

Pour le clavier PK5500/RFK5500 utilisez les touches de défilement < > pour visualiser les détecteurs dans la mémoire d'alarme.

Appuyez sur # pour sortir. Pour effacer la mémoire d'alarme, armez et désarmez le système.

Si une alarme est déclenchée durant l'armement, le clavier ira directement à la mémoire d'alarme lorsque vous désarmez le système. Dans ce cas, vous devez approcher prudemment car l'intrus se trouve peut-être encore sur les lieux.

Carillon de porte (Tonalités d'entrée/sortie)

Pour activer ou désactiver la fonction carillon de porte, appuyez sur la touche **Carillon** pendant 2 secondes ou tapez *4.

Programmation de Codes d'accès

En plus du code maître d'accès, vous pouvez programmer jusqu'à 16 codes d'accès d'utilisateur additionnels. Si les télécommandes ont été programmées (porte-clés) alors la télécommande no.1 sera enregistrée comme Accès utilisateur code no.1, si ce code d'accès a été programmé. Les chiffres de la télécommande (01-16) correspondent aux codes d'accès de l'utilisateur (01-16): Appuyez *5, plus votre code d'accès maître, le voyant Armé (A) s'allumera.

Entrez le nombre à deux chiffres qui doit être programmé (c'est-à-dire 06 pour code d'accès utilisateur 6 ; entrez 40 pour le code d'accès maître) ou utilisez les touches < > pour trouver le code spécifique et appuyez * pour sélectionner. Entrez le nouveau code d'accès à 4 ou 6 chiffres. Quand la programmation est complète, entrez un autre code à deux chiffres pour programmer ou appuyez # pour sortir du mode programmation.

Les codes d'accès ont des attributs programmables qui permettent la suspension de zone, activation du code de détresse, activation du code superviseur ou une seule activation.

Codes d'accès

[*][5][Code Maître] (lorsque le système désarmé)

La commande [*][5] est utilisée pour programmer des codes d'accès supplémentaires.

Codes Utilisateur- Les Codes utilisateur 1-16 sont disponibles pour le système.

Code Maître (Code d'Accès 40) - Le code maître possède tous les attributs décrits dans la liste Attributs programmables ci-après, excepté Contrainte (2) et Usage Unique (8), et il est nécessaire pour programmer tous les attributs du code de superviseur.

Codes Superviseur - Ces codes sont toujours valables lorsque l'on tape *5 dans la section de programmation du code utilisateur. Toutefois, ces codes ne peuvent que programmer des codes supplémentaires qui ont les mêmes caractéristiques ou moins de caractéristiques. Une fois programmés, les codes de superviseur reçoivent les caractéristiques du code maître. Ces attributs peuvent être modifiés. Tout code utilisateur peut être transformé en code superviseur avec l'activation de l'attribut 1 du code utilisateur (voir détails ci-après).

Codes sous Contrainte - Les codes sous contrainte sont des codes utilisateur standards qui transmettent le code d'alarme sous contrainte lorsque le code est entré pour effectuer une fonction quelconque sur le système. Tout code utilisateur peut être transformé en code de contrainte avec l'activation de l'attribut 2 du code utilisateur (voir détails ci-après).

Code d'Utilisation à Usage Unique - Ce code permet un accès temporaire au système pour une période de 24 heures. Durant la période de 24 heures, l'utilisateur temporaire peut désarmer le système une seule fois. Il n'y a aucune restriction sur le nombre de fois que l'utilisateur temporaire peut armer le système durant cette période.

REMARQUE: Les codes sous contrainte ne sont pas valables lorsque l'on entre dans les sections [*][5], [*][6] ou [*][8]. Les codes d'accès ne peuvent pas être programmés comme valeur doublée ou comme "code +/- 1".

Attributs de codes d'utilisateur

1. Les attributs par défaut d'un nouveau code ont les attributs du code utilisé pour taper *5 qu'il s'agisse de la programmation d'un nouveau code ou d'un code existant.
2. Le code maître du système (Code 40) a l'attribut 3 EN MARCHE par défaut.

REMARQUE: Ces attributs ne sont pas changés.