

ESPRIT

CLAVIERS 616/626



Manuel de l'utilisateur



Modèle **616**



Modèle **626**

S Y S T È M E D E S É C U R I T É
P ▲ R ▲ D O X

IMPRIMÉ AU CANADA

S Y S T È M E D E S É C U R I T É
P ▲ R ▲ D O X



PANNEAU DE CONTRÔLE D'ALARME ANTIVOL ESPRIT

Bienvenue dans le monde de la technologie **ESPRIT**. Évolué d'une technologie à la fine pointe du progrès, votre système Esprit vous permet d'utiliser facilement et simplement les fonctions puissantes du panneau, sans que vous ayez à maîtriser des codes complexes ou à devenir programmeur.

Non seulement **ESPRIT** est-il facile à opérer, avec ses multiples fonctions accessibles par l'utilisation d'une simple touche du clavier, mais il est aussi fonctionnel et stylisé. Nous espérons que vous avez déjà été impressionné par son design compact et ses claviers de style attrayant qui sont dotés d'ajustement pour le niveau d'illumination.

L'habitation ou le bâtiment que vous désirez sécuriser peut être divisé en un maximum de 24 zones (selon le modèle de panneau **ESPRIT** dont vous avez besoin) et être contrôlé par jusqu'à un maximum de 5 claviers ou modules de chevet PS1 "armement à distance".

Grâce aux caractéristiques de partition du panneau, deux systèmes distincts (A et B), une aire double (assignée aux deux systèmes)^① et une aire commune (sans assignation de système) peuvent être créés et contrôlés par le panneau. La "partition" peut être utilisée pour des installations où des systèmes de sécurité partagés sont plus pratiques tel que, dans les édifices à bureaux, entrepôts, édifices à appartements et condominiums.

^① Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure.

Les claviers **ESPRIT** sont composés de 12 touches de zones, 8 touches de fonctions et un avertisseur sonore au clavier qui permettent de vous aviser immédiatement des alarmes et de l'état d'opération du système. Les détecteurs de mouvements, fumée, bris de verre, les vibrations/chocs et les contacts de portes/fenêtres vont tous se rapporter au microprocesseur RISC, et les informations essentielles vous seront communiquées par l'affichage au clavier.

ESPRIT peut rapporter un large champ de conditions d'alarme à la centrale de surveillance. Des rapports de vérification automatique peuvent être transmis à la centrale de surveillance pour assurer le bon fonctionnement de votre système. Nous recommandons que de telles vérifications soient effectuées régulièrement. S'il vous plaît, veuillez consulter votre compagnie d'installation pour les directives.

Par l'utilisation d'une ligne téléphonique, d'un modem et d'un logiciel haute sécurité, votre compagnie d'installation ou la centrale de surveillance pourront effectuer à votre demande, des diagnostics à distance et des modifications à votre panneau **ESPRIT**. De plus, votre panneau peut être armé à distance dans le cas où vous auriez oublié de le faire. Selon le panneau, vous pourrez faire imprimer un registre des 120 derniers événements qui sont survenus dans votre système. Tous les panneaux de contrôle version de logiciel 3.00 et supérieure imprimeront un rapport des 256 derniers événements. Cette opération permet de réduire le temps et les coûts consacrés à la supervision de sécurité et peut être exécutée en quelques minutes.

Avertissement Visuel

Tout ce que vous devez savoir à propos de votre système est clairement et simplement affiché sur le clavier **Esprit**. Le

diagramme du clavier se retrouvant à la fin de ce manuel vous fournit des explications concernant le rôle des touches de fonctions pour chacun des claviers 616 et 626.

Les touches lumineuses associées à chacune des zones vous permettent de visualiser leurs états. Si la touche de zone est éteinte, cela signifie que l'état de cette zone est normal. Si la touche de zone est allumée constamment, cela signifie que la zone est ouverte. Si la touche de zone clignote, cela signifie qu'il y a un problème de câblage (sera automatiquement transmis à votre centrale de surveillance).

Avertissement sonore

Chaque fois qu'une touche est enfoncée, celle-ci s'allume et un timbre sonore se fait entendre au clavier (tonalité de 0.5 seconde) pour confirmer que l'entrée a été reconnue. Lorsque vous entrez des informations au clavier, celui-ci vous guidera en émettant un timbre sonore confirmant soit l'acceptation ou le rejet de la donnée que vous venez d'entrer. Vous devriez être familier avec ces deux tonalités émises par le clavier:

Tonalités du clavier:

Bip de "CONFIRMATION": Lorsqu'une opération, (i.e. armement / désarmement) est entrée avec succès sur le clavier, ou lorsque le système change de mode/état, le clavier émet un bip intermittent.

Bip de "FIN/REJET": Lorsque le système revient à son état précédent ou lorsqu'une donnée est incorrectement entrée, le clavier émet un bip continu.

PARTITION (n'est pas disponible sur tous les modèles)

À votre demande, votre installateur peut, en activant l'option **partition**, programmer votre panneau afin que celui-ci

reconnaisse et contrôle deux systèmes distincts. Lorsque l'option partition est activée, chacune des zones peut être assignée au système A, au système B, aux deux systèmes (aire double)^① ou n'avoir aucune assignation de système (aire commune). Les codes d'utilisateur peuvent de la même façon être programmés pour armer/désarmer un des systèmes ou les deux simultanément.

Votre clavier peut afficher l'état des deux systèmes. En mode partition, lorsque le système A est armé, [PARTIEL] clignote.* Si le système B est armé, [EXC.AUTO] clignote.* Si les deux systèmes sont armés, ces deux touches clignoteront.*

*Panneaux de contrôle **728, 728 EXPRESS** et **738 EXPRESS** version de logiciel **2.1X** et **supérieure**, les touches indiquées ne clignent pas, mais sont constamment illuminées.

Code de priorité

Le code de priorité détermine le niveau d'accès de sécurité attribué par l'installateur à chacun des utilisateurs ainsi que les caractéristiques et les touches de fonctions qui pourront être utilisées par ces derniers. Les **codes d'utilisateur 01-16**, ou **01-48** (pour les panneaux de contrôle version de logiciel **3.00** et supérieure) peuvent être programmés par votre installateur pour armer/désarmer le système, activer les fonctions d'armement [PARTIEL] ou [EXC.AUTO] et contourner des zones. Les **codes d'utilisateur** peuvent aussi être assignés pour armer/désarmer les zones du système A seulement, les zones du système B seulement ou les deux systèmes par votre installateur.

^① Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure.

Programmation des codes d'utilisateur

En plus du code d'utilisateur maître, le panneau de contrôle Esprit peut être programmé pour accepter jusqu'à 8, 16 ou 48 codes d'utilisateurs (nombre déterminé par le type de panneau). Vous pouvez choisir d'utiliser, pour l'opération de votre système, des codes d'accès à 4 ou 6 chiffres. Les codes à 6 chiffres sont considérés comme étant plus difficiles à "déchiffrer" et procurent par conséquent un niveau de sécurité plus élevé. Si toutefois la facilité à retenir un code est votre priorité, il est alors possible de programmer des codes d'accès à 4 chiffres. Une fois les codes d'utilisateur enregistrés, votre panneau les gardera toujours en mémoire et cela même après une panne de courant CA et une défectuosité de la batterie.

Note: Évitez les codes évidents (votre numéro de téléphone, adresse) ou les séquences simples (1234). Ces derniers sont souvent utilisés par défaut chez les fabricants.

Votre installateur programmera Esprit afin qu'il n'accepte que des codes de 4 ou 6 chiffres et assignera un code de définition pour tous les codes d'accès. Pour créer/modifier les codes d'accès, suivez les instructions indiquées à la page suivante. Le code d'utilisateur maître ou le code d'utilisateur 01 doit être utilisé pour accéder au mode de programmation permettant de définir les codes d'utilisateur.

Chaque code d'accès est composé de 4 ou 6 chiffres (déterminé par votre installateur). Le code maître **474747** et les codes d'utilisateurs sont identifiés par 2 chiffres "numéro de code".

CODE	CODE #	CODE	CODE #	CODE	CODE #
Maître	00	Utilisateur 17	17	Utilisateur 34	34
Utilisateur 1	01	Utilisateur 18	18	Utilisateur 35	35
Utilisateur 2	02	Utilisateur 19	19	Utilisateur 36	36
Utilisateur 3	03	Utilisateur 20	20	Utilisateur 37	37
Utilisateur 4	04	Utilisateur 21	21	Utilisateur 38	38
Utilisateur 5	05	Utilisateur 22	22	Utilisateur 39	39
Utilisateur 6	06	Utilisateur 23	23	Utilisateur 40	40
Utilisateur 7	07	Utilisateur 24	24	Utilisateur 41	41
Utilisateur 8	08	Utilisateur 25	25	Utilisateur 42	42
Utilisateur 9	09	Utilisateur 26	26	Utilisateur 43	43
Utilisateur 10	10	Utilisateur 27	27	Utilisateur 44	44
Utilisateur 11	11	Utilisateur 28	28	Utilisateur 45	45
Utilisateur 12	12	Utilisateur 29	29	Utilisateur 46	46
Utilisateur 13	13	Utilisateur 30	30	Utilisateur 47	47
Utilisateur 14	14	Utilisateur 31	31	Utilisateur 48	48
Utilisateur 15	15	Utilisateur 32	32		
Utilisateur 16	16	Utilisateur 33	33		

Créer un code d'utilisateur:

- 1) Appuyez sur [ENTREE], + code maître **474747** ou code d'utilisateur 1. Vous entendrez le bip de "CONFIRMATION" et [ENTREE] clignotera pour vous aviser que le panneau est prêt à accepter l'entrée de votre numéro de code.
- 2) Entrez les 2 chiffres du numéro de code d'utilisateur (01-16 ou 01-48) que vous désirez programmer (ou 00 pour changer votre code maître). Vous entendrez le bip de "CONFIRMATION" et [ENTREE] restera allumée.
- 3) Composez **4 (ou 6) chiffres** du code d'accès de l'utilisateur et appuyez sur [ENTREE]. Le bip de "CONFIRMATION" se fera entendre à nouveau et [ENTREE] clignotera. Un code d'utilisateur de 4 (ou 6) chiffres vient d'être enregistré dans la mémoire. Vous pouvez

continuer de programmer d'autres codes d'utilisateur ou appuyer sur [EFFAC.] pour sortir du mode programmation.

