyez 3 fois pour atteindre Mp

**5 Ex HsMT MP**



Tapez **✓** pour ajouter le privilège Mp

**5 ExMPHsMT OK**



Tapez **✓**

- Tapez **✘ ✘ ✘ ✓** pour retour à l'affichage initial.

## Test buzzer et flash

- Ce test est possible s'ils fonctionnent à partir du clavier.



Tapez **0**+ code utilisateur

**CODE ACCEPTE**

**MISE EN MARCHE?**



Tapez **32**

**TEST SIRÈNE**

**TEST EN COURS**



**Biiip** Le buzzer et le flash sont testés

**TEST SIRENE**

- Tapez **✘ ✘ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Brancher le carillon de porte

- Une porte peut être programmée avec un carillon qui retentit à chaque ouverture.
- Ceci est programmé par l'installateur.
- Lorsque le carillon est **EN**, il est **branché**.
- Lorsque le carillon est **HORS**, il est **débranché**.
- Cette procédure permet de brancher et débrancher le carillon.



Tapez **0** + code utilisateur

CODE ACCEPTE

MISE EN MARCHÉ?



Tapez **31**

CARILLON EN

Le carillon était débranché mais est maintenant branché



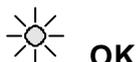
Tapez **✓** pour commuter entre **Carillon En** et **Carillon Hors**

- Tapez **✕ ✕ ✓** pour retourner à l'affichage initial.

## Utilisation du commutateur à clé

- Il s'agit d'un commutateur mécanique qui permet de mettre en marche et d'arrêter le système sans code.
- Les informations concernant défauts et alarmes apparaissent à l'affichage.

### Mise en marche du système

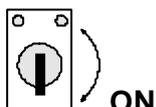


**OK**

Placez-vous devant le commutateur à clé.

Voyez si la LED **Système OK** est allumée.

Si cette LED est éteinte, vérifier s'il n'y a pas de défaut au clavier.



**ON**

Le système peut maintenant être armé.

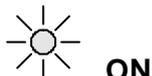
Tournez le commutateur à clé en position ON.



**Biiip**

Le buzzer retentit. Le temps de sortie a démarré.

Quittez les lieux.



**ON**

La LED "System ON" indique que le système est armé.

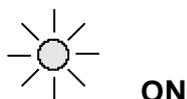
### Arrêt du Système



**Biiip Biiip**

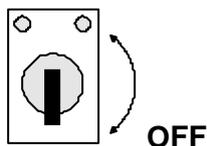
Le temps d'entrée démarre lorsque vous ouvrez la porte d'entrée ou lorsque vous pénétrez dans la zone d'entrée.

Vous pouvez arrêter le système sans activer l'alarme pendant que le buzzer retentit.



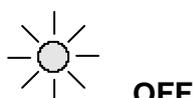
**ON**

La LED **System ON** est allumée. Le système est armé.



**OFF**

Tournez le commutateur à clé sur **OFF** s'il possède une position différente pour armé et désarmé.



**OFF**

La LED **System ON** est éteinte. Le système est maintenant désarmé.

## Questions et réponses

### Qu'indiquent les LED?

- Il y a trois LED sur votre clavier.
- Ce tableau indique leur signification et les mesures à prendre lorsqu'elles sont allumées.

LED	Objet	Action
Verte	Système sous tension	Cette LED doit toujours être allumée. Si elle ne l'est pas, voir ci-dessous (panne de courant)
Orange	Défaut dans le système.	Contactez l'installateur
Rouge	Une alarme s'est produite	Vérifiez les journaux. Contactez l'installateur si nécessaire

### En cas de panne de courant, que faire?

- Lorsque la LED verte s'éteint, il y a panne de courant. Un biiip sonore se fait entendre.
- Le système est livré avec une pile qui sert d'alimentation de secours. Elle maintient le clavier opérationnel durant un certain temps en cas de coupure de courant.

