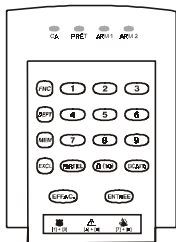
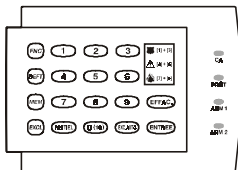


# SPECTRA<sup>MD</sup>

## Claviers DEL 10-Zone Spectra



1686V



1686H

## Manuel de l'utilisateur

# TABLE OF CONTENTS

---

<b>1.0 INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
<b>2.0 FONCTIONNEMENT DE BASE</b> .....	<b>4</b>
2.1 Feed-back Audible.....	4
2.2 Voyants Lumineux du Clavier .....	6
2.3 Affichage des Zones.....	6
2.4 Affichage de la Mémoire d'Alarmes.....	6
2.5 Affichage des Défectuosités .....	7
2.6 Répartitions .....	11
<b>3.0 PROGRAMMATION DES CODES D'ACCÈS</b> .....	<b>12</b>
3.1 Code Maître du Système.....	12
3.2 Codes Maîtres .....	12
3.3 Code Contrainte .....	13
3.4 Programmation des Codes d'Usager.....	13
<b>4.0 ARMEMENT &amp; DÉSARMEMENT</b> .....	<b>15</b>
4.1 Délai de Sortie .....	15
4.2 Désarmement & Désactivation d'une Alarme .....	15
4.3 Armement Régulier.....	16
4.4 Armement Partiel.....	17
4.5 Armement Forcé.....	18
4.6 Contournement de Zones (Programmation).....	19
4.7 Touches Rapides d'Armement .....	21
4.8 Armement à l'aide d'un Interrupteur à Clé.....	23
4.9 Armement Automatique.....	23

<b>5.0 CARACTÉRISTIQUES ADDITIONNELLES.....</b>	<b>25</b>
5.1 Programmation des Zones Carillon .....	25
5.2 Sourdine du Clavier .....	25
5.3 Alarmes de Panique .....	26
5.4 Programmation de l'Horloge (heure) .....	26
5.5 Touche FNC (Sorties Programmables) .....	27
5.6 Touche de Fonction Rapide .....	27
<b>6.0 ALARMES D'INCENDIE.....</b>	<b>28</b>
<b>7.0 VÉRIFICATION ET ENTRETIEN .....</b>	<b>32</b>
<b>8.0 PARAMÈTRES DU SYSTÈME.....</b>	<b>33</b>
<b>9.0 ANNEXE A.....</b>	<b>39</b>

# 1.0 INTRODUCTION

---

Nous tenons à vous remercier d'avoir choisi le **Système de Sécurité Spectra** de **Paradox**. En comblant de façon fiable tous vos besoins en matière de sécurité, le Système de Sécurité Spectra vous procurera la tranquillité d'esprit. En fait, le Système Spectra peut également réaliser vos rêves de domotique tels que de contrôler votre porte de garage, vos systèmes d'éclairage et de chauffage, de contrôler la température ambiante et plus encore. Pour bénéficier de tous les avantages que peut vous procurer votre Système Spectra, n'hésitez pas à consulter votre installateur.

Ce système de sécurité de technologie avancée vous offre la simplicité d'une protection efficace sans que vous ayez à mémoriser des codes complexes et embarrassants. Le système est composé d'un Panneau de Contrôle Spectra, de un ou plusieurs Claviers Spectra et de dispositifs de détection variés (i.e. détecteurs de mouvement, contacts de porte, etc.) et d'une variété de dispositifs d'avertissement (i.e. cloches, sirènes, voyants, etc.).

Les attrayants et conviviaux **Claviers à DEL Spectra 1686H et 1686V** vous permettent d'accéder facilement aux fonctions de votre système de sécurité et de visualiser d'un simple coup d'œil rapide l'états de ce dernier. Étant donné que toutes les opérations qui ont trait à votre système seront exécutées et affichées via le clavier, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel et de demander à votre installateur de vous expliquer les fonctions de base de votre système.

## 2.0 FONCTIONNEMENT DE BASE

---

Les *Claviers à DEL Spectra 1686H* et *1686V* fonctionnent et affichent les informations de la même manière. Les sections suivantes vous permettront de vous familiariser avec les touches et les voyants lumineux de votre clavier.



Plusieurs des caractéristiques de votre système doivent être activées par votre installateur. Si une caractéristique n'est pas programmée, le clavier émet une "TONALITÉ DE REJET" et l'opération est annulée. Pour plus de détails, référez-vous à "paramètres du système" à la section 8.0.

### 2.1 FEED-BACK AUDIBLE

---

Lorsque vous entrez de l'information au clavier, ce dernier vous guide à l'aide de tonalités "bip" en vous communiquant la confirmation ou le rejet de vos entrées. Vous devriez vous familiariser avec ces deux tonalités:

**Tonalité de Confirmation:** Lorsqu'une opération (i.e. armement/désarmement) est effectuée avec succès ou lorsque le système commute dans un nouvel état/mode, le clavier émet une tonalité "bip" intermittente ("BIP-BIP-BIP-BIP").