Note: S'il n'y a aucun code de programmé dans la mémoire, [2EME] clignote.

Code de contrainte: (applicable au logiciel version 3.10)
Le dernier code d'utilisateur (utilisateur 48) peut être programmé pour rapporter un "code de contrainte". Si vous êtes forcé d'armer ou désarmer le système sous la menace, un code de contrainte peut être entré dans la séquence des touches appuyées afin d'émettre une alarme silencieuse vers la centrale. Demandez à votre installateur si cette option est activée sur votre système.

Supprimer un code d'utilisateur:

Appuyez sur [ENTREE] + code maître + numéro de code (01-48) à supprimer + [2EME] + [ENTREE]. Appuyez sur [EFFAC.] pour sortir du mode programmation.

ARMEMENT DU SYSTÈME (sans mode partition)

Esprit peut être armé de 5 méthodes différentes de façon à couvrir une variété d'applications de sécurité. Afin de profiter pleinement des avantages que vous offre votre système de sécurité, nous vous suggérons de vous familiariser avec ces 5 procédures d'armement.

(1) ARMEMENT RÉGULIER DU SYSTÈME

(Utilisé pour les applications quotidiennes)

Pour armer le système, le voyant "PRÊT" doit être allumé. Ce voyant sera allumé seulement si toutes les zones sont fermées. Toutes les portes et fenêtres doivent être fermées et aucun mouvement ne doit avoir lieu dans les endroits protégés par des détecteurs de mouvement.

Lorsque le voyant "PRÊT" est allumé, entrez votre code d'accès. Si vous faites une erreur en composant votre code, le bip de "FIN/REJET" se fera entendre pour vous en aviser. Appuyer sur [EFFAC.] et recomposer votre code.

Lorsque vous aurez correctement composé votre code, le voyant "ARMÉ" s'allumera, vous entendrez le bip de "CONFIRMATION". Le voyant "PRÊT" clignotera et le clavier émettra un timbre sonore (si programmé) pendant le délai de sortie. (les dernières 10 sec. du délai de sortie, le timbre sonore sera plus rapide). [PARTIEL] et [EXC.AUTO] vont clignoter.* Votre installateur programmera la durée du délai de sortie en fonction du temps qui vous sera requis pour quitter les lieux protégés de façon sécuritaire.

*Panneaux de contrôle 728, 728 EXPRESS et 738 EXPRESS version de logiciel 2.1X, les touches indiquées ne clignotent pas, mais sont constamment illuminées. Version de logiciel 2.2X et supérieure, les touches indiquées ne sont pas illuminées.

(2) ARMEMENT PARTIEL [PARTIEL] + CODE OU TOUCHE [11]
L'armement partiel vous permet de demeurer à l'intérieur des lieux protégés pendant que le système est armé partiellement. C'est-à-dire que vous pouvez demeurer à l'intérieur de votre résidence ou de votre commerce et vous déplacer librement pendant que certaines zones prédéfinies sont armées. Vous pouvez de cette façon armer seulement des points d'entrées/sorties tels que porte ou fenêtre, le sous-sol ou bien toutes les zones du périmètre de votre résidence ou de votre commerce.

À votre demande, votre installateur programmera, dans le panneau, les zones que vous aurez choisies pour être

armées lorsque vous utiliserez le mode d'armement partiel. Les zones programmées par votre installateur qui seront armées par le mode partiel, ne peuvent être modifiées que par celui-ci. Veuillez prendre note que les zones de protection incendie ne peuvent être contournées. (L'utilisation de cette fonction vous permet d'armer partiellement le système et de quitter les lieux pendant que d'autres personnes demeurent à l'intérieur.)

Appuyez sur [PARTIEL] + votre code d'accès (OU [PARTIEL/11] - voir ci-dessous) pour activer la commande armement partiel. L'armement partiel peut aussi être activé par un interrupteur à clé. Voir armement par interrupteur à clé/bouton-poussoir*.

(3) ARMEMENT RAPIDE (une touche seulement)

(Armement à l'aide d'une seule touche - code non requis)

TOUCHE [10] ARMEMENT RÉGULIER

Lorsque le voyant "PRÊT" est allumé, et si cette option a été programmée, il est possible d'armer automatiquement toutes les zones du système en appuyant sans arrêt pendant 2 sec. sur [10]. Aucun code d'accès n'est alors requis. Cette option peut être utilisée pour permettre à des individus tels que du personnel de service (ex.: femme de ménage, personnel d'entretien) d'armer le système, afin de protéger les lieux, au moment de leur départ, sans toutefois avoir à leur assigner un code d'accès leur permettant d'accéder à toutes les autres opérations sur le panneau.

TOUCHE [PARTIEL/11], ARMEMENT PARTIEL

Pour de plus amples informations sur cette fonction, veuillez vous référer à la section armement partiel décrit précédemment. Il n'est pas nécessaire d'attendre que le voyant "PRÊT" soit allumé pour mettre en opération la fonction partielle; cependant, toutes les zones définies pour

être armées par le mode partiel doivent être fermées, (il ne doit y avoir aucun mouvement dans les zones au moment de l'armement). Pour activer automatiquement l'armement partiel, appuyez sans arrêt durant 2 sec. sur [PARTIEL/11].

Double armement partiel:

Durant le délai de sortie, en appuyant à nouveau sur [PARTIEL/11], les zones "délai 1" ou "délai 2" seront commutées en zones instantanées. Les zones partielles 24 heures, esclaves et instantanées ne seront pas affectées. L'armement complet du système annule le mode "d'armement partiel double".

Sortie rapide:

Permet de quitter les lieux lorsque le système est armé partiellement ([PARTIEL/11] clignote*):

A: Sortie rapide et armement partiel. Touche [11].

Pour quitter les lieux et demeurer en mode d'armement partiel, appuyez sur [PARTIEL/11] durant 2 sec. Le système commute en mode d'armement régulier et le délai de sortie est activé ("PRÊT" clignote). Lorsque le délai de sortie aura expiré, le système reviendra en mode d'armement partiel.

B: Sortie rapide et armement régulier. Touche [10].

Appuyez sur [10] durant 2 sec. Le système commute en mode d'armement régulier ([11] et [12] clignotent*) et le délai de sortie est activé ("PRÊT" clignote). Lorsque le délai de sortie aura expiré, le système sera en armement régulier.

*Panneaux de contrôle 728, 728 EXPRESS et 738 EXPRESS version de logiciel 2.1X, les touches indiquées ne clignotent pas, mais sont constamment illuminées. Version de logiciel 2.2X et supérieure, les touches

indiquées ne sont pas illuminées. Toutefois, si le système est armé en mode "partiel", [PARTIEL] sera illuminée.

Armement via interrupteur à clé/bouton-poussoir

Votre système peut être muni d'un interrupteur à clé ou d'un bouton-poussoir permettant d'armer/désarmer le système. Cette méthode d'armement est particulièrement accessible et pratique lorsque le dispositif est installé dans la chambre des maîtres. L'élegant module de chevet pour contrôle à distance Esprit BS1 a été spécialement conçu pour ce type d'application et est muni d'un dispositif d'appel d'urgence. Lorsque le système est armé et qu'une alarme est générée par l'ouverture d'une zone non définie dans le mode partiel, le système ne pourra être désarmé autrement que par la composition d'un code d'accès au clavier. Pour de plus amples informations, veuillez contacter votre installateur.

(4) CONTOURNEMENT MANUEL ET ARMEMENT

[EXCL] + CODE

(Armer le système tout en contournant les zones défectueuses et/ou celles que vous désirez laisser ouvertes)

Note: Lorsque vous contournez une zone, celle-ci n'est plus supervisée par le système. C'est-à-dire qu'aucune alarme ne sera générée sur cette zone par le panneau.

Vous pouvez, si vous le désirez, ne pas armer tout le système, lorsque par exemple: des travailleurs rénovent une partie de votre résidence ou pour tout autre raison qui exige que vous laissiez une zone ouverte. Si une composante de votre système est endommagée, celle-ci peut être contournée tant et aussi longtemps que la réparation n'aura pas été effectuée. Le contournement manuel utilisé lors de l'armement du système donne l'instruction au panneau d'ignorer l'ouverture des zones

ainsi désignées tout en permettant d'armer le reste du système. (À votre demande, seules les zones programmées pour cette fonction par votre installateur pourront être contournées en mode d'armement avec contournement manuel ou automatique® ainsi qu'en mode d'armement partiel. Veuillez noter que **les zones d'alarme d'incendie ne peuvent être contournées.**)

Appuyez sur [EXCL], suivi de votre CODE D'ACCÈS. Vous êtes maintenant dans le mode contournement. [EXCL] sera illuminée et si des zones sont actuellement contournées, elles seront elles aussi illuminées. Appuyez sur les touches correspondantes aux zones que vous désirez contourner. Les touches de zones sélectionnées s'illumineront. Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur la touche.

