

Contenu

Introduction, sécurité	2	Affichage des messages / Edition	
Affichage et touches		Alarmes et défauts	17
Explication de l'affichage	3	Messages affichés	18
Explication des touches	4	Affichage des points en défaut	19
Codes utilisateurs / Droits utilisateur		Message de réinitialisation	20
Notes sur le code utilisateur.....	6	Utilisation des menus	
Notes sur les sessions utilisateur.....	7	Notes sur l'utilisation des menus	21
Droits utilisateurs	8	Visualiser tous les détecteurs	22
Armer/Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)		Visualiser compteur d'alarmes.....	23
Armer le périmètre, avec contact de porte.....	9	Consulter l'archive des événements	24
Armer le périmètre	10	Changer son code utilisateur	25
Armer avec contact de porte.....	11	Changer de codes pour ajout d'utilisateurs.....	26
Armer.....	12	Afficher/Modifier date et heure.....	27
Arrêter avec contact de porte.....	13	Version logiciel BE 300 et NZ 300, date de paramétrage	28
Arrêter.....	14	Test de l'affichage.....	29
Armer / Arrêter avec bloque-porte		Inhiber des points	30
Armer.....	15	Activer / Désactiver des points	31
Arrêter.....	15	Test de marche	32
Armer / Arrêter avec un boîtier à clé			
Armer.....	16		
Arrêter.....	16		

Introduction, sécurité

Quels sont les sujets abordés par ce guide d'utilisation ?

Vous allez trouver dans ce guide toutes les informations nécessaires à l'utilisation des fonctions indiquées dans la rubrique "Contenu".

Quels sont les sujets non abordés dans ce guide ?

Il ne contient aucune information sur les techniques et normes de protection. Les informations contenues dans ce guide concernent uniquement l'utilisation du système.

En conséquence: assurez-vous que vous êtes au courant de toutes les procédures et règlements liés à la sécurité dans votre secteur. (notamment en cas d'alarme).

Cet équipement ne doit être utilisé que par des personnes ayant été formées à son utilisation.

Pour des raisons de sécurité et pour prévenir une utilisation incorrecte, les codes utilisateurs ne doivent être communiqués qu'à ces personnes.

Notes sur le nettoyage:

Lors du nettoyage des surfaces, en particulier le clavier, ne pas utiliser de produits corrosifs ou de détergents et s'assurer qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur de l'équipement.

Installateur: _____

Téléphone: _____

Affichage et Touches

Explication de l'affichage

The diagram illustrates the Bosch alarm control panel. On the left, three indicator lights are shown: 'Etat' (green), 'Alarme' (red), and 'Défaut' (yellow). The central LCD display shows 'BOSCH' at the top, followed by 'ALARME 15:35 +' and 'Bureaux R 106'. Below the display is a keypad with 16 buttons arranged in a 4x4 grid. The buttons are labeled as follows:

1 Périmètre	2 Armer	3 Arrêter	↑ ←
4 Inhiber	5 Désactiver	6 Réinit.	↓ →
7 Test	8 Etat	9 Code	*
Quitter	0 Menu	Echap	OK

On the right, three indicator lights are described:

- Voyant Etat (Voyant vert):** Allumé lorsque le système est opérationnel.
- Témoin d'alarme (Voyant rouge):** Allumé en cas d'alarme externe ou interne, pré-alarme ou défaut. L'alarme est signalée par le buzzer. Le détail des alarmes est enregistré.
- Témoin de défaut (Voyant jaune):** Allumé en cas de défaut. Le défaut est signalé par le buzzer. Les informations détaillées sont enregistrées.

Afficheur LCD: L'afficheur consiste en deux lignes de 16 caractères alphanumériques rétroéclairés. L'afficheur affiche les messages en attente en plus des voyants. Le symbole + indique que plusieurs messages sont présents. Si le clavier est au repos, c'est à dire qu'aucun message particulier n'est affiché et qu'aucune opération n'est en cours, le clavier affiche:

NZ 300 LSN
BOSCH

Touches: La signification des touches est expliquée page suivante.

Arrêt du buzzer: Appuyer sur n'importe quelle touche.

Affichage et Touches

Explication des touches

1

Périmètre

Utiliser cette touche et le code utilisateur pour armer le périmètre de la partition.

2

Armer

Utiliser cette touche et le code utilisateur pour armer la partition.

3

Arrêter

Utiliser cette touche et le code utilisateur pour arrêter la partition.

4

Inhiber

Utiliser cette touche pour inhiber des détecteurs ou d'autres éléments du système.

5

Désactiver

Utiliser cette touche pour désactiver des détecteurs.

6

Réinit.

Utiliser cette touche pour réinitialiser les points en défaut de toutes les partitions accessibles par l'utilisateur.

7

Test

Utiliser cette touche et le code utilisateur pour déclencher le test de marche.

8

État

Utiliser cette touche pour afficher les points en défaut, les partitions armées, et les défauts.

9

Code

Utiliser cette touche pour entrer en mode Codé.



Quitter

Utiliser cette touche pour sortir du mode codé et pour arrêter le test de marche.

Affichage et touches

Explication des touches

 Utiliser cette touche pour appeler le menu.
Menu

 Utiliser cette touche pour revenir en arrière d'un pas, ou stopper une fonction avant qu'elle ne soit terminée.
Echap.

 Cette touche n'est pas utilisée.
*

 Utiliser cette touche pour confirmer une saisie, comme par exemple après avoir saisi le code utilisateur.
OK

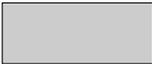
 Utiliser cette touche pour dérouler l'affichage vers le bas.
↑ ←

 Utiliser les touches 0 à 9 pour entrer les chiffres 0 à 9, notamment lors de la saisie du code utilisateur.
Menu

 Utiliser cette touche pour dérouler l'affichage vers le haut.
↓ →

 Code

Les flèches peuvent être utilisées pour déplacer le curseur à gauche ou à droite.
Les touches peuvent également être utilisées pour dérouler l'affichage vers le haut ou vers le bas, et afficher les autres choix des menus.

 Appuyer sur n'importe quelle touche pour arrêter le **buzzer**.

Code utilisateur / Droits utilisateur

Notes sur le code utilisateur

Droits utilisateur:

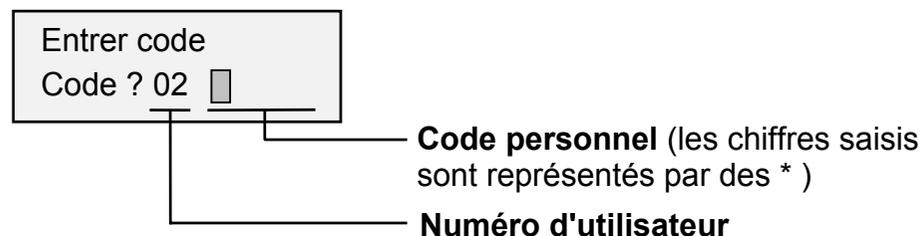
Le clavier BE 300 LSN peut être utilisé par plusieurs utilisateurs avec différents niveaux d'autorisation.