**Tonalité de Rejet:** Lorsque le système revient à l'état précédent ou lorsqu'une fonction est incorrectement entrée, le clavier émet une tonalité "bip" continue ("BIIIIIIIP").

## Figure 2-1: Vue d'ensemble du clavier à DEL 1686V

**Voyants "ARM" (rouge):**

**ALLUMÉ** = Partition armée en mode Régulier ou Forcé

**ÉTEINT** = Partition désarmée

**CLIGNOTE** = Partition armée en mode Partiel ou Instant

**CLIGNOTE RAPIDEMENT** = Partition en alarme

**Voyant "PRÊT" (vert):**

**ALLUMÉ** = Zones fermées

**ÉTEINT** = Zone(s) ouverte(s) ou armée(s)

**CLIGNOTE** = Délai de Sortie

**Voyant "CA" (orange):**

**ALLUMÉ** = Alimentation CA présente

**ÉTEINT** = Panne d'alimentation

**FNC** Touche FNC:

Maintenir enfoncée durant 3 secondes pour activer une PGM (i.e. Porte de garage)

**DEFT** Affichage des Défectuosités

**MEM** Affichage de la Mémoire d'Alarmes

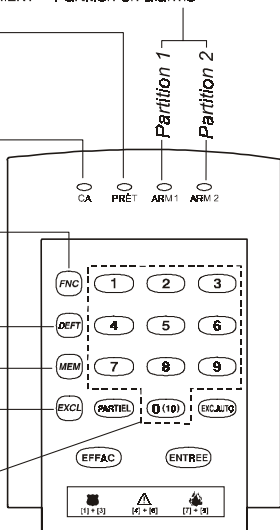
**EXCL** Contournement de zones

**Affichage des zones**

Les touches [1] à [10] correspondent respectivement aux zones 1 à 10. Lorsqu'une touche est allumée, cela indique que la zone est ouverte.

**EFFAC** Pour entrer à nouveau une donnée, quitter le mode courant ou annuler une opération.

**ENTREE** Pour sauvegarder et quitter



**CLAVIER À DEL 1686V**

## 2.2 VOYANTS LUMINEUX DU CLAVIER

---

Tous les Claviers à DEL **Spectra** sont munis de voyants de couleur qui vous permettent de connaître rapidement l'état de votre système. L'état de chaque voyant, tel que décrit dans la *Figure 2-1*, représente une condition spécifique de votre système.

## 2.3 AFFICHAGE DES ZONES

---

Les touches numériques des Claviers **1686V/H** sont conçues pour communiquer l'état des zones de votre système. Chaque touche correspond à une zone de votre système. Si une touche lumineuse est éteinte, la zone correspondante est fermée. Si une touche lumineuse est allumée, la zone correspondante est ouverte (i.e. porte ouverte, mouvement détecté, etc.).

## 2.4 AFFICHAGE DE LA MÉMOIRE D'ALARMES

---

Si une alarme a été déclenchée sur une zone, la touche **[MEM]** sera allumée. Toutes les zones qui ont provoqué une alarme seront enregistrées en mémoire. Après avoir désarmé le système, appuyez sur la touche **[MEM]** pour faire allumer toutes les touches qui correspondent aux zones qui étaient en alarme (voir "Affichage des Zones" à la section 2.3). Pour quitter l'Affichage de la Mémoire d'Alarmes, appuyez sur la touche **[EFFAC.]**. Le système effacera le contenu de la Mémoire d'Alarmes chaque fois que le système sera armé.

## 2.5 AFFICHAGE DES DÉFECTUOSITÉS

---

Votre système d'alarme supervise continuellement l'apparition possible de quatorze conditions de défauts. La majorité de ces conditions peuvent être directement rapportées à votre poste de télésurveillance. Lorsqu'une condition de défaut est présente, la touche [DEFT] s'allume.



*Le Clavier peut être programmé pour émettre une tonalité "BIP" à toutes les 5 secondes chaque fois qu'une nouvelle condition de défaut est détectée. Pour faire taire la "Tonalité de Défaut", appuyez sur la touche [DEFT].*

### **Comment puis-je accéder à l'Affichage des Défauts?**

- 1) Appuyez sur la touche [DEFT]  
*La touche [DEFT] clignotera et toutes les touches numériques correspondant aux conditions de défauts présentes s'allumeront.*
- 2) Consultez la description correspondant à la défaut affichée en vous référant à la Liste des Défauts. Si aucune instruction n'est donnée pour corriger le problème, contactez votre Compagnie de Sécurité pour obtenir du service.
- 3) Pour quitter, appuyez sur la touche [EFFAC.]



***Nous vous recommandons fortement d'aviser votre Compagnie de Sécurité de la défaut afin de leur permettre de corriger la situation.***



## Liste des Défectuosités

### 2.5.1 BATTERIE FAIBLE OU ABSENTE [1]

Lorsque la touche [1] est allumée, cela indique que la batterie de secours est débranchée, a besoin d'être rechargée ou remplacée.

### 2.5.2 TRANSMETTEUR SANS FIL, PILE FAIBLE [2]

Lorsque la touche [2] est allumée, cela indique que la pile de un ou plusieurs transmetteurs sans fil est faible. Le voyant jaune du dispositif en défectuosité clignotera.