Si vous avez entré les bonnes informations pour le contournement de zones, appuyez sur [ENTREE]. [EXCL] s'illuminera pour indiquer que les zones ont bien été contournées. Si vous avez fait une erreur en composant les numéros de zones, appuyez sur [EFFAC].

Vous pouvez réintroduire les zones précédemment contournées qui sont gardées en mémoire en utilisant l'option "rappel de contournement". En mode "contournement manuel", appuyez sur [EXCL], le statut de contournement précédent sera alors rétabli. Cette option permet d'éliminer le besoin de recomposer les mêmes informations chaque fois que vous devez armer le système.

(5) CONTOURNEMENT AUTOMATIQUE ET ARMEMENT RAPIDE

[EXC.AUTO] + CODE

Panneau de contrôle version de logiciel antérieure à 2.00:

Si vous désirez armer le système sans avoir à entrer

① Panneau de contrôle version de logiciel antérieure à 2.00.

manuellement au clavier les zones à être contournées, vous pouvez utiliser la fonction contournement automatique.

Appuyez sur [EXC.AUTO] suivi de votre code d'accès. Lorsque le délai de sortie aura expiré, le panneau contournera automatiquement les zones qui sont ouvertes et le système sera armé. Le voyant "PRÊT" n'a pas à être allumé. Cependant, les zones qui sont ouvertes doivent avoir été préalablement validées comme étant des zones pouvant être contournées. Si l'une ou l'autre des zones a été laissée ouverte, [EXCL] s'illuminera pour indiquer que les zones ont automatiquement été contournées. **(Les zones d'alarme d'incendie ne peuvent être contournées.)**

ARMEMENT RAPIDE FORCÉ [EXC.AUTO] + CODE

Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure:

Pour armer rapidement le système, sans avoir à attendre que "PRÊT" soit allumé, utilisez le mode d'armement rapide forcé. Appuyez sur [EXC.AUTO] suivi d'un code d'accès valide. Lorsque le délai de sortie aura expiré, toutes les zones qui sont ouvertes ne seront pas considérées par le panneau comme étant des zones actives. Les zones ouvertes ne seront pas protégées, et aucune alarme ne sera générée sur ces zones. Ces zones n'empêcheront pas l'armement du système. Les zones non considérées par le panneau seront toutefois activées (donc protégées) aussitôt qu'elles seront fermées. Pour indiquer que le système est armé [EXC.AUTO] est illuminée*. **(Les zones d'alarme d'incendie ne peuvent être armées dans ce mode.)**

*Panneaux de contrôle 728, 728 EXPRESS et 738 EXPRESS version de logiciel 2.1X, les touches indiquées ne clignotent pas, mais sont constamment illuminées.

Version de logiciel **2.2X** et supérieure, les touches indiquées ne sont pas illuminées.

Note: Ces options ne sont pas recommandées pour les utilisations régulières puisque le fait de laisser une zone ouverte réduit l'efficacité du système de protection. (Elles sont toutefois idéales lorsqu'elles sont utilisées avec les contacts de porte de garage).

Option de supervision "Aucun mouvement"

Si aucune activité n'est détectée sur les zones pour une période de temps prédéfinie, votre panneau peut être programmé pour rapporter une alarme ou pour armer le système si celui-ci n'est pas déjà armé (complètement ou partiellement). Cette option est particulièrement utile lorsqu'elle est utilisée pour assurer la protection de personnes âgées, d'individus ayant des problèmes de santé chronique ou de personnes vivant seules.

Armement automatique sur minuterie

Votre installateur peut programmer votre système pour qu'il s'arme à une heure spécifique quotidiennement. Dans ce mode, toutes les zones protégées et les équipements de supervision doivent être dans leur état normal avant que l'armement automatique se produise.

Zones d'appel à l'aide

Esprit a été conçu pour vous permettre de transmettre 3 types d'appel à l'aide au cas où vous auriez à transmettre un signal d'urgence. Les 3 zones d'appel à l'aide sont situées sur votre clavier et doivent être programmées par votre installateur. Un signal de panique 1 sera généré en appuyant simultanément pendant 2 sec. sur les touches [1] et [3]. Un signal de panique 2 ou une alarme d'urgence médicale (si

programmé) sera généré en appuyant simultanément pendant 2 sec. sur les touches [4] et [6]. Un signal de panique 3 ou une alarme d'incendie (si programmé) sera généré en appuyant simultanément pendant 2 sec. sur les touches [7] et [9].

Selon vos besoins, votre installateur peut programmer ces zones d'appel à l'aide afin qu'elles génèrent une alarme audible (cloche ou sirène) ou une alarme silencieuse. Ces alarmes peuvent transmettre un signal à votre centrale. Chacune des 3 zones peut transmettre un message spécifique à votre centrale, c'est-à-dire, en appuyant sur l'appel à l'aide "1": contactez la police, pour l'appel à l'aide "2": appelez une ambulance, pour l'appel à l'aide "3": contactez les pompiers. Demandez à votre installateur de vous expliquer la définition exacte des alarmes d'appel à l'aide de votre panneau.

DÉSARMER LE SYSTÈME (sans le mode partition)

Entrez sur les lieux par une porte assignée comme étant une porte d'entrée/sortie. Le clavier émettra un timbre sonore constant pour vous rappeler que vous devez désarmer votre système. composez votre code d'accès au clavier avant que le délai d'entrée soit expiré. Si vous faites une erreur en composant votre code, appuyez sur [EFFAC.] et composez votre code à nouveau. Le voyant "ARMÉ" s'éteindra et le timbre sonore s'arrêtera. Si une alarme est survenue lorsque le système était armé sur une zone d'alarme d'incendie ou sur une zone 24 heures, la composition au clavier de votre code d'accès rendra l'alarme (la cloche) silencieuse. Toutefois, vous devriez vérifier la zone et éliminer la cause de l'alarme. Une zone 24 heures qui est rétablie et qui régénère une alarme causera une autre alarme 30 sec. après qu'un code d'accès a été entré au clavier pour rendre l'alarme

silencieuse. Si vous êtes dans l'impossibilité de repérer la cause de l'alarme, contactez votre installateur.

ARMEMENT/DÉSARMEMENT DU SYSTÈME *(avec partition)*

Les zones peuvent être divisées en deux systèmes. À votre demande, votre installateur assignera les zones au "Système A" ou "B", aux deux systèmes (aire double)^①, ou n'aura aucune assignation de système (aire commune). Une zone appartenant à une "aire double" est armée si l'un ou l'autre des systèmes "A" ou "B" est armé et désarmé seulement lorsque les deux systèmes sont désarmés. Une zone appartenant à une "aire commune" est une zone qui est armée seulement lorsque les deux systèmes sont armés et est désarmée si le "Système A" ou "B" est désarmé.

Après que les zones ont été assignées au "Système A" ou au "Système B", la définition des codes, aussi programmée par l'installateur, déterminera quels sont les codes d'accès qui pourront armer les zones du "Système A" et/ou les zones du "Système B". Un code peut aussi permettre l'accès aux deux systèmes. Lorsque le voyant "PRÊT" est allumé, la composition d'un code permettant d'accéder aux deux systèmes armera le système "A" et "B". [PARTIEL] et [EXC.AUTO] clignoteront* pour indiquer que le panneau est armé. La composition de ce code lorsque le panneau est armé, désarmera les deux systèmes.

Pour armer/désarmer chaque système séparément:

Pour armer/désarmer le "Système A", appuyez sur [PARTIEL] + un code d'accès valide (Un code d'accès valide = code assigné au "Système A" ou aux deux systèmes). Lorsque [PARTIEL] clignote,* cela indique que le "Système A" est armé.

^① Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure.

Pour armer/désarmer le "Système B", appuyez sur [EXC.AUTO] suivi d'un code d'accès valide (Un code d'accès valide = un code assigné au "Système B" ou aux deux systèmes). Lorsque [EXC.AUTO] clignote,* cela indique que le "Système B" est armé.

*Panneaux de contrôle 728 EXPRESS et 738 EXPRESS version de logiciel 2.1X et supérieure, les touches indiquées ne clignotent pas, mais sont constamment illuminées.

Note: Un code assigné au "Système A" peut rendre silencieuse l'alarme provenant d'une zone du "Système B" (et vice versa) mais ne pourra pas désarmer un système qui est en alarme.

L'armement complet "une touche" est activé lorsque [10] est enfoncée. (En mode partition, le système "A" et "B" sont tous deux armés.) L'armement partiel "une touche" est activé lorsque [PARTIEL/11] est enfoncée. (En mode partition, le "Système A" est armé.)

Module de chevet PS1 pour contrôle à distance

En appuyant sur l'une ou l'autre des trois touches de ce module, vous pourrez armer ou désarmer le système en mode partiel si le mode partition n'est pas activé. Pour assurer votre protection, veuillez prendre note que le système ne pourra être désarmé autrement que par la composition d'un code valide au clavier si une alarme est en cours ou que le système est dans son délai d'entrée. Une alarme panique sera générée en appuyant simultanément sur deux touches du module PS1. Si vous le désirez, votre installateur peut ajuster le niveau d'illumination de votre module PS1 et rendre silencieuse l'avertisseur sonore.