Suivez la procédure suivante:

1. Entrez votre code pour débrancher le biiip.
2. Vérifiez l'armoire électrique dans l'immeuble. Si un fusible est fondu, remplacez-le et vérifiez à nouveau.
3. Si le fusible est en état et que la LED verte reste éteinte, contactez l'installateur.

### L'affichage indique 'Pas Permis' lorsque je tente d'effectuer une opération

- Vous ne disposez probablement pas du privilège utilisateur pour cette opération. Contactez l'installateur pour qu'il vous attribue ce privilège.

### L'affichage indique 'Zone(s) Ouverte(s)' lorsque j'essaie d'armer. Que faire?

- Une partie du système est restée ouverte. Ceci signifie qu'une porte ou une fenêtre est ouverte ou qu'il y a un défaut dans le système.
- Vérifiez la fermeture des portes et fenêtres.
- Si le défaut persiste, essayez d'exclure la zone.

### **Je ne peux pas fermer une zone ouverte. Que faire?**

- Vérifiez s'il y a un **S** devant la zone ouverte sur l'affichage. Si oui, il s'agit d'une zone perturbée en autoprotection. Contactez l'installateur.
- Vérifiez si vous possédez le privilège d'exclure des zones.

### **Comment puis-je prévenir les fausses alarmes?**

- Vérifiez si rien ne peut tomber contre une porte ou une fenêtre.
- Vérifiez si tous les utilisateurs
- savent armer et désarmer le système;
- connaissent les parcours d'entrée et de sortie;
- connaissent le numéro de la société de surveillance.

### **Que faire en cas de fausse alarme?**

- Désarmez comme d'habitude.
- Contactez le centre de surveillance auquel vous êtes relié.

### **L'alarme ne cesse pas lorsque je désarme le système.**

- Essayez une nouvelle fois d'entrer correctement votre code.
- Si cela ne fonctionne pas, quelqu'un peut avoir coupé le fil ou il y a un problème au niveau du boîtier de commande. Contactez votre installateur.

## Glossaire

Armé	Le système d'alarme est en marche.
Carillon	Signal sonore qui indique l'ouverture d'une porte.
Code	Série de 4 à 6 chiffres donnant accès au système.
Comptage de code	Compteur enregistrant et communiquant au système combien de fois un code 8 peut être utilisé.
Privilèges Code	Privilèges attribués à un code et signalant au système à quelles fonctions l'utilisateur a accès.
Armement immédiat	Met en marche le système d'alarme sans temps de sortie.
Désarmé	Le système d'alarme n'est pas en marche.
Affichage	Fenêtre d'affichage du clavier.
Code contrainte	Code qui désarme le système mais envoie un message d'alarme signalant un désarmement sous contrainte.
Journal ingénieur	Journal permanent qui peut contenir jusqu'à 150 événements comprenant armements, désarmements et défauts. Il n'est pas effacé lors d'un nouvel armement.
Parcours d'entrée	Trajet emprunté pour entrer et s'approcher de la centrale pour désarmer le système.
Parcours de sortie	Trajet emprunté pour quitter la zone protégée après armement.
Marche forcée	Armement du système lorsque certaines zones sont ouvertes sans qu'elles soient exclues individuellement.
Zones exclues	Zones qui restent ouvertes tandis que le reste du système est armé. Elles sont accessibles sans déclencher une alarme.
Commutateur à clé	Accessoire mécanique qui permet d'armer et désarmer le système sans code.
Journal opérateur	Journal temporaire qui contient toutes les alarmes et défauts entre deux armements. Il est effacé après chaque armement.
Protection partielle	Protège une partie des locaux durant le jour.
Auto-protection	Lorsque le système a enregistré une perturbation, vous ne pourrez pas le réarmer avant d'avoir contacté l'installateur.
Zone	Locaux placés sous la surveillance d'un ou de plusieurs détecteurs.

## **Notes**