Les droits sont affectées aux utilisateurs (40 maxi.) par programmation.

En raison de ces droits, il est nécessaire que chaque utilisateur ait un code différent.

code utilisateur = (numéro d'utilisateur + code personnel):

Le code utilisateur (numéro d'utilisateur + code d'accès) consiste en 8 chiffres maxi. et est composé ainsi:



■ Numéro d'utilisateur :

Le numéro d'utilisateur est représenté par 2 chiffres. Ce numéro est attribué à l'utilisateur (01, 02, jusqu'à 40) et ne peut pas être modifié. Le numéro d'utilisateur est entré avant le code personnel et apparaît sur l'afficheur.

■ Code personnel:

Le code personnel est constitué de 4 à 6 chiffres (le nombre de chiffres minimum est défini lors du paramétrage de la centrale, et est le même pour tous les utilisateurs).

Le code personnel peut être changé et n'apparaît pas sur l'afficheur.

Au départ, chaque utilisateur définit son propre code personnel.

Définition de départ des codes utilisateurs:

Au départ il y a un code identique pour chaque utilisateur programmé (numéro d'utilisateur + 1357).

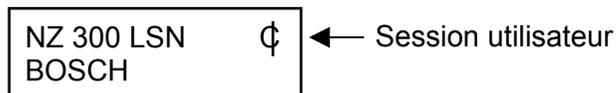
Pour plus de précisions sur la programmation initiale des codes se référer au chapitre "changer son code utilisateur".

Code utilisateur / Droits utilisateur

Notes sur les Session Utilisateur

Session Utilisateur:

Lors d'une Session Utilisateur, l'utilisateur a accès aux différentes fonctions du système, dans la limite de ses droits d'utilisation. Un symbole apparaît sur la droite de l'afficheur pour indiquer l'entrée dans la Session Utilisateur.



Si aucune touche n'est appuyée pendant une durée d'1 mn, le système quitte la Session Utilisateur.

Un message d'erreur peut apparaître si

- l'utilisateur n'a pas les droits requis,
- le code utilisateur est entré de façon incorrecte,
- l'opération demandée n'est pas réalisable.

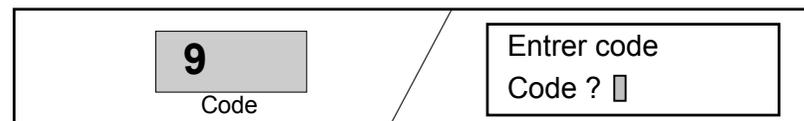
Ouverture d'une Session Utilisateur:

En fonction de l'opération demandée le système peut demander la saisie du code avec le message "Entrer Code". Ensuite, le code n'a plus besoin d'être saisi.

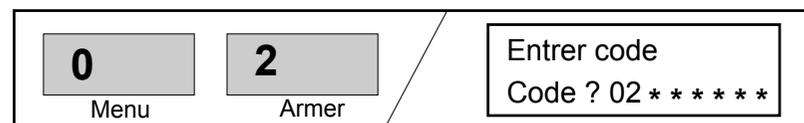
Pour réaliser une opération où le code utilisateur est nécessaire, le code utilisateur peut être saisi en premier (se référer au chapitre "Notes sur l'utilisation des menus").

Entrée du code utilisateur:

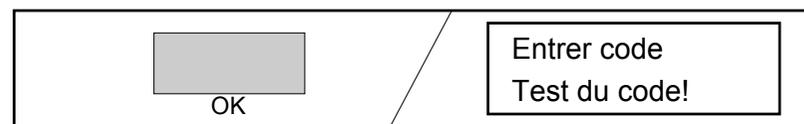
1. Appuyer sur la touche "Code".



2. Entrer votre Code Utilisateur (numéro d'utilisateur + code personnel, ex 02).



3. Confirmer la saisie avec la touche "OK".
L'utilisateur est vérifié. Cela prend approx. 2 secondes.



Code Utilisateur / Droits Utilisateur

Droits Utilisateurs

Le clavier BE 300 LSN peut contrôler jusqu'à 40 utilisateurs avec différents droits d'utilisation.

Les droits des utilisateurs sont sélectionnés par programmation en sélectionnant **Utilisateur maître**, **Niveau 1** ou **Niveau 2**.

	Installateur * Programmeur	Utilisateur Maître	Utilisateur niveau 1	Utilisateur niveau 2	sans code
Armer	X	P	P	P	
Arrêter	X	P	P	P	
Inhiber détecteur	X	P	P	P	
Désactiver détecteur	X	X			
Réinit. message	X	X	X		
Réinit. autosurveillance	X	X			
Test de fonctionnement (walktest)	X	X	X		
Changer son propre code utilisateur	X	X	X	X	
Changer le code d'un autre utilisateur	X	X			
Afficher et modifier la date et l'heure	X	X			
Visualiser archive des événements	X	X	X		
Visualiser compteur des alarmes	X	X	X		
Afficher détecteurs en défaut	X	X	X	X	X
Afficher détecteurs	X	X	X	X	X
Visualiser version logiciel **	X	X	X	X	X
Visualiser date de programmation	X	X	X	X	X

Signification des abréviations du tableau:

X = Opération affectée à cet utilisateur. L'utilisateur a les droits nécessaires pour réaliser cette opération.

P = Opération pouvant être affectée à n'importe quel(s) utilisateur(s) par programmation.

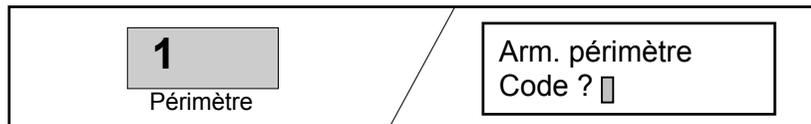
* = Boîtier centrale ouvert

** = clavier et centrale

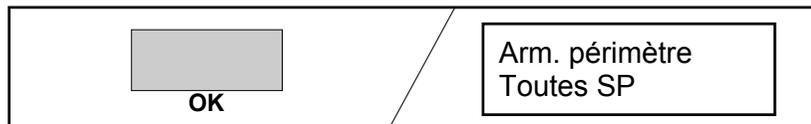
Armer / Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)

Armer le périmètre

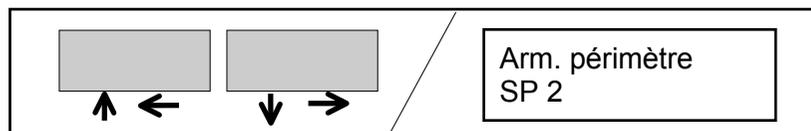
1. Appuyer sur la touche "Périmètre".