### 2.5.3 PANNE D'ALIMENTATION [3]

Lorsque la touche [3] est allumée, cela indique que le système a détecté une perte d'alimentation CA. Cette défectuosité se présente généralement lors d'une panne électrique. Si cette défectuosité apparaît et qu'il n'y a pas de panne électrique, contactez votre Compagnie de Sécurité pour obtenir du service.

### 2.5.4 SIRÈNE/PGM2 DÉBRANCHÉE [4]

Lorsque la touche [4] est allumée, cela indique que la cloche, la sirène ou tout autre dispositif raccordé sur la sortie PGM2 n'est plus raccordé à votre système d'alarme.

### 2.5.5 LIMITE DE COURANT SORTIE DE SIRÈNE [5]

Durant une alarme, la sortie de sirène, qui utilise un circuit de protection sans fusible, s'arrête automatiquement si le courant de charge excède la limite prescrite. Si cela se produit, la touche [5] s'allume. Lors du désarmement du système, le courant de la sortie de sirène est coupé et le voyant de défectuosité s'éteint. Cependant, si la situation n'est pas corrigée, la défectuosité peut réapparaître lors de l'alarme suivante.

### 2.5.6 LIMITE DE COURANT SORTIE AUXILIAIRE [6]

La sortie auxiliaire, qui fournit l'alimentation aux accessoires de votre système d'alarme, 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. Si cela se produit, la touche [6] s'allume.

### 2.5.7 COMMUNICATEUR EN PANNE [7]

Si votre système d'alarme est relié à un poste de télésurveillance et qu'il ne réussit pas à entrer en communication avec ce dernier, la touche [7] s'allume.

### 2.5.8 PERTE DE L'HEURE [8]

Lorsque la touche [8] est allumée, cela indique que l'horloge de votre système d'alarme a besoin d'être reprogrammée. **Ceci est la seule défectuosité que nous vous recommandons de corriger vous-même.**

**Pour reprogrammer l'horloge**, appuyez sur la touche [8] après avoir effectué l'étape 2 dans l'Affichage des Défectuosités (voir "*Comment puis-je accéder à l'Affichage des Défectuosités?*" au début de la section 2.5) et entrez l'heure actuelle dans le mode 24 heures (i.e. 8:30PM = 20:30). Référez-vous également à la section 5.4 et à l'Annexe A.

### 2.5.9 SABOTAGE/DÉFECTUOSITÉ DE CÂBLAGE [9]

Lorsque la touche [9] est allumée, cela indique qu'une condition de sabotage ou qu'une défectuosité de câblage est présente sur une ou plusieurs zones.

**Pour visualiser les zones qui sont en défectuosité**, appuyez sur la touche [9] après avoir effectué l'étape 2 dans l'Affichage des Défectuosités (voir "*Comment puis-je accéder à l'Affichage des Défectuosités?*" au début de la section 2.5). Référez-vous à la section 2.3: *Affichage des Zones*.

### 2.5.10 SUPERVISION LIGNE TÉLÉPHONIQUE [10]

Lorsque la touche [10] est allumée, cela indique que le système n'a pas détecté la présence de la ligne téléphonique durant plus de 30 secondes.

### 2.5.11 DÉFECTUOSITÉ ZONE D'INCENDIE [PARTIEL]

Lorsque la touche [PARTIEL] est allumée, cela indique un problème de câblage sur la zone d'incendie.

### 2.5.12 MODULE MANQUANT [EXCL]

Lorsqu'un module ne communique plus avec le système, la touche [EXCL] s'allume.

### 2.5.13 PERTE DE SUPERVISION, TRANSMETTEUR SANS FIL [MEM]

La touche [MEM] s'allume lorsqu'un transmetteur sans fil ne communique plus avec son récepteur ou lorsque ses piles sont débranchées.

**Pour visualiser la zone sur laquelle les transmetteurs sans fil sont en défaut, appuyez sur [MEM] après avoir effectué l'étape 2 dans l'Affichage des Défectuosités voir "Comment puis-je accéder à l'Affichage des Défectuosités?" au début de la section 2.5). Référez-vous à la section 2.3: *Affichage des Zones*.**

### 2.5.14 CLAVIER DÉFECTUEUX [EXC.AUTO]

Si pour quelque raison que ce soit votre clavier ne communique plus avec votre système d'alarme, il émettra quatre tonalités "bip" consécutifs à intervalle de 3 secondes. Pour arrêter la séquence de "bip", appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. La touche [DEFT] clignotera et la touche [EXCL] s'allumera. Une fois la communication rétablie, le clavier reprendra ses fonctions.

## 2.6 RÉPARTITIONS

---

Votre système **Spectra** est doté d'une caractéristique de répartition qui permet de diviser votre système d'alarme en deux partitions distinctes identifiées en tant que Partition 1 et Partition 2. La répartition peut être utilisée dans les installations ou des systèmes de sécurité partagés sont plus pratiques tel que par exemple dans le cas d'un bureau à domicile ou d'un entrepôt connexe à une aire de bureaux. Lorsque le système est réparti, chaque zone, chaque Code d'Usager et plusieurs autres caractéristiques de votre système peuvent être assignées soit au Partition 1, soit au Partition 2 ou aux deux Partitions à la fois.



