

## SECTION 12: FONCTIONS DE L'USAGÈR

### 12.1 AFFICHAGE DES DÉFECTUOSITÉS

Le système Spectra supervise continuellement l'apparition possible de quatorze conditions de défauts. Lorsqu'une condition de défaut se présente, la touche ou le voyant [DEFT] des claviers DEL s'allume et le message "Défaut" apparaît sur l'écran des claviers ACL. Appuyez sur la touche [DEFT] pour passer au mode d'*Affichage des défauts*. Sur les claviers DEL, la touche ou le voyant [DEFT] clignotera et les voyants correspondant aux conditions de défauts présentes s'allumeront (voir Tableau 10). Sur les claviers ACL, le message de défaut approprié apparaîtra à l'écran. Pour quitter l'*Affichage des défauts*, appuyez sur [EFFAC].

Veuillez noter que le clavier peut être programmé pour émettre une tonalité à toutes les 5 secondes chaque fois qu'une nouvelle condition de défaut se présente. L'émission de ces tonalités peut être arrêtée en appuyant sur [DEFT].

Tableau 10: Liste de défauts

LED #	Description	Détails
[1]	Pile absente/faible	Le panneau de contrôle exécute une vérification dynamique de la pile sous charge à toute les 60 sec. Cette défaut indique que la pile de secours est débranchée ou qu'elle doit être remplacée puisqu'elle ne fournirait pas un niveau de courant adéquat en cas de panne d'alimentation CA. Cette défaut apparaît également lorsque le panneau est alimenté par la pile de secours et que la tension de la pile chute à 10,5 volts ou moins. Ceci signifie que la pile doit être rechargée ou remplacée.
[2]	Pile faible transmetteur sans fil	Cela signifie que la tension de la pile d'un transmetteur sans fil (SPC-319) a chuté à la valeur pré-établie ou moins (voir Instruction du transmetteur sans fil). La DEL jaune du transmetteur défectueux peut également clignoter pour indiquer son état. La pile doit être remplacée. Appuyez sur la touche [2] de clavier, pour visualiser les zones défectueuse.
[3]	Panne d'alimentation	Lors d'une panne d'alimentation, le voyant CA de tous les claviers s'éteint. Le panneau de contrôle peut transmettre le code de rapport qui est programmé à la section [205]. La transmission de ce code de rapport peut être retardée en programmant un Délai de transmission d'une panne d'alimentation à la section [086]. Le voyant CA se rallume aussitôt que le courant est rétabli.
[4]	Sirène ou PGM2 débranchée	Cette défaut se produit lorsqu'il n'y a pas de cloche ou de sirène branchée aux bornes "BELL" ou s'il n'y a pas de dispositif branché aux bornes PGM2. Si vous n'utilisez pas les bornes "BELL" ou "PGM2", branchez une résistance de 1 KΩ entre les bornes "BELL" ou "PGM2". Lorsque cette défaut se produit sur les bornes "PGM2", la défaut s'affiche uniquement au moment où la sortie PGM2 est dans son état normal.
[5]	Limite de courant de sortie de sirène	La sortie "BELL" utilise un circuit de protection sans fusible et s'arrête automatiquement si le courant excède 3 A. Une fois que le court-circuit est ouvert ou la charge réduite, le courant de la sortie "BELL" est rétabli jusqu'à ce qu'une nouvelle alarme soit générée. Cette défaut apparaît seulement lorsqu'une condition devant faire déclencher la sortie "BELL" se présente (i.e. durant une alarme).
[6]	Limite de courant auxiliaire	La sortie auxiliaire utilise un circuit de protection sans fusible qui permet de prévenir les surcharges de courant sur le bloc d'alimentation et de l'arrêter automatiquement si le courant excède 1.1A. Une fois le court-circuit ouvert ou la charge réduite, le panneau de contrôle rétablit le courant de la sortie auxiliaire.
[7]	Communicateur en panne	Le panneau de contrôle a échoué dans ses tentatives pour entrer en communication avec le poste de télésurveillance.
[8]	Perte de l'heure	L'horloge interne du panneau de contrôle doit être reprogrammée. Pour reprogrammer l'heure, appuyez sur la touche [8] et entrez l'heure actuelle selon le mode 24 heures (i.e. 8:30 PM = 20:30).
[9]	Sabotage/défaut de câblage	Si les Options de reconnaissance de sabotage sont activées, cette défaut indique qu'un problème de câblage est présent sur une ou plusieurs zones ou que le couvercle de un ou plusieurs transmetteurs sans fil a été retiré. De façon à ce qu'un court-circuit sur une boucle puisse être reconnu, des RFL doivent être branchées sur les zones. Appuyez sur la touche [9] de clavier, pour visualiser les zones défectueuses. Entrez le code d'installateur pour effacer les défauts