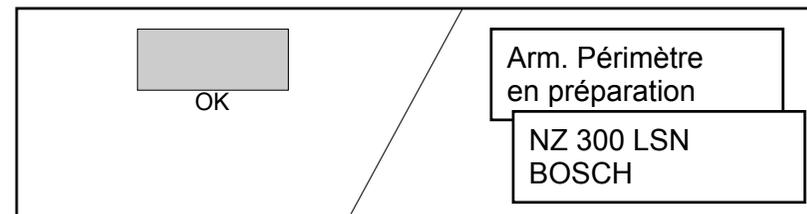
2. Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK".



3. Utiliser les flèches pour sélectionner les sous-partitions à activer. Aucune sélection n'est nécessaire si une seule sous-partition est programmée. (continuer au point 4).



4. Appuyer sur la touche "OK". La séquence d'armement est lancée. Dès l'armement, le clavier affiche le texte par défaut.

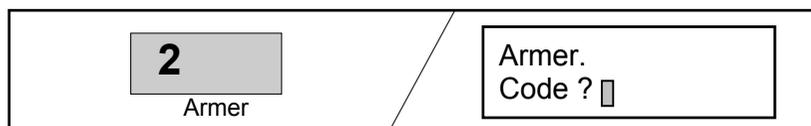


Armer / Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)

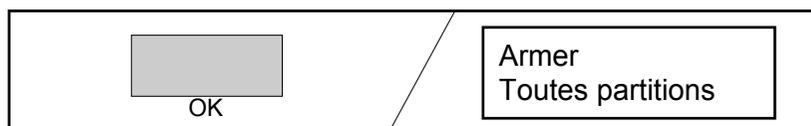
Armer avec un contact de porte

Note: Il est possible d'armer avec un code que les partitions ne disposant pas de bloque-porte. Les partitions ne doivent pas être en mode "Test de Marche" lors de l'armement.

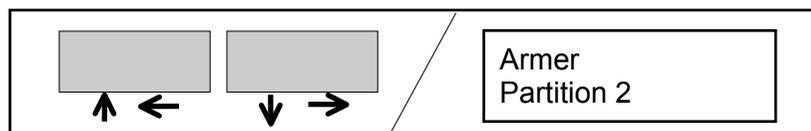
1. Appuyer sur la touche "Armer".



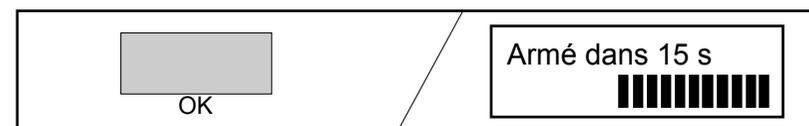
2. Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK".



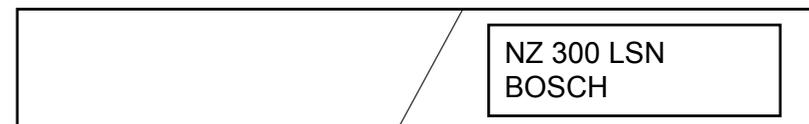
3. Utiliser les flèches pour sélectionner les partitions à armer. Aucune sélection n'est nécessaire dans le cas où une seule partition est programmée. (continuer au point 4).



4. Appuyer sur la touche "OK". L'activation de la partition est lancée. Le contact de porte n'est pas pris en compte avant la fin de la temporisation. Le buzzer se déclenche à intervalles régulier pendant la temporisation (plus rapidement pendant les 10 dernières secondes). Quitter la pièce avant la fin de la temporisation.



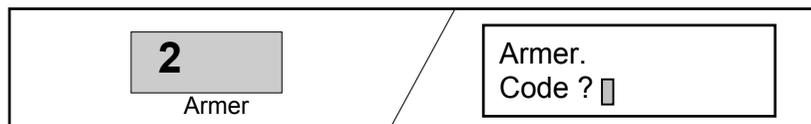
5. La session utilisateur est terminée dès l'activation. Le clavier affiche le texte par défaut.



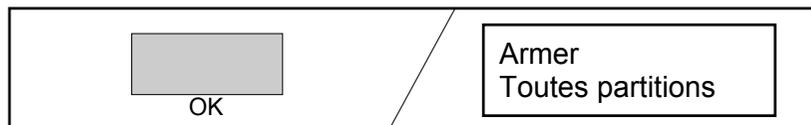
Armer / Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)

Armer

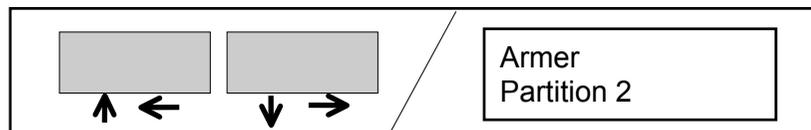
1. Appuyer sur la touche "Armer".



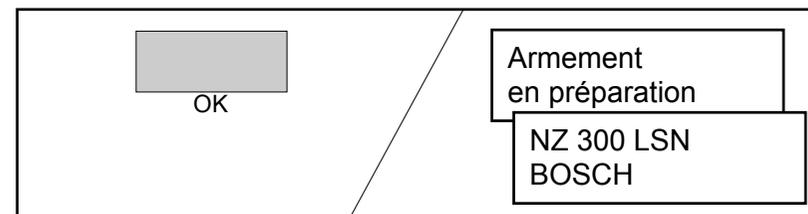
2. Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK".



3. Utiliser les flèches pour sélectionner les partitions à activer. Aucune sélection n'est nécessaire s'il n'y a qu'une seule partition. (continuer au point 4).



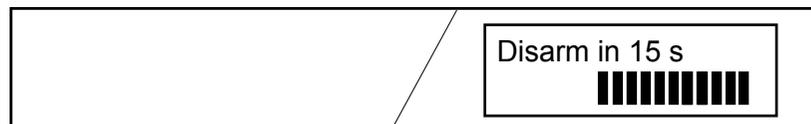
4. Appuyer sur la touche "OK". L'activation de la partition est lancée. Dès l'armement, le clavier passe au repos, et affiche le texte par défaut.