***Si la répartition n'est pas utilisée dans votre système, toutes les zones, tous les Codes d'Usager et toutes les caractéristiques seront reconnues comme faisant partie de la Partition 1.***

## 3.0 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 (voir la section 5.5). Le système de sécurité **Spectra** supporte les codes suivants:

- 1        *Code Maître du Système*
- 2        *Codes Maîtres*
- 45      *Codes d'Usager* (incluant 1 code de contrainte)

Pour plus de détails concernant la façon dont chacun des Codes d'Accès peut armer ou désarmer le système, référez-vous à la section 8.0 Paramètres du Système.

### 3.1 CODE MAÎTRE DU SYSTÈME (Par Défaut: 123456)

---

Le Code Maître du Système peut armer ou désarmer tous les Partitions à l'aide de l'une ou l'autre des méthodes décrites dans la présente section et peut créer, modifier ou supprimer des Codes d'Usager (voir section 3.4).

### 3.2 CODES MAÎTRES

---

Le *Code Maître 1* est assigné de façon permanente à la Partition 1 et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *Codes d'Usager* (voir section 3.4) qui sont assignés à la Partition 1.

Le *Code Maître 2* est assigné de façon permanente à la Partition 2 (à moins que la répartition soit désactivée, alors le *Code Maître 2* est assigné à la Partition 1) et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *Codes d'Usager* (voir section 3.4) qui sont assignés à la même partition que lui.



*Les Codes Maîtres ne peuvent pas modifier ou supprimer les Codes d'Usager qui sont assignés à la fois aux deux Partitions. Seul le Code Maître du Système peut modifier ou supprimer les Codes d'Usager qui sont assignés à la fois aux deux Partitions.*

### **3.3 CODE CONTRAINTE**

---

Si vous êtes contraint d'armer ou de désarmer votre système, le fait d'entrer le Code d'Accès assigné à l'Usager 048 armera ou désarmera le système et transmettra immédiatement une alarme silencieuse (Code Contrainte) au poste de télésurveillance.

### **3.4 PROGRAMMATION DES CODES D'USAGER**

---

Votre système peut utiliser des Codes d'Usager de 4 ou 6 chiffres (voir page 34). Chaque chiffre peut être une valeur entre zéro et neuf. Les codes à 6 chiffres sont considérés comme étant plus difficiles à "déchiffrer" et procurent par conséquent un niveau de sécurité plus élevé. Évitez de choisir un code qui serait trop facile ou trop évident, tel que votre numéro de téléphone, votre numéro de porte ou encore un code comme 1234.

### **Comment puis-je programmer un Code d'Usager?**

- 1) Appuyez sur **[ENTREE]**
- 2) Entrez votre **[CODE MAÎTRE]** (par défaut 123456)  
*La touche [ENTREE] clignote*
- 3) Entrez 3-chiffres **[SECTION]** (voir Tableau 1)  
*La touche [ENTREE] et le [NUMÉRO] correspondant au premier chiffre du code actuel (si programmé) s'allument (voir Annexe A)*
- 4) Entrez le nouveau **[CODE D'ACCÈS]** à 4 ou 6 chiffres  
*La touche [ENTREE] clignote. Retournez à l'étape 3 pour entrer le code suivant ou appuyez sur [EFFAC.] pour quitter*

### **Comment puis-je supprimer un Code d'Usager?**

- 1) Répétez les étapes 1 à 3 (voir ci-dessus)
- 2) Appuyez une fois sur la touche **[EXC.AUTO]** pour chacun des chiffres du Code d'Usager (4 ou 6 fois) jusqu'à ce que le clavier émette une tonalité "BIP DE CONFIRMATION". Pour quitter, appuyez ensuite sur la touche **[EFFAC.]**

**Tableau 1: Sections des Codes d'Usager**

<b>Section</b>	<b>Codes d'Usager</b>
[001]	Code d'Usager 001 = Code Maître du Système
[002]	Code d'Usager 002 = Code Maître 1
[003]	Code d'Usager 003 = Code Maître 2
[004] à [047]	Code d'Usager 004 à Code d'Usager 047
[048]	Code d'Usager 048 ou Code Contrainte

## 4.0 ARMEMENT & DÉSARMEMENT

---

Bénéficiez pleinement de votre système **Spectra** en vous familiarisant avec les diverses méthodes d'armement.



*Si votre système n'est pas réparti (voir section 2.6), il considère que tout se rapporte à la Partition 1.*

### 4.1 DÉLAI DE SORTIE

---

Après avoir entré une séquence d'armement valide, une *Minuterie de Délai de Sortie* s'amorce et vous alloue suffisamment de temps pour quitter les lieux avant que le système s'arme. Lors du *Délai de Sortie*, le voyant "PRÊT" clignote et le clavier peut émettre une tonalité. Durant les dernières 10 secondes, la tonalité et le clignotement sont plus rapides.