**Tableau 10: Liste de défauts**

LED #	Description	Détails
[10]	Supervision ligne téléphonique	Si la caractéristique de supervision de la ligne téléphonique (SLT) est activée (voir la section [135]), cette défauts indique que le panneau de contrôle n'a pas détecté la présence de la ligne téléphonique durant plus de 30 secondes.
[PARTIEL] ou [11]	Défauts boucle feu	Indique un problème de câblage sur la zone 3 si cette dernière a été définie en tant que zone feu. Appuyez sur la touche [PARTIEL] de clavier, pour visualiser les zones défauts.
[EXC.AUTO] ou [16]	Clavier défauts	Si le clavier ne communique plus avec le panneau de contrôle, le voyant [DEFT] clignotera, la touche [EXC.AUTO] s'allumera (le clavier ACL affichera "Clavier défauts.") et le clavier émettra quatre tonalités "bip" consécutives à intervalles de 5 secondes. Pour arrêter la séquence de "bip", appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Une fois la communication rétablie, le clavier reprendra ses fonctions.
[EXCL] ou [12]	Module manquant	Un module de type bus ne communique plus avec le panneau de contrôle.
[MEM] ou [13]	Panne de supervision transmetteur sans fil	Un ou plusieurs transmetteurs sans fil ne communiquent plus avec le récepteur. Appuyez sur la touche [MEM] de clavier, pour visualiser les zones défauts.

## 12.2 PROGRAMMATION DES CODES D'ACCÈS

Les codes d'accès sont des numéros d'identification personnelle qui vous permettent d'accéder à certains modes de programmation, d'armer ou de désarmer votre système ainsi que d'activer et de désactiver des sorties PGM. Le système de sécurité *Spectra* supporte les codes suivants :

**Le code Maître du système** peut armer ou désarmer tous les secteurs à l'aide de l'une ou l'autre des méthodes d'armement et peut créer, modifier ou supprimer n'importe quel *code d'utilisateur*. Seul le code Maître du système peut modifier ou supprimer les codes d'utilisateur qui sont assignés aux deux secteurs.

**Le code Maître 1** est assigné de façon permanente au secteur 1 et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *codes d'utilisateur* qui sont assignés au secteur 1.

**Le code Maître 2** est assigné de façon permanente au secteur 2 (à moins que la répartition soit désactivée, alors le code Maître 2 est assigné au secteur 1) et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *codes d'utilisateur* qui sont assignés au même secteur que lui.

### 45 Codes d'utilisateur (incluant 1 code de contrainte)

<p>Comment puis-je programmer un code d'utilisateur ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Appuyez sur [ENTREE];</li> <li>2) Entrez le [CODE MAÎTRE DU SYSTÈME] ou le [CODE MAÎTRE];</li> <li>3) Entrez 3 chiffres [SECTION] (voir le <i>Tableau de la page suivante</i>);</li> <li>4) Entrez le nouveau [CODE D'ACCÈS] à quatre ou six chiffres [ENTREE] clignote, retournez à l'étape 3.</li> </ol> <p>Comment puis-je supprimer un code d'utilisateur?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Répétez les étapes 1 à 3 (voir ci-dessous);</li> <li>2) Appuyez une fois sur [EXC.AUTO] pour chacun des chiffres du code d'utilisateur (4 ou 6 fois) jusqu'à ce que le clavier émette une "BIP" DE CONFIRMATION.</li> </ol>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Section	Codes d'utilisateur
[001]	Code d'utilisateur 001 = Code Maître du système
[002]	Code d'utilisateur 002 = Code Maître 1
[003]	Code d'utilisateur 003 = Code Maître 2
[004] à [047]	Code d'utilisateur 004 à Code d'utilisateur 047
[048]	Code d'utilisateur 048 ou Code de contrainte