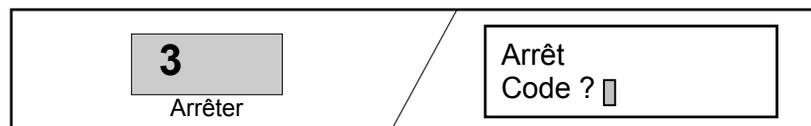
Armer / Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)

Mise à l'arrêt avec contact de porte

1. L'activation du contact de la porte d'entrée déclenche la temporisation d'entrée, le temps restant pour arrêter le système est affiché sur le clavier. Le buzzer est activé à intervalles réguliers, et plus rapidement pendant les 10 dernières secondes.



2. Appuyer sur la touche "Arrêter". Le buzzer s'arrête. Le clavier affiche "Arrêt périmètre" ou "Arrêt".



3. Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK". Toutes les partitions de l'utilisateur sont mises à l'arrêt. Le clavier passe au repos, et affiche le texte par défaut.



Armer / Arrêter avec le clavier BE 300 LSN (code utilisateur)

Arrêter

1. Appuyer sur la touche "Arrêter".
L'écran affiche "Arrêt périmètre" or "arrêt".



4. Appuyer sur la touche "OK". L'arrêt est immédiat. Le clavier passe au repos, et affiche le texte par défaut.

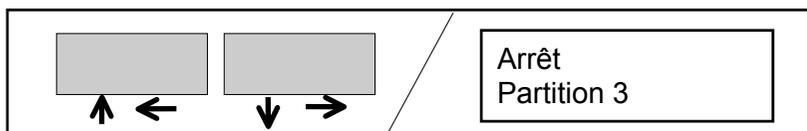


2. Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK".



Note: Passer au point 4 s'il n'y a qu'une seule partition ou qu'une seule sous-partition.

3. Utiliser les flèches pour sélectionner les partitions et sous-partitions à mettre à l'arrêt.



Armer / Arrêter avec bloque-porte

Armer

1. Requirements for arming:
 - NZ 300 LSN est au repos.
 - Toutes les portes et toutes les fenêtres sont fermées et verrouillées.

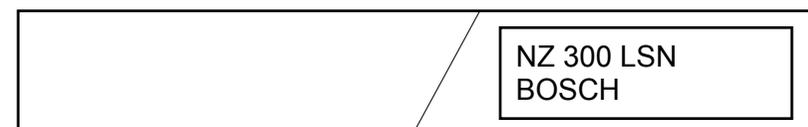
2. Armer le bloque-porte.
L'armement effectif de la partition est signalé par un buzzer ou un voyant sur le bloque-porte.

Notes:

- Si l'armement n'est pas possible en raison de l'activation d'un détecteur, celui-ci peut être exclus de la surveillance (se référer au chapitre "Inhiber").
- Les partitions ne doivent pas être en test de marche lors de l'armement.

Arrêter

1. Arrêter le bloque-porte. L'arrêt des partitions est signalé par le buzzer ou des voyants sur le bloque-porte.
2. Ouvrir la porte.



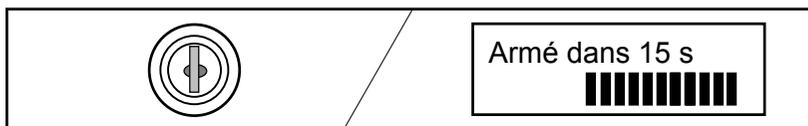
La centrale NZ 300 LSN est au repos, et à l'arrêt.

Armer / Arrêter avec un boîtier à clé

Armer

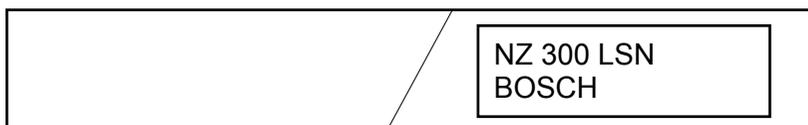
Note: Le boîtier à clé et le clavier BE 300 LSN appartiennent aux mêmes partitions.

1. Actionner la clé. L'armement est effectif après une temporisation. Le buzzer est activé à intervalles réguliers pendant cette temporisation (et plus rapidement pendant les 10 dernières secondes). Quitter les lieux avant la fin de la temporisation.



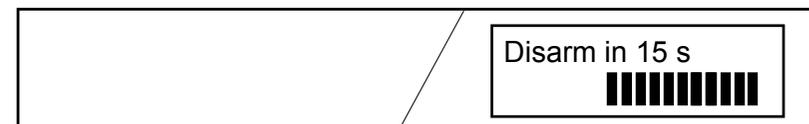
L'armement peut être annulé pendant la temporisation en actionnant la clé de nouveau.

2. Une fois armé, le clavier retourne au repos.

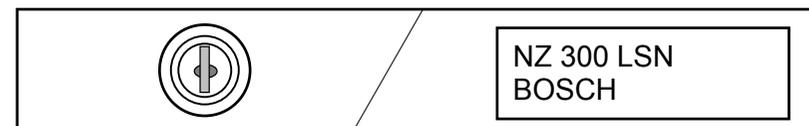


Arrêter

1. L'activation du contact de porte déclenche la temporisation. Le temps restant est affiché sur le clavier. Le buzzer est activé à intervalles réguliers pendant les 10 dernières secondes.



2. Actionner la clé. Les partitions sont arrêtées. Le clavier passe au repos, et affiche le texte par défaut.



Affichage des messages / Edition

Alarmes et défauts

Priorité des messages:

Les messages sont affichés par ordre de priorité.
Si plusieurs messages sont du même type, la priorité est donnée en fonction du nombre de répétitions.

Priorité haute alarmes intrusion

Priorité 2 autre messages/alarmes (i.e incendie)

Priorité 3 défauts

Priorité 4 désactivation/Inhibition

Nombre de messages:

Le signe + sur l'afficheur indique que plusieurs messages sont présents.

Extinction du buzzer:

Appuyer sur n'importe quelle touche pour arrêter le buzzer du clavier BE 300 LSN.

Arrêt des sirènes:

Les sirènes sont arrêtées par la mise à l'arrêt ou automatiquement après 3 minutes (maxi).

<input type="radio"/> Etat				BOSCH											
<input type="radio"/> Alarme				ALARME		15:35 +									
<input type="radio"/> Défaut				Bureau		R 106									
1				2				3				↑ ←			
Perimètre				Armer				Arrêter							
4				5				6				↓ →			
Inhiber				Désactiver				Réinit.							
7				8				9				*			
Test				Etat				Code							
8				0				Echap				OK			
Quitter				Menu											

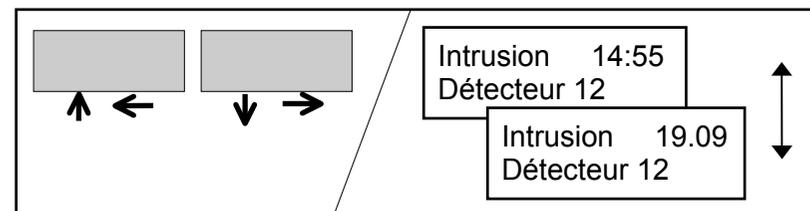
Affichage des messages / Edition

Messages affichés

Notes:

- Messages affichés **sans** code utilisateur:
Les messages sont affichés lorsqu'ils appartiennent à la même partition que le BE 300 LSN. Les alarmes de type Panique / Agression ne sont pas affichés.
- Messages affichés **avec** code utilisateur:
Les messages sont affichés lorsqu'ils appartiennent à l'utilisateur et à la partition du clavier BE 300 LSN. Les alarmes de type Panique / Agression sont affichés.