Alarme en mémoire [MEM]

Si une alarme survient lorsque le système est armé, [MEM] s'allumera. L'enregistrement des alarmes qui se sont produites est sauvegardé en mémoire. Après avoir désarmé le système, appuyez sur [MEM] pour visualiser les zones qui ont été ouvertes durant la dernière période d'armement.

Sortie Programmable

En plus de vous offrir un système de sécurité supérieur, votre panneau Esprit vous offre de multiples commodités pouvant assurer votre confort. Votre installateur peut programmer votre panneau pour effectuer la remise à l'état initial de vos détecteurs de fumée et de bris de verre, activer des lumières stroboscopiques, activer des interrupteurs d'éclairage dans votre résidence ou votre bureau, réduire ou augmenter le niveau de température du bâtiment, désarmer le système de climatisation, ouvrir ou fermer automatiquement une porte de garage, et bien plus encore. Pour de plus amples informations sur ces options pratiques, n'hésitez pas à en discuter avec votre installateur.

Ajustement de l'intensité lumineuse du clavier

Appuyez sur [MEM] durant 2 sec. pour accéder au mode d'ajustement du niveau d'intensité lumineuse du clavier. Vous pouvez maintenant appuyer sur cette touche pour modifier le niveau d'intensité lumineuse de faible à moyen, élevé ou éteint. Continuez d'appuyer sur [MEM] tant et aussi longtemps que vous n'aurez pas trouvé le niveau requis. Ensuite appuyez sur [ENTREE] ou [EFFAC.] pour sauvegarder l'ajustement dans la mémoire du système.

Zones carillons

Les zones 1 à 6 ainsi que la zone locale du clavier peuvent être programmées en mode *carillon*. Une zone

est programmée en mode carillon et qu'une ouverture survient sur cette zone, le clavier émet un bip rapide et intermittent pour vous en avertir. Pour activer la fonction "zone carillon", appuyez sur la touche de zone sélectionnée durant environ 3 sec. jusqu'à ce que vous entendiez la tonalité du carillon. Ceci confirme que la fonction carillon a été activée. Si vous entendez un bip continu, cela signifie que la fonction carillon est désactivée. (La fonction carillon de la zone du clavier est activée en appuyant sur la touche [8]).

Si votre système est muni de plusieurs claviers, vous devez programmer séparément les zones carillons pour chacun d'eux. Si le panneau subit une perte de courant totale, le mode carillon devra être reprogrammé.

TOUCHES CARILLON:

Touches [1]-[6] Active ou désactive le mode carillon des zones numéros 1 à 6.

Touche [8] Active ou désactive le mode carillon de la zone branchée sur ce clavier. Chacun des claviers doit être programmé séparément.

SOURDINE DU PANNEAU:

Touche [9] Active ou désactive la sourdine du clavier. (Un bip intermittent signifie que la sourdine est activée et que le timbre sonore du clavier est inactif. Appuyez sur cette touche durant 2 sec. pour désactiver la sourdine).

AFFICHAGE ET MÉMORISATION DES DÉFECTUOSITÉS

10 différentes conditions de défauts peuvent être affichées sur votre clavier. Lorsqu'une défectuosité se

présente, [DEF.T] s'illumine et le clavier émet un timbre sonore si programmé par l'installateur. (Lorsqu'une défectuosité de "panne du bloc d'alimentation" survient, [DEF.T] clignote rapidement^①.) Appuyez sur [DEF.T]: la touche clignotera pour vous indiquer que vous êtes bien dans ce mode.

Panneau de contrôle version de logiciel antérieure à 2.00:
Les touches qui sont illuminées dans le mode "affichage des défectuosités" vous indiquent quelles sont les conditions de défectuosités actuelles et/ou enregistrées dans la mémoire. Appuyez sur [EFFAC.], pour revenir dans le mode normal d'affichage des zones. Les conditions de défectuosités seront conservées dans la mémoire de défectuosités.

Pour visualiser les conditions de défectuosités en vigueur, appuyez sur [2EME]. Pour supprimer les conditions de défectuosités présentes en mémoire, appuyez sur [EFFAC.].

Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure:
Les touches qui sont illuminées dans le mode "affichage des défectuosités" vous indiquent quelles sont les conditions de défectuosités actuelles. Appuyez sur [EFFAC.], pour revenir dans le mode normal d'affichage des zones.

Touche [1] Batterie débranchée/faible

Si la batterie n'est pas branchée sur le panneau ou si sa capacité est faible, la touche [1] s'illuminera. L'illumination de la touche signale que la batterie branchée au panneau doit être remplacée, car elle ne fournit plus un courant de soutien adéquat et ne pourrait être utile lors d'une perte d'alimentation C.A. La touche [1] sera aussi illuminée si la tension de la batterie chute à 10.5 volts lorsque le panneau fonctionne sur le pouvoir de la batterie (sans alimentation C.A.).

^①Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure.

Touche [2] Panne d'alimentation (logiciel version 1.4 et supérieure)

Si l'alimentation C.A. n'est plus présente sur le panneau et/ou le bloc d'alimentation ne peut recharger la batterie et/ou la tension du bloc d'alimentation excède 14.9 volts, la touche [2] s'illuminera. L'affichage de la défectuosité de panne d'alimentation peut être supprimé par votre installateur. Lorsqu'une "panne d'alimentation" se présente, la touche [DEF.T] clignote rapidement.

Touche [3] Panne d'alimentation C.A. (version de logiciel antérieure à 1.4)

Si le panneau n'est pas alimenté par le courant C.A., la touche [3] s'illuminera. L'affichage de la défectuosité panne d'alimentation C.A. peut être supprimé par votre installateur.

Touche [4] Sirène débranchée

En mode affichage de défectuosité, la touche [4] s'illuminera si aucune cloche/sirène n'est branchée sur la sortie.

Touche [5] Courant de sirène maximum

Si la touche [5] s'illumine, cela signifie que le processeur a détecté que le courant à la sortie cloche/sirène excède 3A. La tension à la sortie cloche/sirène sera automatiquement coupée. Lorsque le problème aura été corrigé, la tension sera automatiquement rétablie sur le circuit cloche/sirène.

Touche [6] Courant auxiliaire maximum

Si la touche [6] s'illumine, le processeur a détecté que le courant de la sortie auxiliaire excède 1A. La tension à la sortie auxiliaire sera automatiquement coupée. Lorsque le problème sera corrigé, la tension sera automatiquement rétablie sur la sortie auxiliaire. Cette

sortie permet d'alimenter les équipements tels que: détecteurs de mouvement et les modules accessoires.

Touche [7] Panne de communication

Si votre panneau de contrôle ne peut communiquer avec la centrale de surveillance, la touche [7] s'illuminera.

Touche [8] Perte de l'heure

Si l'horloge du système n'est pas fonctionnelle, habituellement, cela survient suite à une panne d'alimentation C.A., la touche [8] s'illumine. L'heure doit être reprogrammée suite à une panne totale d'alimentation.

Pour reprogrammer l'heure (panneau de contrôle version de logiciel antérieure à 2.00), appuyez sur [ENTREE] + code maître/code d'utilisateur 1 + [MEM]. Composez les 2 chiffres (00-23) pour l'heure suivi des 2 chiffres (00-59) pour les minutes. Appuyez sur [ENTREE] deux fois, après avoir programmé l'heure, la touche [8] est toujours illuminée, appuyez sur [DEF.] + [EFFAC.].

Pour reprogrammer l'horloge (panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure), appuyez sur [ENTREE] + code maître/code d'utilisateur 1 + [MEM] La touche [MEM] clignote. Composez 2 chiffres (00-23) pour l'heure suivi des 2 chiffres (00-59) pour les minutes. Appuyez sur [ENTREE].

Touche [9] Sabotage/câblage défectueux

Si la touche [9] est illuminée, cela signifie qu'il y a un problème de câblage sur l'une des zones protégées.

Touche [10] Supervision de la ligne téléphonique

Si le panneau détecte la perte de la ligne téléphonique, la touche [10] s'illumine.

Touche [11] Défectuosité sur la zone d'incendie

Si la boucle de la zone d'incendie est coupée, la touche de la zone d'incendie et la touche [11] seront illuminées.

La plupart de ces conditions de défectuosité seront programmées par votre installateur pour transmettre une alarme à votre centrale de surveillance. Vous devez toutefois communiquer avec votre compagnie d'alarme pour faire immédiatement réparer votre système.

Opération de l'alarme d'incendie

Alarme

Durant une alarme d'incendie, la sortie cloche/sirène fonctionne en mode pulsé et génère un son distinct.

Remise à l'état initial / rendre l'alarme silencieuse

Pour remettre à l'état initial ou rendre l'alarme d'incendie silencieuse, composez un code d'utilisateur valide.

Note: **EN CAS D'INCENDIE, SUIVEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE PLAN D'ÉVACUATION!** S'il n'y a aucune condition d'incendie, communiquez sans délai avec votre centrale de surveillance pour éviter une intervention inutile des services d'incendie.