## 12.3 DÉSARMEMENT ET DÉSACTIVATION D'UNE ALARME

Pour désarmer le système ou pour désactiver une alarme, entrez simplement un code d'accès valide. Programmez un point désigné pour l'entrée/sortie, tel que la porte avant ou la porte de garage avec un *Délai d'entrée*. Lorsque ce point d'entrée sera ouvert (violé), le système amorcera le délai d'entrée. Le système ne générera pas d'alarme tant que ce délai ne sera pas écoulé afin de permettre aux usagers d'entrer sur les lieux et de désarmer le système. À moins que leur code ait été assigné à l'option *armement Seulement*, tous les usagers peuvent désarmer le système.

Comment puis-je désarmer le système ou désactiver une alarme ?

1) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]\***

*L'indication arme ou alarme s'éteindra et le clavier émettra une "bip de confirmation".*

**\*SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX SECTEURS:**

Appuyez sur la touche qui correspond au secteur que vous désirez *désarmer*. Pour *désarmer les deux secteurs*, appuyez sur la touche **[1]**, attendez le "bip" de confirmation et ensuite appuyez sur la touche **[2]**.

## 12.4 ARMEMENT EN MODE RÉGULIER

Cette méthode, généralement utilisée pour l'armement de tous les jours, arme toutes les zones du secteur sélectionné. Si vous faites une erreur durant la procédure d'armement, le clavier émet une "BIP" DE REJET". Une fois que le système est armé correctement, l'indicateur "ARME" approprié s'allume et le *Délai de sortie* est amorcé. Veuillez noter que l'*armement en mode Régulier* peut également être activé à l'aide de l'*armement Automatique*, d'un *interrupteur à clé* ou d'une *touche rapide*.

Comment puis-je armer en mode Régulier ?

- 1) À moins que le système soit réparti, l'indicateur "PRÊT" doit être allumé. Si le système est réparti, toutes les zones du secteur désiré doivent être fermées;
- 2) Entrez un **[CODE D'ACCÈS]\*** valide.

**\*SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX SECTEURS :**

Appuyez sur la touche qui correspond au secteur que vous désirez *armer*. Pour *armer les deux secteurs*, appuyez sur la touche **[1]**, attendez le "bip" de confirmation et ensuite appuyez sur la touche **[2]**.

## 12.5 ARMEMENT EN MODE PARTIEL

Cette méthode permet aux usagers d'armer partiellement le système et de demeurer à l'intérieur de l'aire protégée. Par exemple, pour être protégé durant la nuit, les points du périmètre tels les portes et les fenêtres peuvent être armés tandis que d'autres zones telles les détecteurs de mouvement peuvent demeurer désactivées. Veuillez noter que les *zones feu* ne peuvent pas être contournées.

Comment puis-je armer en mode Partiel ?

- 1) Toutes les zones du secteur désiré doivent être fermées (à l'exception des zones assignées avec l'option *mode Partiel*);
- 2) Appuyez sur la touche **[PARTIEL]**;
- 3) Entrez un **[CODE D'ACCÈS]\*** valide.

**\*SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX SECTEURS :**

Appuyez sur la touche qui correspond au secteur que vous désirez *armer en mode Partiel*. Pour *armer les deux secteurs en mode Partiel*, appuyez sur la touche **[1]**, attendez le "bip" de confirmation et ensuite appuyez sur la touche **[2]**.

Si vous faites une erreur durant la procédure d'armement, le clavier émet une "BIP" DE REJET. Une fois que le système est correctement *armé en mode Partiel*, l'indicateur "ARME" approprié s'allume et le *Délai de sortie* est amorcé. Veuillez noter que l'*armement en mode Partiel* peut également être activé à l'aide de l'*armement Automatique*, d'un *interrupteur à clé* ou d'une *touche rapide*. Notez aussi que l'option *armement en mode Partiel du code d'utilisateur* doit avoir été activée.