1. Utiliser les flèches de direction pour faire défiler les messages sur l'écran. Toutes les 2s. l'affichage alterne avec la date et l'heure.



2. Autres opérations:
 - Se référer au chapitre "Inhiber".
 - Se référer au chapitre "Activer/Désactiver des détecteurs".

Affichage des messages / Edition

Affichage des points en défaut

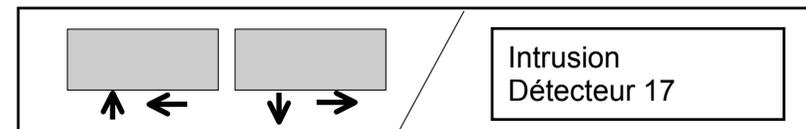
Notes:

- Affichage des points en défaut **sans** code utilisateur:
Seuls les points de la partition affectée au clavier BE 300 LSN sont affichés.
- Affichage des points en défaut **avec** code utilisateur:
Les points en défaut sont affichés uniquement s'il sont relatifs à cet utilisateur et à la partition correspondant au clavier utilisé.

1. Appuyer sur la touche "Etat". Le numéro de détecteur et le type de message sont affichés.



2. Utiliser les touches Flèches haut et bas pour faire défiler les points en défaut. Les détecteurs sont affichés dans l'ordre où ils ont été programmés.



3. Autres opérations:
 - Se référer au chapitre "Inhiber".
 - Se référer au chapitre "Activer/Désactiver détecteur".

Affichage des messages / Edition

Message de réinitialisation

Notes sur la réinitialisation:

Les messages doivent d'être réinitialisés pour que le système retourne en mode repos. Le système peut alors à nouveau être armé. Les partitions doivent être mise à l'arrêt pour pouvoir être réinitialisées.

Norme VdS classe C:

Les défauts et les autoprotections ne peuvent être réinitialisés que par l'installateur.

Droit utilisateur:

L'utilisateur doit être autorisé à réinitialiser.

Si l'utilisateur n'y est pas autorisé, le message suivant est affiché.

Réinitialisation interdite

Dans ce cas informer la personne autorisée, ou contacter l'installateur.

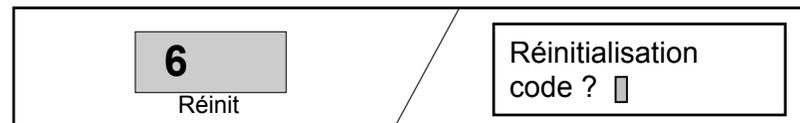
Réinitialisation:

Si vous n'êtes pas en cours de session utilisateur (code non saisi), la procédure est décrite en haut de la colonne suivante.

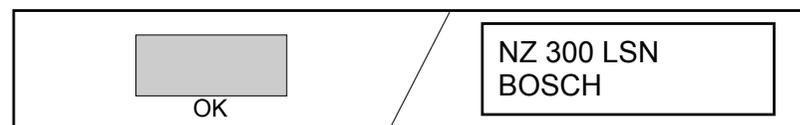
Si vous êtes déjà en cours de session utilisateur, la procédure est décrite en bas de la colonne suivante.

Utiliser la touche "Quitter" pour terminer la session utilisateur.

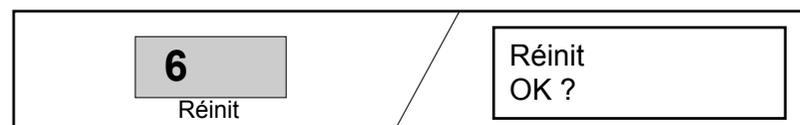
1. Appuyer sur la touche "Réinit".



2. Entrer votre code et appuyer sur la touche "OK". Tous les points en défaut de toutes les partitions accessibles (et à l'arrêt) sont réinitialisés. Les messages disparaissent.



1. Appuyer sur la touche "Réinit."



2. Appuyer sur la touche "OK". Tous les points en défaut des partitions accessibles (et à l'arrêt) sont réinitialisés. Les messages disparaissent dès que les détecteurs réinitialisés sont au repos.

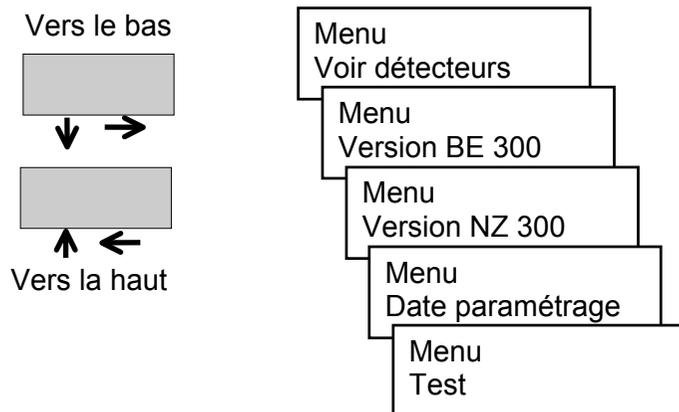


Utilisation des menus

Notes sur l'utilisation des menus

Utilisation des menus **sans** code utilisateur.

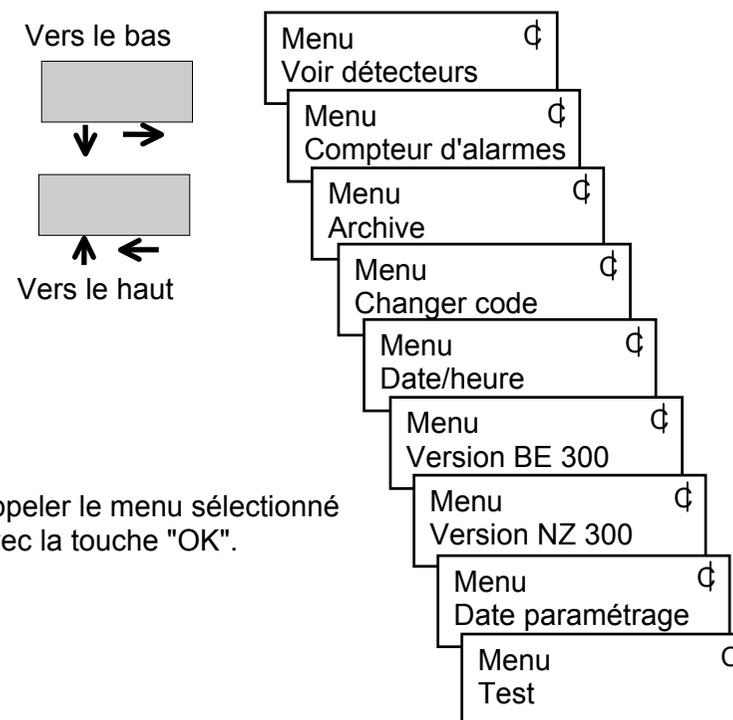
1. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.
2. Utiliser les flèches vers le Haut et le Bas pour faire défiler les menus.