Règles de sécurité pour prévenir les incendies à la maison

Une sécurité raisonnable peut être obtenue en suivant les trois points suivants:

1. Minimiser les risques d'incendie
2. Installer un système d'alarme d'incendie
3. Planifier et pratiquer un plan d'évacuation

Minimiser les risques d'incendie

Les trois principales causes d'incendie mortels sont:

1. Fumer au lit
2. Laisser les enfants seuls à la maison
3. Nettoyer avec des liquides inflammables

Installation d'un avertisseur en cas d'alarme d'incendie

Les incendies résidentiels sont spécialement dangereux la nuit. Le feu produit de la fumée et des gaz mortels qui peuvent surprendre les occupants en plein sommeil. Pour obtenir un avertissement d'alarme d'incendie, des détecteurs de fumée doivent être installés à l'extérieur de chaque aire de repos, à proximité des chambres à coucher et à chacun des autres étages, incluant le sous-sol.

Planifier et pratiquer un plan d'évacuation

L'intervalle de temps entre la détection d'un incendie et le temps où celui-ci devient mortel est très bref. Cet intervalle peut être aussi court que 1 à 2 minutes. Un avertissement précoce peut s'avérer inutile à moins que tous les membres de la famille aient planifié et pratiqué un plan d'évacuation pour permettre une sortie rapide de la résidence.

Notes:

1. Planifiez et pratiquez votre plan d'évacuation en cas d'alarme d'incendie dans l'optique de permettre une sortie rapide de la résidence.
2. Des exercices devraient être effectués afin de permettre à chacun des membres de savoir quoi faire.
3. Chaque personne devrait prévoir la possibilité de devoir sortir par la fenêtre de la chambre. Une sortie extérieure permettant d'évacuer la résidence sans avoir à ouvrir la porte d'une chambre est essentielle.

Disposition pour les handicapés

Lors de circonstances spéciales, quand la vie et la sécurité de certains occupants dépend de la prompt intervention d'autrui, le système d'alarme d'incendie offre le moyen d'avertir automatiquement et rapidement ceux qui, lors d'une opération de sauvetage, devront les assister.

Vérification de votre système

Il est recommandé d'effectuer une vérification de votre système une fois par semaine. Communiquez avec votre centrale de surveillance AVANT et APRÈS la vérification.

Vérification de l'alarme antivol

Lorsque le système est désarmé et que le voyant "PRÊT" est allumé, activez les détecteurs de mouvement (marchez dans l'aire de protection). Ouvrez et fermez les portes protégées. Observez les avertisseurs lumineux de zone. Ceux-ci doivent être allumés lorsque la zone correspondante est activée.

Si les touches d'appel à l'aide sont en service, (vérifiez auprès de votre installateur), en appuyant sur l'une de ces touches une alarme locale sera générée (si programmée) et un signal sera transmis à la centrale de surveillance (si programmé). Votre installateur peut vous informer de la méthode à utiliser pour vérifier votre propre système.

Vérification de l'alarme d'incendie

Attention: N'utilisez pas de flamme ou de matériel enflammé pour vérifier vos équipements de détection d'incendie. Contactez votre installateur pour connaître les méthodes sécuritaires pour vérifier votre système.

Entretien du système:

Lorsque votre système est utilisé pour des applications normales, en principe, aucun entretien autre que la vérification régulière n'est requise. Il est recommandé que la batterie de sauvegarde soit remplacée tous les trois ans.

Programmation des touches d'accès

Plusieurs des caractéristiques du panneau peuvent être programmées rapidement au clavier éliminant ainsi le besoin d'entrer les adresses de programmation ou les numéros de section. Sélectionnez le mode de programmation "une touche d'accès" en appuyant sur [ENTREE] suivi du code maître ou du code d'utilisateur 1. Ensuite, appuyez sur la touche correspondant à la caractéristique que vous désirez activer (selon la liste ci-dessous). Avant tout, vérifiez avec votre installateur que les caractéristiques énumérées ci-dessous ont bien été programmées et activées dans votre panneau. Appuyez sur [ENTREE] ou [EFFAC.] pour quitter.

Touche

[9] **Programmation de l'armement automatique sur minuterie**

[9] clignote. ① Composez les 2 chiffres (00-23) pour l'heure, et les 2 chiffres (00-59) pour les minutes. (Appuyez sur [ENTREE] ②).

[MEM] **L'heure du panneau**

[MEM] clignote. ① Composez les 2 chiffres (00-23) pour l'heure, et les 2 chiffres (00-59) pour les minutes. (Appuyez sur [ENTREE] ②).

① Panneau de contrôle version de logiciel 2.00 et supérieure.

② Panneau de contrôle version de logiciel antérieure à 2.00.

[EXCL] **Rapport de vérification**

Si cette option a été programmée par votre installateur, appuyez sur cette touche pour transmettre un rapport de vérification à votre centrale de surveillance.

[DEF.T] **Contacteur Esplod via la ligne téléphonique**

Si cette option a été programmée par votre installateur, appuyez sur cette touche pour établir la communication avec l'ordinateur utilisant le logiciel Esplod de votre centrale de surveillance.

[EXC.AUT] **Répondre à Esplod**

Cette option vous permet d'initialiser la communication par "modem" entre votre panneau et l'ordinateur exploitant le logiciel Esplod. (L'adaptateur ADP-1 peut aussi être utilisé).

[PARTIEL] **Annuler la tentative de communication**

Arrête la communication avec Esplod.

Lorsque la communication est établie avec Esplod, il est impossible d'accéder au mode de programmation.

ESPRIT

Manuel de l'utilisateur

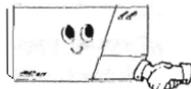
Clavier modèle 626



www.absolualarme.com met à la disposition du public, via www.docalarme.com, de la documentation technique dont les références, marques et logos, sont la propriété des détenteurs respectifs

30 NOVEMBRE, 1995

S Y S T È M E S D E S É C U R I T É
P ▲ R ▲ D O X



USER FRIENDLY

PANNEAU DE CONTRÔLE POUR SYSTÈME DE SÉCURITÉ ESPRIT

Bienvenue dans le monde de la technologie **ESPRIT**. Évoluée d'une technologie à la fine pointe du progrès, votre système **ESPRIT** facilite un usage simple et efficace des fonctions puissantes du panneau, sans que vous ayez à maîtriser des codes complexes ou devenir programmeur.

Vous avez, sans doute, déjà remarqué que le clavier **ESPRIT** est doté d'une allure discrète et contemporaine. La disposition logique des contrôles et touches, les lignes simples du boîtier, le niveau d'illumination réglable et la capacité de désactivation des timbres sonores font qu'il s'intègre harmonieusement en tous milieux.

Dépendant du modèle de votre panneau et des lieux que vous désirez protéger, votre résidence ou bâtiment peut être divisé en un maximum de 24 zones contrôlées par un maximum de cinq claviers ou modules d'armement de nuit (PS1). Grâce à l'option "partition" du panneau **ESPRIT** deux systèmes distincts et une région commune aux deux peuvent être créés et contrôlés par panneau. La "partition" peut être utilisée dans les installations où le partage de système est plus pratique, comme pour les bureaux, entrepôts, appartements et condominiums.

Le clavier **ESPRIT**, avec ses 12 touches représentant les zones, ses 8 touches de fonctions et son avertisseur sonore, sert à vous tenir informé instantanément d'une alarme, et des status d'opération du système. Les détecteurs de mouvements, de fumée, de bris de vitres, de vibrations/chocs et contacts de porte/fenêtre se rapportent tous au microprocesseur RISC qui vous communiquera par le biais du clavier, toute information vitale pour votre sécurité.

En plus de voir à l'envoi d'une gamme étendue d'événements devant être signalés, le microprocesseur du panneau **ESPRIT** peut exercer une surveillance étroite sur l'intégrité du lien entre vous et la centrale de surveillance. Nous conseillons fortement l'établissement d'un horaire de vérification périodique. Consulter votre installateur à cet égard. Par ailleurs, à l'aide d'une ligne téléphonique, d'un modem et de notre logiciel **ESPLOAD**, l'installateur ou la centrale de surveillance est en mesure d'analyser votre système, y porter des changements de programmation ou même de l'armer en votre absence à votre demande. Le cas échéant, ayant oublié un matin d'armer le système, la centrale pourrait le faire pour vous. Dépendant du modèle de panneau, vous pouvez faire imprimer un registre des 120 derniers événements, recevant ainsi des informations plus rapidement et à moindre coût. Clavier 626 est listé UL/ULC lorsqu'il est utilisé avec 718, 728L, 728, 738 et 748.

Regardez

Tout ce que vous devez savoir sur votre système de sécurité est là, devant vos yeux, clairement et simplement affiché sur le clavier. Le diagramme du clavier, sur la page au dos de ce manuel, vous fournit une excellente introduction sur le rôle de chacune des touches du clavier.

Chaque touche du clavier vous affiche individuellement l'état de chaque zone du système. Si la touche n'est pas illuminée, cela signifie que le status de cette zone normale (ne détecte rien donc aucune alarme), par contre si la touche est illuminée de façon constante cela signifie que la zone est ouverte (détecte quelque chose donc alarme possible). Si la touche clignote, cela signifie qu'il y a un problème de câblage sur cette zone particulière (ce qui sera automatiquement communiqué à votre centrale de surveillance.)

Écoutez

Pour chaque touche appuyée, celle-ci s'allume et est accompagnée d'un timbre sonore d'environ une demi-seconde. C'est la reconnaissance d'une entrée valable. Lorsque vous entrez une information au clavier, l'avertisseur sonore vous indiquera, à l'aide de deux tonalités uniques, la confirmation ou le rejet de votre commande. Familiarisez-vous avec ces tonalités.

Tonalités du clavier

"CONFIRMATION" L'avertisseur du clavier émet une tonalité **intermittente** lorsque le système change de statut ou si vous avez correctement commandé une opération (ex: armement/désarmement). C'est la tonalité de confirmation.