### 4.2 DÉSARMEMENT & DÉSACTIVATION D'UNE ALARME

---

Pour désarmer un système armer ou une alarme, entrez votre code d'accès. Votre installateur programmera des points désignés pour l'entrée, tels que la porte avant, avec une des deux *Minuteries de Délai d'Entrée*. Lors de l'ouverture d'un point d'entrée, une alarme est déclenchée seulement lorsque le délai est écoulé et que le système n'a pas été désarmé. N'importe quel utilisateur peut désarmer une partition auquel ils ont été assignés, à l'exception des utilisateurs assignés à *l'Option Armement Seulement*. Pour désarmer des alarmes produites par une *Zone d'Incendie Retardée*, référez-vous à la section 6.0.

#### **Comment puis-je désactiver une alarme?**

Entrez votre [CODE D'ACCÈS]



### **Comment puis-je désarmer le système?**

Pour un système armé en mode Partiel ou Instant, passez à l'étape 2.

- 1) Entrez par un point d'entrée désigné (i.e. porte avant). Le clavier émettra une tonalité "bip" durant le *Délai d'Entrée*.
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**  
Après le "BIP DE CONFIRMATION", le voyant "ARM" s'éteint.

SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX PARTITIONS (voir section 2.6):

- 3) Les touches **[1]** et **[2]** clignotent. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition que vous désirez armer. Pour armer l'autre partition, appuyez sur l'autre touche après avoir entendu le "BIP DE CONFIRMATION".

## **4.3 ARMEMENT RÉGULIER**

Cette méthode, généralement utilisée pour les applications de tous les jours, arme toutes les zones de la partition sélectionnée.

### **Comment puis-je Armer en Mode Régulier?**

- 1) Fermez toutes les zones de la partition désirée.
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**

SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX PARTITIONS (voir section 2.6):

- 3) Les touches **[1]** et **[2]** clignotent. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition que vous désirez armer. Pour armer l'autre partition, appuyez sur l'autre touche après avoir entendu le "BIP DE CONFIRMATION".

Une fois que vous avez correctement armé le système, le voyant "ARM" correspondant à la partition armée s'allume et le *Délai de Sortie* (voir section 4.1) est amorcé. Notez que si ces caractéristiques ont été

16 Manuel de l'utilisateur

programmées, l'*Armement Régulier* peut être activé à l'aide d'une *Touche Rapide* (voir section 4.7), d'un *Interrupteur à Clé* (voir section 4.8) ou de la caractéristique *Armement Automatique* (voir section 4.9).

## 4.4 ARMEMENT PARTIEL

---

Cette méthode vous permet d'armer partiellement votre système et de demeurer à l'intérieur des lieux tout en étant protégé. Les Zones Partielles sont des zones qui seront contournées lorsque le système sera armé en mode Partiel. Par exemple, pour être protégé durant la nuit, vous pourriez armer les portes et les fenêtres de votre résidence sans toutefois armer les détecteurs de mouvement.

### **Comment puis-je Armer en Mode Partiel?**

- 1) Fermez toutes les zones de la partition désirée (à l'exception des *Zones Partielles*).
- 2) Appuyez sur **[PARTIEL]**
- 3) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**

SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX PARTITIONS (voir section 2.6):

- 4) Les touches **[1]** et **[2]** clignotent. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition que vous désirez armer. Pour armer l'autre partition, appuyez sur l'autre touche après avoir entendu le "BIP DE CONFIRMATION".

Une fois que vous avez correctement armé le système en *mode Partiel*, le voyant "ARM" correspondant à la partition armée clignote et le *Délai de Sortie* (voir section 4.1) est amorcé. Notez que si ces caractéristiques ont été programmées, l'*Armement Partiel* peut être activé à l'aide d'une *Touche Rapide* (voir section 4.7), d'un *Interrupteur à Clé* (voir section 4.8) ou de la caractéristique *Armement Automatique* (voir section 4.9).

#### 4.4.1 ARMEMENT INSTANT

**Juste 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 un "BIP DE CONFIRMATION" qui indique que le système est maintenant armé en *mode Instant*. Par conséquent, si une infraction a lieu sur l'une ou l'autre des zones armées, l'alarme sera instantanément déclenchée.

#### **Si vous avez accès aux deux partitions:**

Pour armer une partition en mode Instant

- 1) Appuyez sur **[PARTIEL]**
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**
- 3) Choisissez une partition
- 4) Appuyez sur **[EFFAC.]**
- 5) Appuyez et maintenez **[PARTIEL]** durant 3 secondes

Pour armer les deux partitions en mode Instant

- 1) Appuyez sur **[PARTIEL]**
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**
- 3) Appuyez sur **[1]**
- 4) Appuyez sur **[2]**
- 5) Appuyez et maintenez **[PARTIEL]** durant 3 secondes

#### 4.5 ARMEMENT FORCÉ

---

*L'Armement Forcé* vous permet d'armer votre système rapidement sans avoir à attendre que toutes les zones du système soient fermées. Durant *l'Armement Forcé*, une *Zone Forcée* est considérée comme étant "désactivée" jusqu'à ce qu'elle soit refermée. Lorsque la zone est refermée, le système arme automatiquement la zone. *L'Armement Forcé* est généralement utilisé lorsqu'un détecteur de mouvement protège la zone où est installé un clavier. Par exemple, si vous désirez armer le système et que la *Zone Forcée* sur laquelle le détecteur de mouvement est relié est ouverte, le système vous permet tout de même d'armer.