## 12.6 ARMEMENT EN MODE INSTANT

Après avoir armé en mode *Partiel* et durant le *Délai de sortie*, appuyez et maintenez enfoncée la touche [PARTIEL] durant 3 secondes. Vous devriez entendre une "BIP" DE CONFIRMATION indiquant que toutes les zones qui sont armées ont été commutées en zones *Instant*.

Si vous avez accès aux deux secteurs :

Pour armer un secteur en mode Instant, appuyez sur [PARTIEL] + [CODE D'ACCÈS] + [SECTEUR SÉLECTIONNÉ] + [EFFAC] + maintenez enfoncée [PARTIEL]

Pour armer les deux secteurs en mode Instant, appuyez sur [PARTIEL] + [CODE D'ACCÈS] + [1] + [2] + maintenez enfoncée [PARTIEL]

## 12.7 ARMEMENT EN MODE FORCÉ\*

L'armement en mode *Forcé* permet aux usagers d'armer le système rapidement sans avoir à attendre que toutes les zones du système soient fermées. L'armement en mode *Forcé* est généralement utilisé lorsqu'un détecteur de mouvement protège une zone où est installé un clavier. Par conséquent, lors de l'armement du système, si le détecteur de mouvement est assigné à une zone *Forcée*, le panneau de contrôle ignore la zone et permet aux usagers d'armer le système et ce, même si la zone est ouverte. Au moment de l'armement, toutes les zones *Forcées* qui sont ouvertes sont considérées par le panneau de contrôle comme étant "désactivées". Durant la période d'armement, si une zone "désactivée" est fermée, le système arme automatiquement la zone et par conséquent génère une alarme si elle est violée.

Comment puis-je armer en mode Forcé ?

- 1) Toutes les zones du secteur désiré doivent être fermées (à l'exception des zones assignées avec l'option *mode Forcé*);
- 2) Appuyez sur la touche [EXC.AUTO];
- 3) Entrez un [CODE D'ACCÈS]\* valide.

\*SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX SECTEURS :

Appuyez sur la touche qui correspond au secteur que vous désirez armer. Pour armer les deux secteurs, appuyez sur la touche [1], attendez le "bip" de confirmation et ensuite appuyez sur la touche [2].

Si vous faites une erreur durant la procédure d'armement, le clavier émet une "BIP" DE REJET. Une fois que le système est correctement armé en mode *Forcé*, l'indicateur "ARME" approprié s'allume et le *Délai de sortie* est amorcé. Veuillez noter que l'armement en mode *Forcé* peut également être activé à l'aide de l'armement Automatique, d'un interrupteur à clé ou d'une touche rapide. Notez aussi que l'option *armement en mode Forcé du code d'usager* doit avoir été activée.

\* Ne doit pas être utilisé dans les installations UL

## 12.8 CONTOURNEMENT MANUEL DE ZONES (PROGRAMMATION)

Le *contournement manuel de zones* permet aux usagers de programmer le système d'alarme afin qu'il ignore (désactive) des zones spécifiques lors de l'armement suivant l'entrée de cette programmation. Veuillez noter que les zones feu ne peuvent pas être contournées et que le *contournement manuel de zones* peut également être activé à l'aide de la touche rapide de *contournement de zones*.

Comment puis-je contourner des zones ?

- 1) Appuyez sur la touche [EXCL];
- 2) Entrez un [CODE D'ACCÈS]\*\* valide;
- 3) Sélectionnez la ou les [ZONES] que vous désirez contourner;
- 4) Une fois que vous aurez entré toutes les zones que vous désirez contourner, appuyez sur [ENTREE] pour accepter la sélection.

\*\* Si vous avez accès aux deux secteurs, appuyez sur la touche qui correspond au secteur désiré. Notez aussi que l'option *Contournement permis du code d'usager* doit avoir été activée.

### 12.8.1 RAPPEL DE CONTOURNEMENT

Une fois que le système est désarmé, les zones contournées sont rétablies mais toutefois conservées en mémoire. L'option de *Rappel de contournement* vous permet de rappeler le contenu de la mémoire de contournement. Cette procédure élimine le besoin de programmer de nouveau les zones que vous désirez contourner chaque fois que vous devez armer le système.