"FIN/REJET" Si le système revient à l'état précédant ou il y a une erreur d'entrée, le clavier réplique avec une tonalité **continue**.

"PARTITIONNEMENT" (non disponible sur tout les modèle)

Sur votre demande, votre installateur peut programmer le panneau pour reconnaître et contrôler deux systèmes séparés en activant l'option **"partition"** du panneau. Lorsque la partition est activée, chaque zone peut être assignée au système A, système B, ou aux deux systèmes. Les codes d'accès d'utilisateurs peuvent être aussi programmés pour armer/désarmer un système ou les deux simultanément.

En partition, le clavier est témoin de l'état des deux systèmes. On signale l'armement du système A par le clignotement de la touche **[11/PARTIEL]** et du système B par le clignotement de la touche **[12/EXC.AUTO]**. Lorsque les deux touches clignotent, les deux systèmes sont armés.

Priorité des codes

Muni d'un code d'accès, un usager est en mesure d'armer et de désarmer le système en mode régulier. L'établissement des priorités de codes d'utilisateurs, accordera à chaque usager la maîtrise, oui ou non, de certaines autres fonctions du système. Ainsi, un niveau d'accès convenable peut

être établi pour chacun d'entre eux. Seul le **Code Maître (00)** et le **Code d'Usager (01)** ont accès à la programmation des codes d'utilisateurs. Ils peuvent accorder, sélectivement, la capacité d'exclusion des zones ainsi que l'armement/désarmement [**PARTIEL**] et/ou [**EXC.AUTO**] du système. En partition, les usagers sont accordés la capacité d'armement/désarmement du système A, du B, ou des deux.

Programmation des codes d'utilisateur

En plus du code maître, Esprit accepte jusqu'à 8 ou 16 codes d'utilisateurs, tout dépendant du panneau. Chaque code est composé de 4 ou de 6 chiffres. À vous l'option de porter au maximum la sécurité du système (les codes de 6 chiffres sont dits plus difficile à déjouer) ou de simplifier son utilisation à l'aide des codes plus facile à retenir. Le panneau conservera les codes en toute sécurité, même à la suite d'une perte totale d'alimentation.

Note: Évitez les codes évidents (numéro de téléphone, adresse) ou les séquences simples (1234). Ces derniers sont souvent utilisés par défaut chez les fabricants.

D'après votre choix, l'installateur conditionnera le panneau pour reconnaissance des codes d'utilisateurs et établira les priorités de chaque code. Par la suite, pour créer ou modifier les numéros de codes, vous n'aurez qu'à entrer en programmation à l'aide du code d'accès maître ou du code d'accès de l'utilisateur 01.

Chaque code d'accès consiste de 4 ou 6 chiffres. (Déterminé par l'installateur)

Un numéro de code (2 chiffres) identifie les codes d'accès maître et d'utilisateurs.

CODES D'ACCÈS

NUMÉRO DE CODE

Maître	00
Usager 1	01
Usager 2	02
Usager 3	03
Usager 4	04
Usager 5	05
Usager 6	06
Usager 7	07
Usager 8	08
Usager 9	09
Usager 10	10
Usager 11	11
Usager 12	12
Usager 13	13
Usager 14	14
Usager 15	15
Usager 16	16

Créer les codes d'utilisateurs

- 1) Appuyez sur [ENTREE] suivi de votre code maître. Une "CONFIRMATION" provient du clavier et [ENTREE] clignote. Le panneau est prêt à recevoir le numéro de code.
- 2) Entrez 00 à 16 (les 2 chiffres du numéro de code de l'utilisateur choisi.) À nouveau, vous entendez une "CONFIRMATION" et [ENTREE] s'allume de façon continue.
- 3) Composez les 4 (ou 6) chiffres du code d'accès + [ENTREE]. Une autre "CONFIRMATION" et [ENTREE] clignote. Vous venez d'autoriser et mémoriser le code d'accès d'un utilisateur particulier. Au besoin, répétez les étapes 2 et 3 pour un autre utilisateur ou appuyez sur [EFFAC] pour quitter le mode programmation. Si voulu, l'installateur peut entrer les codes d'utilisateurs et leurs priorités pour vous.

Effacer un code d'utilisateur

Entrez la séquence suivante:

[ENTREE] + code maître + numéro de code (2 chiffres) + [2EME] + [ENTREE]. Le code d'accès en question est invalidé et effacé de la mémoire.

N.B. Le terme "code d'utilisateur" signifie le code d'accès d'un utilisateur.

Pour éviter toutes confusions, dorénavant nous allons faire allusion aux codes d'accès seulement.

ARMEMENT DU SYSTÈME (sans partitionnement)

Compte tenu des diverses circonstances qu'affronte un système de surveillance, votre sécurité est portée au maximum par une utilisation opportune de ses plusieurs fonctions. Pour ce faire, familiarisez-vous avec les 5 moyens d'armement faciles et distincts que vous offre Esprit.

(1) Armement RÉGULIER

(Utilisation conventionnelle quotidienne)

Armement du système en mode régulier est possible seulement lorsque l'indicateur vert, "PRÊT" est allumé. Ce dernier témoigne de l'état actuel du système et ne s'allume que si tous les contacts de portes et fenêtres doivent être fermés et que tout mouvement dans les zones protégées par des détecteurs de mouvement doivent être nuls. Lorsque "PRÊT" est allumé, entrez votre code d'accès sur les touches du clavier. En cas d'erreur, une tonalité de réjection vous avertit. Appuyez sur [EFFAC] et recommencez.

Lorsque votre code est composé correctement, l'indicateur rouge, "ARMÉ", s'allume. L'indicateur "PRÊT" et les touches [PARTIEL] et [EXC.AUTO] clignotent. Vous entendez aussi une tonalité de "CONFIRMATION". C'est le début du délai de sortie qui précède l'armement. À la fin du délai, (l'installateur réglera sa durée selon vos besoins) le clavier émet une autre confirmation et "PRÊT" s'éteint. [PARTIEL] et [EXC.AUTO] clignotent incessamment pendant l'armement régulier du système. On peut aussi faire entendre une tonalité intermittente pour la durée entière du délai de sortie.

(2) Armement PARTIEL**[11/partiel] + code d'accès**

Cette option permet à l'utilisateur d'armer le système partiellement, c'est-à-dire que des zones choisies par l'utilisateur ne seront pas armées. Ainsi, l'utilisateur pourra se déplacer à l'intérieur de la résidence ou du commerce alors que certaines zones désignées seront armées et seront couvertes par la protection du système. Vous pourriez choisir de protéger les zones d'entrées comme les portes et les fenêtres, le sous-sol ou des zones autour du périmètre de votre résidence ou de votre établissement.

Se basant sur vos instructions, votre installateur programmera votre panneau de contrôle afin de mettre les zones voulues, hors fonctions, lors de l'armement en mode partiel. Ces zones définies comme tels ne peuvent être changés que durant la programmation de la définitions des zones. S.V.P rappelez-vous que la zone de feu ne peut être mise hors service pour quelques raisons que ce soit. (L'avantage à utiliser cette option est qu'il vous est possible d'armer le système et de quitter les lieux pendant que d'autres personnes se trouvent encore à l'intérieur de l'endroit protégé.

On peut activer le mode d'armement en "**partiel**" en appuyant sur la touche **[11/PARTIEL] + CODE D'ACCÈS** sur le clavier.

(3) Armement RAPIDE*(Une touche seulement - aucun code requis)*

L'armement régulier ou partiel est aussi possible à l'aide d'une seule touche du clavier. Ainsi, les non-usagers (personnel d'entretien, nettoyeurs) peuvent armer le système ou se déplacer à l'intérieur sans que vous ayez à leur donner un code d'accès. Qu'un armement soit lancé par une seule touche ou par un code d'accès, son déroulement est identique.

Touche 10 armement régulier

Avec l'indicateur "**PRÊT**" du clavier allumé, enfoncez la touche **[10]** pour 2 secondes. Si le mode rapide est autorisé, l'armement régulier se poursuit automatiquement.

Touche 11/partiel armement partiel

Que "**PRÊT**" soit allumé ou non, enfoncez la touche **[11]** pour 2 secondes. Si autorisé, l'armement partiel se poursuit automatiquement. Rendu en mode d'armement partiel, les touches **[10]** et **[11]** nous offrent deux autres fonctions utiles.

- 1) À l'appui de la touche **[11]** pour 2 secondes, on amorce un nouveau délai de sortie, suivi d'un ré-armement partiel. L'opération peut être répétée au besoin.
- 2) L'appui prolongé de la touche **[10]** aussi amorce un nouveau délai de sortie, mais cette fois, suivi d'un armement régulier. Cette manoeuvre n'est possible qu'une seule fois.

Armement avec Contrôle à clé/bouton-poussoir

Votre système peut inclure un contrôle à clé ou un bouton-poussoir pouvant être utilisé pour armer/désarmer le système. Il peut être installé dans la chambre des maîtres ou dans n'importe quelle autre pièce rendant ainsi l'armement et le désarmement du système pratique et facile. Le très élégant et stylisé ESPRIT-PS1, contrôle à clé, a été conçu spécifiquement pour cette application et inclue une zone de panique.

Si l'armement en mode partiel est activé, et que le système est dans un délai d'entrée ou si une **alarme** a été générée, le contrôle à clé ne peut être utilisé pour désarmer le système (si le contrôle à clé est défini pour armer partiellement). Dans ce cas, le système ne peut être **désarmé** que par un **clavier** en utilisant un **code d'accès**. S.V.P demandez à votre installateur pour de plus amples informations.