### **Comment puis-je Armer en Mode Forcé?**

- 1) Fermez toutes les zones de la partition désirée (à l'exception des *Zones Forcées*).
- 2) Appuyez sur **[EXC.AUTO]**
- 3) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**

SI VOUS AVEZ ACCÈS AUX DEUX PARTITIONS (voir section 2.6):

- 4) Les touches **[1]** et **[2]** clignotent. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition que vous désirez armer. Pour armer l'autre partition, appuyez sur l'autre touche après avoir entendu le "BIP DE CONFIRMATION".

Une fois que vous avez correctement armé le système en *mode Forcé*, le voyant "ARM" correspondant à la partition armée s'allume et le *Délai de Sortie* (voir section 4.1) est amorcé. Notez que si cette caractéristique a été programmée, l'*Armement Forcé* peut être activé à l'aide d'une *Touche Rapide d'Armement Forcé* (voir section 4.7.4).

## **4.6 CONTOURNEMENT DE ZONES (PROGRAMMATION)**

---

Le *Contournement de Zones* vous permet de programmer le système d'alarme afin qu'il ignore (désactive) des zones spécifiques lors de l'armement suivant l'entrée de cette programmation. Vous pouvez par exemple, si vous le désirez, ne pas mettre tout le système en fonction lorsque des travailleurs rénovent une partie de votre résidence. Veuillez noter qu'une *Zone d'incendie* ne peut pas être contournée.

### **Comment puis-je contourner des zones?**

- 1) Appuyez sur la touche **[EXCL]**
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**. (voir Note1)
- 3) Appuyez sur les touches correspondant aux zones que vous désirez contourner afin de les faire allumer. *Pour éteindre une touche, appuyez dessus de nouveau. Pour effacer toutes les zones actuellement programmées pour le contournement, appuyez sur la touche **[EXC.AUTO]***
- 4) Une fois que vous avez entré toutes les zones que vous désirez contourner, appuyez sur la touche **[ENTREE]** pour accepter l'entrée.

*La touche **[EXCL]** s'allumera lorsque les zones seront contournées. Les zones seront contournées lors de l'armement.*

**NOTE1:** Si vous avez accès aux deux partitions, les touches **[1]** et **[2]** clignotent. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition désirée. La touche **[EXCL]** clignotera et toutes les zones qui sont déjà contournées s'allumeront.

#### **4.6.1 RAPPEL DE CONTOURNEMENT**

Une fois que le système est désarmé, les zones contournées sont rétablies mais toutefois conservées en mémoire. La caractéristique 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 activer le rappel de contournement?**

- 1) Appuyez sur la touche **[EXCL]**
- 2) Entrez votre **[CODE D'ACCÈS]**. (voir Note 1)
- 3) Appuyez sur la touche **[EXCL]**

*Les touches correspondant aux zones qui étaient contournées lors du dernier armement sont allumées.*

- 4) Appuyez sur la touche **[ENTREE]**

## **4.7 TOUCHES RAPIDES D'ARMEMENT**

---

*L'Armement par Touche Rapide* vous permet d'armer le système sans avoir à entrer votre code d'accès.

**NOTE2:** Si les deux partitions sont activées et que vous utilisez une Touche Rapide, les touches **[1]** et **[2]** clignoteront. Appuyez sur la touche qui correspond à la partition que vous désirez armer. Pour armer l'autre partition, appuyez sur l'autre touche après avoir entendu le "BIP DE CONFIRMATION".

### **4.7.1 TOUCHE RAPIDE D'ARMEMENT RÉGULIER**

Maintenez enfoncée la touche **[ENTREE]** durant 3 secondes (voir Note 2) pour armer toutes les zones de la partition. Vous pouvez utiliser cette caractéristique afin de permettre à des individus spécifiques, tel que le personnel d'entretien ménager, d'armer le système sans qu'ils aient accès à aucune autre fonction du système. Pour plus de détails, référez-vous à la section 4.4 *Armement Régulier*.

### **4.7.2 TOUCHE RAPIDE D'ARMEMENT PARTIEL**

Maintenez enfoncée la touche **[PARTIEL]** durant 3 secondes (voir Note 2) pour armer toutes les zones qui ne sont pas programmées avec l'assignation Zone Partielle. Pour plus de détails, référez-vous à la section "Armement Partiel" à la section 4.4.

### 4.7.3 SORTIE RAPIDE

**LORSQUE LE SYSTÈME EST DÉJÀ ARMÉ EN MODE PARTIEL:** cette caractéristique vous permet de quitter les lieux déjà armés et de les laisser armés.

**Quitter et Armer en Mode Partiel:** Maintenez enfoncée la touche **[PARTIEL]** durant 3 secondes (voir *Note2*) pour amorcer le *Délai de Sortie* (voir section 4.1). Une fois le Délai de Sortie écoulé, le système revient en mode *d'Armement Partiel*.

**Quitter et Armer en Mode Régulier:** Maintenez enfoncée la touche **[ENTREE]** durant 3 secondes (voir *Note2*) pour amorcer le *Délai de Sortie* (voir section 4.1). Une fois le Délai de Sortie écoulé, le système commute en mode *d'Armement Régulier* (voir section 4.3).