3. Appeler le menu sélectionné avec la touche "OK".

Utilisation des menus **avec** code utilisateur.

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".
2. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.
3. Utiliser les flèches vers le haut et le bas pour faire défiler les menus.



4. Appeler le menu sélectionné avec la touche "OK".

Utilisation des menus

Visualiser tous les détecteurs

Notes:

- Visualiser les détecteurs **avec** code utilisateur:
Les détecteurs de l'partition utilisateur sont affichés.
- Visualiser les détecteurs **sans** code utilisateur:
Les détecteurs appartenant aux partitions du clavier BE300LSN sont affichés. A partir du point 2 ci-dessous, la méthode de visualisation est identique.

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".

2. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.



3. Appuyer sur la touche "OK".
L'état du premier détecteur est affiché.



4. Utiliser les flèches (Bas↓ et haut↑) pour appeler les détecteurs et visualiser leurs états les uns après les autres. Les détecteurs sont affichés dans l'ordre de leur paramétrage.

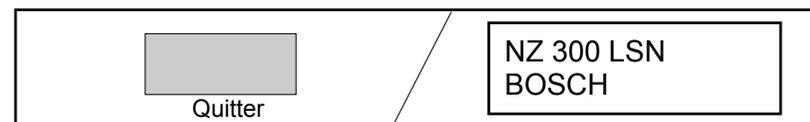


5. Appuyer sur la touche "Echap" ou la touche "Quitter".

La touche "Echap" renvoie à l'étape précédente, c'est à dire au menu. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

La touche "Quitter" permet de sortir du menu. Le clavier affiche alors le texte par défaut.

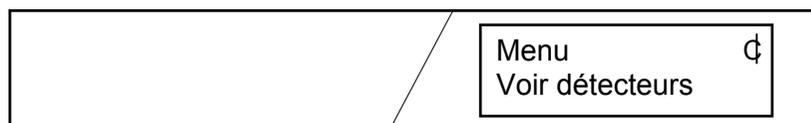


Utilisation des menus

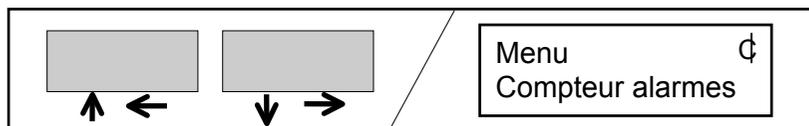
Visualiser le compteur d'alarmes

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".

2. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.



3. Utiliser les flèches haut et bas pour faire défiler les menus.
Sélectionner le menu "Compteur d'alarmes".



4. Appuyer sur la touche "OK". Le compteur d'alarmes est affiché.



Le compteur d'alarmes ne peut pas être effacé.
Le compte maximum peut être 9999, ensuite il repasse à 1.

5. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.

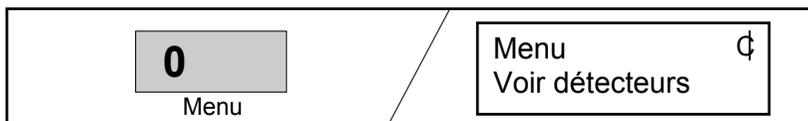


Utilisation des menus

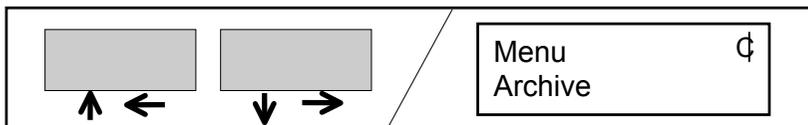
Consulter l'archive des événements

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".

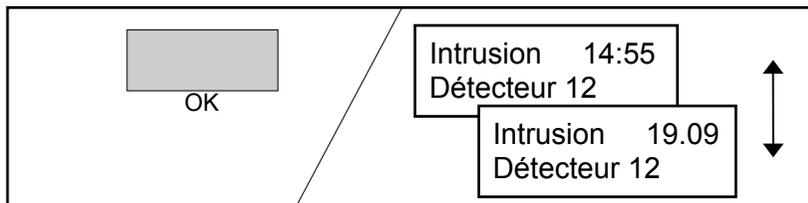
2. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteur" est affiché.



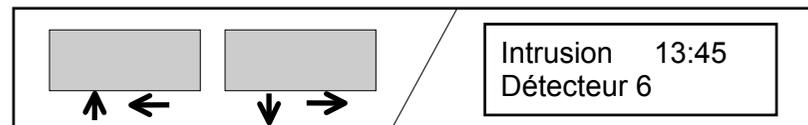
3. Utiliser les flèches pour faire défiler les menus. Sélectionner le menu "Voir archive".



4. Appuyer sur la touche "OK". Le Dernier événement est affiché. L'heure et la date sont affichés alternativement toutes les 2 secondes.



5. S'il y a d'autres événements en mémoire (1024 maxi), vous pouvez les atteindre en utilisant les flèches.

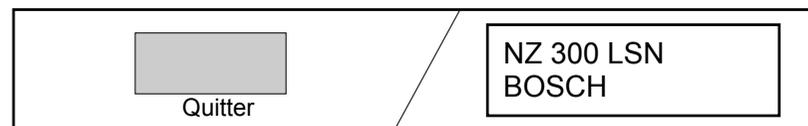


6. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.

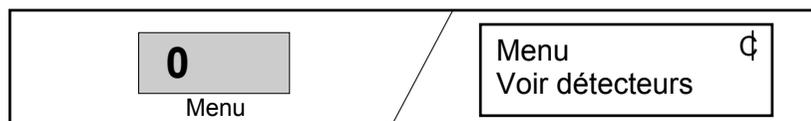


Utilisation des menus

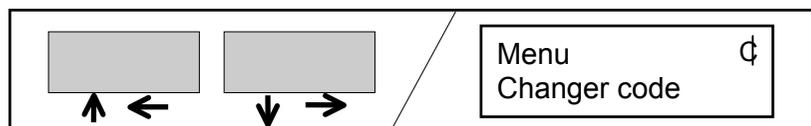
Changer son code utilisateur

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur (par défaut + 1357) et valider avec la touche OK.