(4) Armement **EXCLUSION MANUELLE** [EXCL] + code d'accès

(Armer le système en mettant hors fonction des zones défectueuses ou que vous voulez laisser ouvertes.)

Note: Lorsque vous excluez des zones, elle ne sont plus protégées et ne généreront donc plus aucune alarme. L'exclusion manuelle de zone est utilisée pour ne pas armer toutes les zones. Dans le cas où par exemple des ouvriers effectuent des travaux à des endroits précis du périmètre protégé, ou que pour une raison quelconque vous ayez besoin de laisser des zones spécifiques ouvertes. Cette caractéristique peut être utilisée pour exclure temporairement des zones défectueuses jusqu'à ce quelles soient réparées et ainsi le système peut quand même être armé. L'exclusion manuelle de zones indique au système qu'il doit ignorer les zones que vous définissez ouvertes, tout en permettant au reste du système de pouvoir être armé. (Basé sur vos instructions seulement les zones que vous aurez fait programmées comme étant des zones potentielles d'exclusion manuelle, pourront être activée dans ce mode ou dans le mode d'exclusion automatique. Notez bien que la **zone de feu ne peut être exclue** dans aucun cas.)

Pour exclure une ou plusieurs zones, on doit appuyer sur [EXCL] + votre **code d'accès**. Vous êtes maintenant dans le mode d'exclusion. La touche [EXCL] s'illuminera. Vous pourrez alors choisir les numéros des touches correspondant aux zones à exclure. Une zone illuminée indique qu'elle sera exclue. (En appuyant sur la touche [EFFAC.] les zones à exclure sélectionnées seront effacées et le système quittera ce mode.)

Si les informations sont correctes, appuyez [ENTREE] pour sauvegarder les informations en mémoire et sortir de ce mode. La touche [EXCL] restera illuminée pour indiquer que des zones ont été exclues. Pour annuler l'exclusion des zones, appuyer sur [EXCL] + CODE D'ACCÈS + [EFFAC.]. Chaque fois que le système est désarmé, toute exclusion de zone est automatiquement effacée.

L'option "rappel d'exclusion" permet à l'utilisateur de réinstaller les instructions de la dernière opération d'exclusion sauvegardé en mémoire. En appuyant sur [EXCL], en mode de programmation d'exclusion manuelle, le statut précédent des exclusions entrées en mémoire devient effectif. *(Toutes zones seront armées sauf celles manuellement exclues)*

(5) Armement (EXCLUSION AUTOMATIQUE) [EXC.AUTO] + CODE D'ACCÈS *(Armer le système sans avoir à entrer les zones à exclure)*

Les usagés désirant armer le système rapidement sans effectuer manuellement les exclusions de zones peuvent le faire avec l'option d'armement avec exclusion de zone automatique. Appuyez sur [EXC.AUTO] + code d'usagers. La del "prêt" illuminée n'est pas requise, mais toutes les zones "ouvertes" doivent être définies "exclusion activée". Une fois le délai de sortie terminé, n'importe quelle zone(s) ouverte(s) sera automatiquement exclue(s) et le système sera armé. **(Les zones de feu ne peuvent être exclues.)** Si des zones ont été laissées ouvertes, la touche [EXCL] s'illuminera pour indiquer que les zones ont été automatiquement exclues.

Note: Cette option n'est pas recommandée comme armement normal car l'exclusion de zones peut réduire l'efficacité du système de protection.

Surveillance "mouvement nul"

Le système peut réagir à un manque de mouvement durant un laps de temps prévu, provoquant ainsi la transmission d'un rapport à la centrale de sécurité et/ou un armement. Cette fonction est utile pour la surveillance d'une personne agée ou atteinte d'un état chronique.

Armement automatique temporisé

On peut auto-armer le système pour la même heure chaque jour. Tous les contacts (portes, fenêtres, détecteurs) doivent être fermés. (Aucun mouvement dans les zones.)

Zones panique

Si vous avez besoin de signaler une situation de "panique", le panneau Esprit est doté de trois zones de "paniques" sur le clavier. Pressez la touche [1] et [3] simultanément pour deux secondes elle générera une alarme pour la zone "panique" 1. Pressez la touche [4] et [6] simultanément pour deux secondes elle générera une alarme pour la zone "panique" 2. Pressez la touche [7] et [9] simultanément pour deux secondes elle générera une alarme de feu pour la zone "panique" 1.

Basé sur vos besoins, votre installateur pourra programmer ces trois zones de panique afin de générer une alarme audible ou une alarme silencieuse, chacune d'elle pouvant être transmises directement à votre centrale de surveillance. Les trois différentes zones de panique peuvent aussi communiquer différents messages à la centrale soit la zone 1 pour la "police", la zone 3 pour les "services d'incendies" etc. Demandez à votre installateur la définition exacte des zones de paniques de votre système.

DÉSARMEMENT DU SYSTÈME (sans partitionnement)

Entrez dans le bâtiment protégé par une porte ou une zone désignée comme entrée/sortie. Le clavier émettra un signal sonore afin de rappeler à l'utilisateur de désarmer le système. Entrez au clavier le code d'utilisateur avant que le délai alloué soit expiré. Si le code d'accès est incorrect, appuyez sur **[EFFAC.]** et recomposez le bon code. Le del "armé" va s'éteindre et l'avertisseur sonore s'arrêtera. Si une zone de feu ou une zone 24 heures a généré une alarme pendant que le système était armé, entrez votre code d'accès afin de désactiver la sirène. Sinon, seulement sur la réouverture de cette zone ou de toute autre zone, la sirène sera réactivée.

ARMEMENT/DÉSARMEMENT DU SYSTÈME (avec partitionnement)

Les zones du panneau Esprit peuvent être divisées en deux systèmes. Sur votre demande, l'installateur désigne quelles zones seront protégées par le système A ou B. (Les zones peuvent aussi être choisies pour être protégées lorsque les deux systèmes sont armés. Ces zones ne seront plus protégées sur désarmement complet.)

Une fois que les zones ont été assignées aux systèmes A ou B, la définition de code, programmée aussi par l'installateur, détermine quels codes d'accès peuvent armer les zones du système A aussi bien que celles du système B. Les codes peuvent aussi être définis pour armer les deux systèmes simultanément.

Lorsque la del "prêt" est allumée, l'entrée d'un code qui peut activer les deux systèmes, armera le système A et B simultanément. Les touches **[PARTIEL]** et **[EXC.AUTO]** s'allumeront pour indiquer l'état des deux systèmes (armés). L'entrée de ce même code lorsque le panneau est armé, désarmera les deux systèmes.

Pour armer chaque système séparément:

Appuyez **[PARTIEL]** + code d'accès valide pour armer/désarmer le système A (Code d'accès valide = Code du système A, ou code d'accès valide aux deux systèmes.)

Lorsque la touche **[PARTIEL]** est allumée, ceci indique que le système A est armé.

Appuyez **[EXC.AUTO]** + code d'accès valide pour armer/désarmer le système B (Code d'accès valide = Code du système B, ou code d'accès valide aux deux systèmes.)

Lorsque la touche **[EXC.AUTO]** est allumée, ceci indique que le système B est armé.

Note: Les codes du système A peuvent arrêter une sirène provenant d'une alarme du système B (vice-versa), mais ne peut désarmer le système en alarme.

PS1 Module d'armement de nuit

En appuyant sur n'importe laquelle des trois touches du module pour 2 secondes, un système non-partitionné sera armé en mode partiel. Dans un système partitionné, le même geste n'armera que le système A de ce dernier. Dans les deux cas, on désarme le système par un deuxième appui prolongé. Si le délai d'entrée est en cours ou une alarme est décienchée, pour votre protection le système ne peut être désarmé qu'à partir du clavier à l'aide d'un code d'accès. Appuyant simultanément sur des deux touches pour 2 secondes provoquera une alarme "panique 1". Le niveau d'illumination des indicateurs du PS1 est réglable et son timbre sonore peut être désactivé.

DIVERS

Parmi les maintes commandes et fonctions que vous offre Esprit, soulignons quelques-unes des plus saillantes. Renseignez vous auprès de votre installateur concernant d'autres capacités du système qui pourraient vous être utile.

Mémoire d'alarme [MEM]

Lorsque le système est désarmé ou que l'alarme est réinitialisée, la touche [MEM] s'illumine si une situation d'alarme a eu lieu durant la période où le système était armé. Un enregistrement de toutes les situations d'alarme est placé en mémoire. Après le désarmement appuyez une fois sur [MEM] pour voir les zones qui ont été déclanchées, lesquelles sont affichées sur le clavier.

Sortie programmable

Votre panneau de contrôle Esprit ne fait pas seulement que vous assurer un très haut niveau de sécurité, il vous offre aussi une commodité la plus totale. Votre installateur peut très bien programmer votre panneau de contrôle pour activer les lumières de votre maison, de votre bureau ou encore réduire ou augmenter l'intensité du système de chauffage, ouvrir ou fermer le système de climatisation, ouvrir automatiquement la porte de votre garage, et beaucoup plus!!! Demandez à votre installateur des informations à propos de ces options très pratique.