Comment puis-je rappeler les entrées de contournement ?

- 1) Appuyez sur la touche [EXCL];
- 2) Entrez un [CODE D'ACCÈS]\* valide;
- 3) Appuyez sur la touche [EXCL]. *Les zones précédemment contournées s'allumeront;*
- 4) Appuyez sur la touche [ENTREE].

\*SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX SECTEURS :  
Appuyez sur la touche qui correspond au secteur désiré.

## 12.9 TOUCHES RAPIDES D'ARMEMENT

L'*armement par touche rapide* permet aux usagers d'armer le système en appuyant simplement sur une touche sans avoir à entrer leur code d'accès. L'*armement par touche rapide* peut être utilisé par des individus spécifiques tels le personnel d'entretien (i.e. concierge, personnel d'entretien ménager) pour armer le système à leur départ sans qu'il soit requis de leur donner accès à aucune autre opération du système.

Touche rapide d'armement en mode Régulier

Maintenez enfoncée la touche [ENTREE] durant 3 secondes\* pour armer toutes les zones du secteur.

Touche rapide d'armement en mode Forcé

Maintenez enfoncée la touche [EXC.AUTO] durant 3 secondes\* pour contourner toutes les zones qui sont programmées avec l'assignation *mode Forcé* et qui sont ouvertes.

Touche rapide de contournement

Maintenez enfoncée la touche [EXCL] durant 3 secondes\* pour accéder au *mode de programmation de contournement*.

Touche rapide d'armement en mode Partiel

Maintenez enfoncée la touche [PARTIEL] durant 3 secondes\* pour armer toutes les zones qui ne sont pas programmées avec l'assignation *mode Partiel*.

**Sortie rapide** - Lorsque le système est déjà armé en mode partiel.

*Pour quitter et armer en mode Partiel* : Maintenez enfoncée la touche [PARTIEL] durant 3 secondes\*. Le système commute en mode *Délai de sortie*. Une fois le *Délai de sortie* écoulé, le système revient en mode *d'armement Partiel*.

*Pour quitter et armer en mode Régulier* : Maintenez enfoncée la touche [ENTREE] durant 3 secondes\*. Le système commute en mode *Délai de sortie*. Une fois le *Délai de sortie* écoulé, le système commute en mode *d'armement Régulier*.

*Quitter et armer en mode Forcé* : Maintenez enfoncée la touche [EXC.AUTO] durant 3 secondes\*. Le système commute en mode *Délai de sortie*. Une fois le *Délai de sortie* écoulé, le système commute en mode *d'armement Forcé*.

\* Si vous avez accès aux deux secteurs, appuyez une fois après avoir activé une touche rapide sur la touche qui correspond au secteur désiré. Pour sélectionner les deux secteurs, appuyez sur la touche [1], attendez le "bip" de confirmation et ensuite appuyez sur la touche [2].

## 12.10 ARMEMENT À L'AIDE D'UN INTERRUPTEUR À CLÉ

Un interrupteur à clé peut être utilisé pour armer ou désarmer le système. Pour plus de détails sur la programmation de les interrupteurs à clé, référez-vous à la section 5.8.8 à la page 26. Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action maintenue, placez l'interrupteur en position "en fonction". Pour désarmer le système, placez l'interrupteur en position "hors fonction". Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action momentanée, placez brièvement l'interrupteur en position "en fonction" et remplacez le ensuite à la position "hors fonction". Pour désarmer le système, répétez cette procédure.

## 12.11 ALARMES DE PANIQUE

En cas d'urgence, le système Spectra peut être programmé pour transmettre immédiatement une alarme lorsqu'une combinaison de deux touches spécifiques est maintenue enfoncée durant deux secondes. Tel que décrit ci-dessous, trois combinaisons de touches sont disponibles :

Maintenez les touches [1] et [3] enfoncées pour générer une alarme de panique.

Maintenez les touches [4] et [6] enfoncées pour générer une alarme médicale ou de panique.

Maintenez les touches [7] et [9] enfoncées pour générer une alarme d'incendie.