**Quitter et Armer en Mode Forcé:** Maintenez enfoncée la touche **[EXC.AUTO]** durant 3 secondes (voir *Note2*) pour amorcer le *Délai de Sortie* (voir section 4.1). Une fois le Délai de Sortie écoulé, le système commute en mode *d'Armement Forcé* (voir section 4.5).

### 4.7.4 TOUCHE RAPIDE D'ARMEMENT FORCÉ

Maintenez enfoncée la touche **[EXC.AUTO]** durant 3 secondes (voir *Note2*) pour contourner toutes les *Zones Forcées* qui sont ouvertes. Pour des détails sur *l'Armement Forcé*, référez-vous à la section 4.5.

### 4.7.5 TOUCHE RAPIDE DE CONTOURNEMENT

Maintenez enfoncée la touche **[EXCL]** durant 3 secondes (voir *Note2*) pour accéder au *Mode de Programmation de Contournement* (voir section 4.6).

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

---

Un interrupteur à clé peut être utilisé pour armer ou désarmer le système. Un interrupteur à clé est assigné à une partition spécifique et est programmé pour armer en *Mode Partiel* (voir section 4.4) ou en *Mode Régulier* (voir section 4.3). Un interrupteur à clé peut être à action maintenue ou momentanée.

Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action maintenue, placez l'interrupteur en position "on". Pour désarmer le système, placez l'interrupteur en position "off".

Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action momentanée, placez brièvement l'interrupteur en position "on" et remettez-le ensuite à la position "off". Pour désarmer le système, répétez cette procédure.

## 4.9 ARMEMENT AUTOMATIQUE

---

Le système d'alarme **Spectra** peut être programmé pour s'armer automatiquement lors des deux conditions suivantes.

### 4.9.1 ARMEMENT AUTOMATIQUE SUR HORAIRE

Le système d'alarme peut s'armer automatiquement à une heure spécifique quotidiennement. Tout comme l'*Armement Régulier* (voir section 4.3), le système ne pourra pas être armé si des zones sont ouvertes. Si cela se produit, le système ne s'armera pas avant le jour suivant. Bien que cette caractéristique doit être programmée par votre installateur, vous pouvez programmer vous-même l'heure à laquelle vous désirez que le système s'arme automatiquement.



## **Comment puis-je régler l'heure de l'Armement Automatique?**

- 1) Appuyez sur la touche [ENTREE]
- 2) Entrez votre [CODE MAÎTRE]  
*La touche [ENTREE] clignote*
- 3) Entrez [101] pour la Partition 1 ou [102] pour la Partition 2  
(voir Annexe A)
- 4) Entrez [L'HEURE] désirée  
*Exemple: 6:15PM = 18:15*



*Un Délai de Sortie de 60 secondes (voir section 4.1) sera amorcé avant que le système soit armé. Vous pouvez annuler l'Armement Automatique durant ce délai en entrant votre code d'accès.*

### **4.9.2 ARMEMENT AUTOMATIQUE “AUCUN MOUVEMENT”**

Votre système peut être programmé pour s'armer et/ou transmettre un rapport à votre poste de télésurveillance si aucune activité n'est détectée dans la partition pour une période de temps spécifique. Cette caractéristique 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.

## 5.0 CARACTÉRISTIQUES ADDITIONNELLES

---



*Si votre système est muni de plusieurs claviers, vous devez programmer séparément les caractéristiques "Zone Carillon" et "Sourdine du Clavier" pour chacun d'eux. Si votre système subit une perte d'alimentation totale, vous devez reprogrammer ces caractéristiques.*



*Lorsque vous appuyez et maintenez une touche enfoncée et que le clavier émet un "BIP DE CONFIRMATION", cela signifie que la caractéristique Zone Carillon vient d'être activée pour la zone correspondant à la touche ou que la Sourdine du Clavier vient d'être activée pour ce clavier. Si le clavier émet un "BIP DE REJET", cela signifie que ces caractéristiques viennent d'être désactivées.*

### 5.1 PROGRAMMATION DES ZONES CARILLON

---

Cette caractéristique vous permet de programmer qu'elles sont les zones pour lesquelles l'option *Carillon* sera activée. Lorsqu'une zone est programmée avec l'option *Carillon* et qu'une ouverture survient sur cette zone, le clavier émet un timbre sonore rapide et intermittent (BIP-BIP-BIP-BIP) pour vous en avertir. Pour activer l'option *Carillon* des zones 1 à 10, appuyez sur la touche [1] à [10] désirée durant environ 3 secondes jusqu'à ce que vous entendiez le "BIP DE CONFIRMATION". Par exemple: pour activer le carillon de la zone 1, maintenez enfoncée la touche [1].

### 5.2 SOURDINE DU CLAVIER

---

Pour activer ou désactiver la sourdine du clavier, maintenez enfoncée la touche [EFFAC.] durant 3 secondes. Lorsque la sourdine est activée, le clavier émet seulement des "BIP DE CONFIRMATION", des "BIP DE REJET" et une tonalité lorsqu'une touche est enfoncée.