Ajustement de l'intensité lumineuse du clavier

En appuyant sur [MEM] pendant 2 secondes, cette touche devient l'ajustement de la luminosité du clavier. En appuyant sur [MEM] une seconde fois, la luminosité sera faible, moyenne, élevée et la dernière fois éteinte. Après la sélection voulue, appuyez [ENTREE] pour sauvegarder l'ajustement en mémoire.

Zones carillon

Les zones 1 à 6, aussi bien que les zones 7 et 8 du clavier, peuvent étre programmées **zones carillon**. Une zone carillon crée une longue sonnerie lorsqu'elle est ouverte. Choisir les zones que l'on voudraient entendre une

sonnerie pendant l'ouverture. Appuyez sur les zones choisies jusqu'à l'émission d'une longue sonnerie. (La zone du clavier est activée en appuyant sur la touche [8].) Cette option est une activation locale, c'est-à-dire que chaque clavier et chaque zone devront être programmés séparément et reprogrammés advenant une perte éventuelle de C.A. et de la pile.

TOUCHES CARILLON:

- Touches [1] à [6]** Sélection des zones carillon
Touche [8] Active/désactive la zone du clavier

SOURDINE DU PANNEAU:

- Touche [9]** Active/désactive l'option sourdine du panneau
 Vous pouvez désactiver la sonorité du panneau en pressant sur la touche [9] pendant 2 secondes (longue sonnerie intermittente active la sourdine, courte sonnerie continue désactive la sourdine du panneau)

AFFICHE DES DÉFAUTS [DEF.T] ET RAPPEL DE MÉMOIRE [2EME]

Tout défaut technique du système est supervisé par le panneau Esprit, lequel peut reconnaître et afficher 11 situations de défauts technique sur le clavier. Lorsqu'un défaut technique survient, la touche [DEF.T] s'illumine. Pour entrer dans le mode d'affichage des défauts technique, il faut appuyez sur cette touche. Pour vous indiquer que vous êtes bien dans ce mode, la touche [DEF.T] clignotera. Les touches allumées signifie quels sortes de défauts technique sont en place. En appuyant sur [2EME] les défauts technique en mémoire seront affichés sans afficher les défauts technique immédiats et appuyer n'importe quelle touche ramènera le clavier en mode normal d'affichage des zones. En appuyant sur [EFFAC.], vous retournerez en mode d'affichage normal et les défauts technique seront effacés de la mémoire.

Touche [1] Batterie débrancher / batterie faible

Si la batterie n'est pas branchée au panneau ou si sa capacité est faible, la touche [1] s'illuminera. Le panneau accomplira un test dynamique de la batterie avec charge chaque 60 secondes. L'illumination de la touche [1] indique que la batterie du système devrait être remplacée, parce qu'elle ne fournira plus un courant de soutient adéquat advenant le cas d'une perte de courant alternatif (C.A.) L'indicateur d'un défaut technique [1] s'illuminera aussi si la tension de la batterie diminue en deça de 10.5 volts pendant que le panneau de contrôle est alimenté par la batterie seulement.

Touche [2] Panne de pouvoir (versions de logiciel 1.4 et suivant)

Si le panneau n'est pas alimenté par le C.A. **et/ou** le bloc d'alimentation, ne pas recharger la batterie **et/ou** le voltage du bloc d'alimentation surpasse 14.9 volts, la touche [2] sera allumée. Le défaut technique "panne de pouvoir" peut être exclus de l'affichage de la touche [DEF.T] par votre installateur.

Touche [3] Panne de C.A. (AC) (versions de logiciel avant 1.4)

Si le panneau n'est pas alimenté par le C.A., la touche [3] sera allumée. Le défaut technique "panne de C.A." peut être exclus de l'affichage de la touche [DEF.T].

Touche [4] Sirène déconnectée

Indique qu'aucune sirène n'est branchée sur la sortie "bell" +/- . Ce qui sera signifié par l'illumination de la touche [4] en mode d'affichage des défauts technique.

Touche [5] Courant maximum de sortie "bell"

La touche [5] allumée indique que le processeur a reconnu que le courant de sortie "bell" excède 3 ampères (pendant l'alarme). Ceci coupe automatiquement la tension de la sortie "bell". En enlevant le court-circuit ou en réduisant la charge, la tension sera restaurée automatiquement après le délai de rupture de la sortie "bell".

Touche [6] Courant maximum de sortie auxiliaire (aux.)

La touche [6] allumée indique que le processeur a détecté que le courant de sortie auxiliaire a dépassé 1 ampère. Ceci coupe automatiquement la sortie auxiliaire. En enlevant le court-circuit ou en réduisant la charge, la tension de sortie sera automatiquement rétablie après le test de la batterie (environ 60 sec.).

Touche [7] Communicateur de rapport en panne

Si le panneau de contrôle ne réussit pas à initialiser la communication avec la centrale, la touche [7] s'illuminera.

Touche [8] Perte de l'horloge

Après une perte totale de batterie et de C.A., la base de temps est perdue. Ceci est le seul paramètre qui devra être reprogrammé après une panne totale des alimentations.

Touche [9] Interrupteur anti-sabotage/câblage défectueux

La touche [9] signifie qu'il y a un problème de filage dans une des zones protégées.

Touche [10] Contrôle de la ligne téléphonique

Si la ligne de téléphone n'est plus reliée au panneau, la touche [10] s'illuminera.

Touche [11] Défaut technique sur la zone de feu

Si le câblage de la zone #3 est coupé (lorsque la zone a été définie comme zone de feu), la touche [11] s'illuminera ainsi que la zone de feu, touche [3].

La grande majorité de ces conditions de défauts technique seront programmées par votre installateur afin d'être rapportés immédiatement à la centrale de surveillance. Dans ce cas contactez votre compagnie de systèmes

de sécurité afin de vous assurer que les réparations nécessaires seront faites immédiatement.

Operation/alarme d'incendie

Alarme

Une alarme d'incendie actionnera votre sirène/cloche en mode pulsatif.

Cessation/restauration

Composez votre code d'accès sur les touches du clavier pour faire cesser l'alarme d'incendie ou restaurer la zone de feu.

N.B.: S'IL Y A UN INCENDIE, SUIVEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE PLAN D'ÉVACUATION! En absence d'incendie, communiquez sans délai avec votre centrale de surveillance afin d'éviter les démarches inutiles de la part des services d'urgence.

Sécurité contre l'incendie domiciliaire.

En tenant fidèlement compte des trois points suivants, il est possible d'atteindre un niveau raisonnable de sécurité contre les incendies.

1. **Amoindrir les risques d'incendie.**
2. **S'équiper d'un système adéquat d'avertissement d'incendie.**
3. **Mettre en place et maîtriser la démarche d'un plan d'évacuation.**

1. Amoindrir les risques d'incendie.

Soulignons les causes principales des fatalités d'incendie selon les statistiques:

- fumer au lit
- laisser les enfants seuls ou sans surveillance au domicile
- utiliser/entreposer des produits inflammable ou combustible

2. S'équiper d'un système adéquat d'avertissement d'incendie.

Le danger de mortalité à cause d'un incendie domiciliaire est accru durant la nuit. Les occupants risquent d'être accablés dans leur sommeil par la fumée et les vapeurs toxique. Un avertissement adéquat exige un détecteur de fumée tous près des chambres à coucher et sur chaque étage du domicile, y compris le sous-sol.

3. Mettre en place et maîtriser la démarche d'un plan d'évacuation.

L'intervalle de temps dans lequel un incendie devient meurtrier peut être très court. On parle souvent d'un écoulement d'une à deux minutes entre l'avertissement d'incendie et la présence oppressive des vapeurs toxiques. Cet avertissement risque d'être en vain si vous n'avez pas prévu le chemin d'évacuation le plus rapide pour chaque membre de votre famille.

- Surtout, planifiez et pratiquez votre plan d'évacuation tout en simulant les conditions d'un incendie.
- Assurez vous que chacun comprend quoi faire en cas d'incendie.

-Chaque membre de votre famille devrait prévoir la possibilité d'évacuation par une fenêtre de chambre. Dépendant des circonstances, il se peut que votre sortie devra s'effectuer sans ouvrir aucune porte de chambre à coucher.

Dispositions pour les personnes handicapés.

Lorsque la sécurité d'un occupant dépend d'un secours par d'autres individus, le système d'avertissement comprend les moyens de prévenir les secouristes rapidement et automatiquement.

Vérification de votre système

Nous vous conseillons d'effectuer une vérification de votre système à chaque semaine. Communiquez avec votre centrale AVANT et APRÈS chaque vérification.

Vérification du système d'alarme d'intrusion

L'intégrité du système dépend du bon fonctionnement de chacun de ses éléments. Pour en faire la vérification, désarmez le système et éliminez toutes activités dans les zones afin que l'indicateur "PRÊT" s'allume. À tour de rôle, ouvrez et fermez les portes et fenêtres protégées et assurez vous que les voyants des zones correspondantes s'allument. Déplacez vous dans les espaces surveillés et faites actionner les détecteurs de mouvement, de choc et de bris de vitre. Chaque signal d'alarme doit faire allumer le voyant de la zone en question. Consultez votre installateur pour instituer un programme de vérification périodique adapté à vos besoins.

Vérification de l'alarme d'incendie

AVIS: N'utilisez aucun produit ou objet flambant pour contrôler l'opération de vos détecteurs d'incendie. L'installateur pourra vous indiquer des moyens de vérification prudents.

Entretien du système

En temps normal, autre que pour la vérification périodique, votre système de sécurité n'a besoin d'aucun entretien. Nous conseillons le remplacement de la batterie de soutien à tous les trois ans.