2. Appuyer sur la touche "Menu". Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.



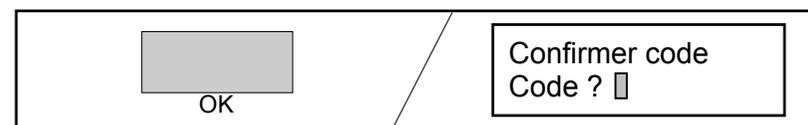
3. Utiliser les flèches pour faire défiler les menus. Sélectionner le menu "Changer code".



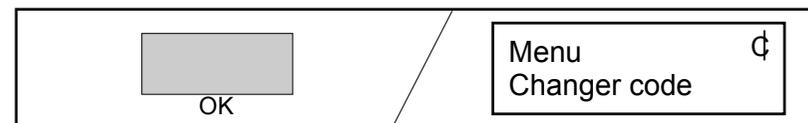
4. Appuyer la touche "OK".



5. Entrer le nouveau code utilisateur. Les deux premiers chiffres restent identiques (numéro d'utilisateur) et apparaissent sur l'afficheur. Les autres chiffres n'apparaissent pas. Confirmer votre saisie avec la touche "OK".



6. Entrer une seconde fois le code utilisateur et valider avec la touche "OK". Le nouveau code est enregistré.

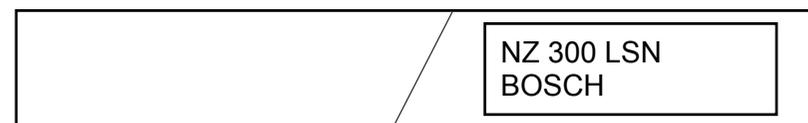


7. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché



Utiliser les menus

Changer de codes pour ajout d'utilisateurs

Notes: Si les droits d'un utilisateur doivent être données à un autre utilisateur, cela peut être fait avec le code maître. Le nouvel utilisateur reçoit un nouveau code utilisateur. Un code utilisateur oublié peut également être modifié.

1. Entrer votre code utilisateur et sélectionner le menu "Changer code" (voir page précédente).

2. Appuyer sur la touche "OK".



3. Entrer le numéro d'utilisateur de l'utilisateur à modifier. Le numéro d'utilisateur est affiché sur l'écran.

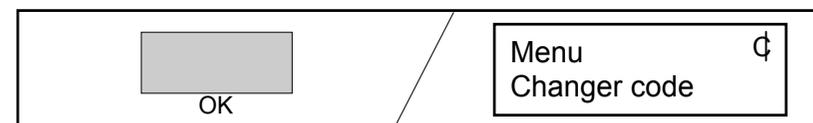
Entrer un nouveau code secret (celui-ci n'est pas affiché).

(code utilisateur = numéro d'utilisateur + code secret)

Confirmer la saisie avec la touche "OK".



4. Entrer à nouveau le code utilisateur (code utilisateur = numéro d'utilisateur + code secret) et confirmer avec la touche "OK".
Le nouveau code utilisateur est enregistré.

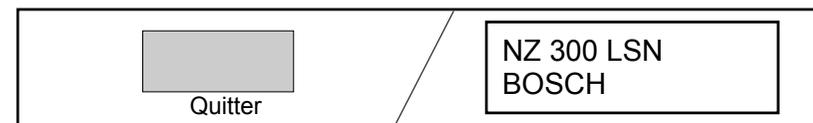


5. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.

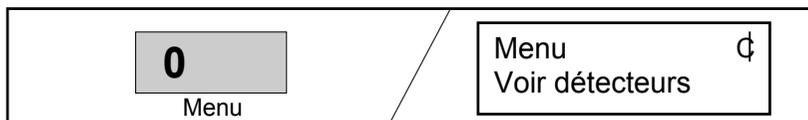


Utilisation des menus

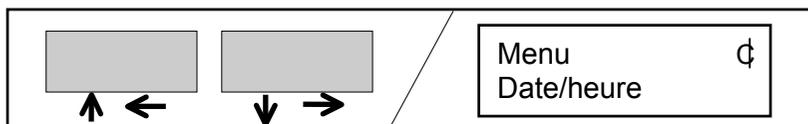
Afficher/modifier date et heure

1. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et confirmer avec la touche "OK".

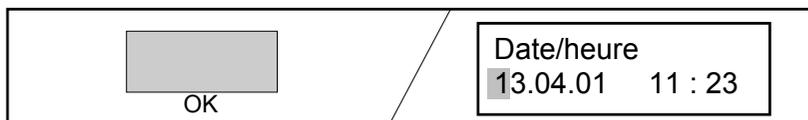
2. Appuyer sur la touche "Menu".
Le premier menu "Voir détecteurs" est affiché.



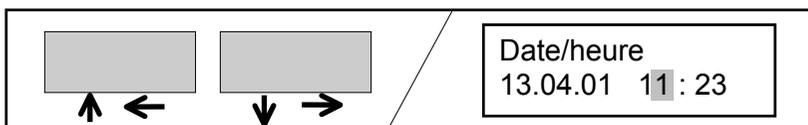
3. Utiliser les flèches pour faire défiler les menus. Sélectionner le menu "Date/Heure".



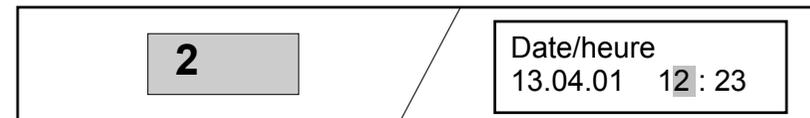
4. Appuyer sur la touche "OK".



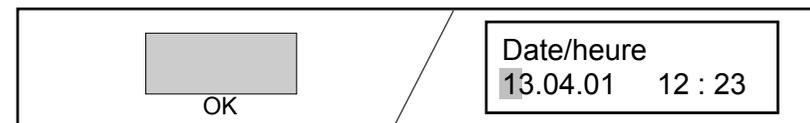
5. Positionner le curseur en utilisant les flèches pour écrire par dessus les caractères à modifier.



6. Ecrire sur les caractères à modifier.



7. Appuyer sur la touche "OK". La date et l'heure sont enregistrés dans la centrale NZ 300 LSN.



8. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.



Utilisation des menus

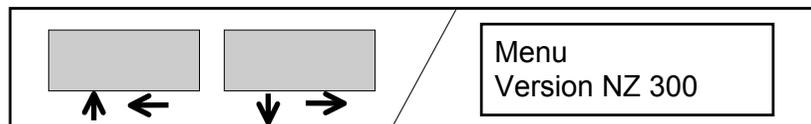
Version logiciel BE 300 et NZ 300, date de programmation

Note: Les menus suivants peuvent être utilisés sans code utilisateur, ou lors d'une session utilisateur (code saisi) (voir chapitre "Notes sur l'utilisation des menus")

1. Appuyer sur la touche "Menu". Le premier menu apparaît.



2. Utiliser les flèches pour faire défiler les menus. Sélectionner le menu "Version BE 300" ou "Version NZ 300" ou "date de paramétrage".



3. Appuyer sur la touche "OK".



4. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.



Utilisation des menus

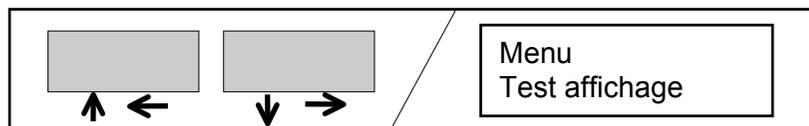
Test de l'affichage

Note: Le test de l'affichage peut être fait sans code utilisateur ou en cours de session utilisateur (voir chapitre "Notes sur l'utilisation des menus").

1. Appuyer sur la touche "Menu". Les premier menu est affiché.



2. Utiliser les flèches pour faire défiler les menus. Sélectionner le menu "Test affichage".



3. Appuyer sur la touche "OK"

Le buzzer sonne. Le voyant "Etat" s'éteint. Les voyants "Alarme" et "Défaut" s'allument.

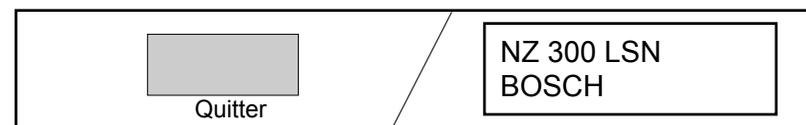
4. Appuyer sur une touche pour arrêter le buzzer.

5. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.



Inhiber des points

Notes sur "Inhibition":

Si l'armement du système n'est pas possible, un détecteur en défaut peut être retiré de la surveillance (inhibé).

La norme VdS n'autorise l'inhibition que d'un détecteur

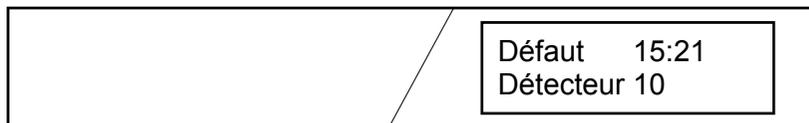
L'installateur doit être informé dès la mise à l'arrêt.

L'inhibition est possible dans les menus suivants:

- Affichage de message
- Affichage points en défaut
- Affichage tous détecteurs

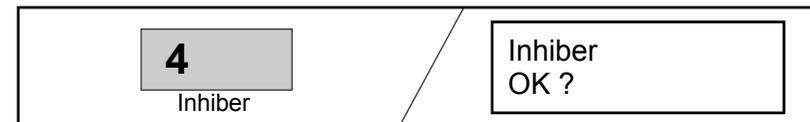
L'inhibition se fait en cours de session utilisateur. Les partitions doivent être à l'arrêt.

1. Appeler le détecteur qui doit être retiré de la détection (inhibé) (Bypass). (Se référer aux chapitres précédents)



2. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".

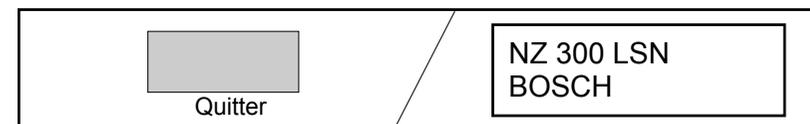
3. Appuyer sur la touche "Inhiber".



4. Appuyer sur la touche "OK". Le détecteur 10 est exclus de la surveillance. D'autres détecteurs peuvent également être inhibés avec la touche "Inhiber".



5. Quitter la session utilisateur avec la touche "Quitter".



6. Armer le système.

7. Après mise à l'arrêt du système, le détecteur est automatiquement réintégré dans la surveillance. L'affichage indique que l'installateur doit être informé.



Activer/Désactiver des détecteurs

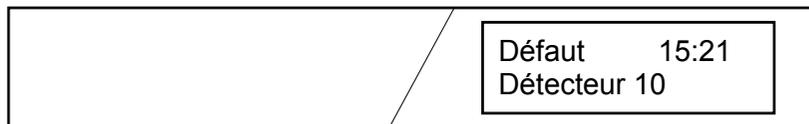
Notes sur l'activation et la désactivation de détecteurs:

Ces opérations sont possibles dans les menus suivants:

- Affichage message
- Affichage points en défaut
- Affichage tous détecteurs

Cette opération n'est possible qu'au cours d'une session utilisateur. Les partitions doivent être à l'arrêt.

1. Appeler le détecteur qui doit être désactivé.



2. Appuyer sur la touche "Code". Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK".

3. Appuyer sur la touche "Désactiver"



4. Appuyer sur la touche "OK". Le détecteur 10 est désactivé. D'autres détecteurs peuvent être désactivés avec la touche "Désactiver".



5. Quitter la session utilisateur en appuyant sur la touche "Quitter".



Activer:

Lorsque des détecteurs doivent être ré-activés, les étapes sont les mêmes que pour désactiver.

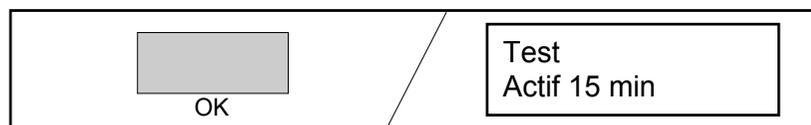
Utiliser la touche "Désactiver".

Test de marche

1. Appuyer sur la touche "Test".



2. Entrer le code utilisateur et valider avec la touche "OK". Toutes les partitions à l'arrêt sont incluses dans le test. Si le test n'est pas fini dans les 15mn, il est automatiquement arrêté.



3. Déclencher tous les détecteurs des partitions. Le clavier affiche le déclenchement, et le déclenchement est archivé..



4. Appuyer sur la touche "OK". Vous voyez alors le temps restant pour le test.



5. Appuyer sur la touche "Echap" ou "Quitter".

La touche "Echap" renvoie un pas en arrière. D'autres opérations sont alors possibles.

ou

Quitter le menu ou la session utilisateur avec la touche "Quitter". Le texte par défaut est alors affiché.