## 5.3 ALARMES DE PANIQUE

---

En cas d'urgence, le système **Spectra** peut être programmé pour transmettre immédiatement une alarme à votre poste de télésurveillance lorsque vous maintenez enfoncée durant trois secondes une combinaison de touches spécifiques. Trois combinaisons de touches peuvent être programmées dans votre système. Selon vos besoins, ces alarmes peuvent être programmées pour générer une alarme audible (cloche ou sirène) ou une alarme silencieuse et peuvent dans les deux cas transmettre un signal à votre poste de télésurveillance. Chacune de ces trois alarmes de panique peut transmettre un message spécifique à votre poste de télésurveillance. Par exemple, les touches [1] et [3] pourrait signifier "contactez la police" ou toute autre signification selon vos exigences.

- 1) Appuyez & maintenez les touches [1] et [3] pour la police.
- 2) Appuyez & maintenez les touches [4] et [6] pour une alarme médicale.
- 3) Appuyez & maintenez les touches [7] et [9] pour une alarme d'incendie.

## 5.4 PROGRAMMATION DE L'HORLOGE (HEURE)

---

### ***Comment puis-je régler l'horloge du système?***

- 1) Appuyez sur la touche [ENTREE]
- 2) Entrez votre [CODE MAÎTRE]  
*La touche [ENTREE] clignote*
- 3) Entrez [100] (voir *Annexe A*)
- 4) Entrez [L'HEURE] désirée  
*Exemple: 6:15PM = 18:15*

## **5.5 TOUCHE FNC (SORTIES DE FONCTIONS PROGRAMMABLES)**

---

Votre système **Spectra** peut être muni de une ou plusieurs sorties de fonctions programmables (PGM). Lorsqu'un événement ou une condition spécifique se présente dans le système, les sorties PGM peuvent être utilisées pour rétablir les détecteurs de fumée, activer le système d'éclairage de votre résidence ou de votre bureau, ouvrir/fermer les portes de garage et plus encore. Une sortie PGM peut également être programmée pour s'activer lorsque la touche **[FNC]** est maintenue enfoncée durant 3 secondes.

## **5.6 TOUCHE DE FONCTION RAPIDE**

---

Pour répondre aux requêtes de votre installateur ou de votre poste de télésurveillance, vous pourriez avoir à exécuter une des fonctions suivantes. Appuyez:

### **5.6.1 RAPPORT DE VÉRIFICATION**

**[ENTREE] + [CODE MAÎTRE] + [MEM]**

Si votre système est relié à un poste de télésurveillance, cette séquence transmettra un code de rapport de vérification au poste de télésurveillance.

### **5.6.2 APPELER L'ORDINATEUR**

**[ENTREE] + [CODE MAÎTRE] + [EXCL]**

Amorce une procédure d'appel pour entrer en communication avec le logiciel de diagnostic du poste de télésurveillance.

### **5.6.3 RÉPONDRE À L'ORDINATEUR**

**[ENTREE] + [CODE MAÎTRE] + [EXC.AUTO]**

Force votre système de sécurité à répondre à l'appel provenant du logiciel de diagnostic du poste de télésurveillance.

## 5.6.4 ANNULER LA COMMUNICATION

**[ENTREE] + [CODE MAÎTRE] + [PARTIEL]**

Annule toute communication qui a été initiée avec le logiciel de diagnostic.

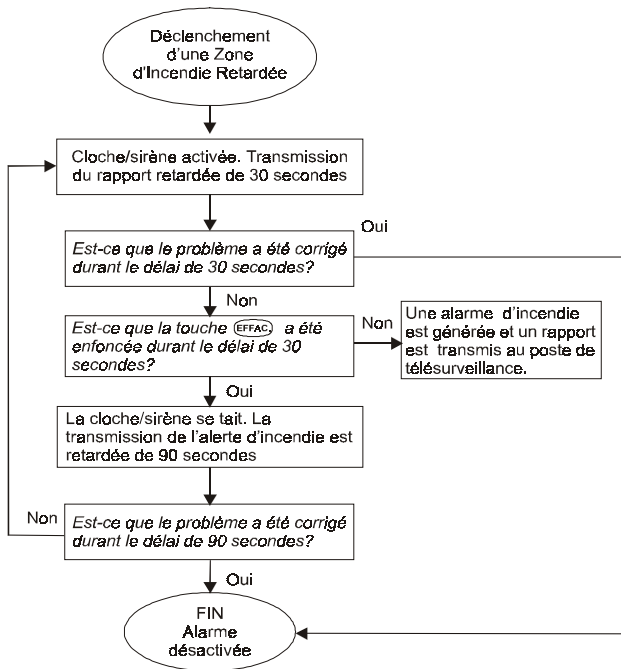
## 6.0 ALARMES D'INCENDIE

Pendant une alarme d'incendie, la cloche/sirène émet trois "cris" à intervalle de 2 secondes jusqu'à ce l'alarme soit rétablie ou que vous la fassiez taire en entrant un code d'accès valide. Si la zone en alarme est une *Zone d'Incendie Retardée*, le système attendra que le délai automatique se soit écoulé avant de contacter le poste de télésurveillance. Cette option permet de prévenir la transmission de fausses alarmes. Si aucune condition d'incendie n'est présente, contactez votre poste de télésurveillance immédiatement pour éviter que les pompiers soient dépêchés inutilement.

### ***Comment dois-je procéder si une Zone d'Incendie Retardée a été déclenchée accidentellement?***

- 1) Appuyez sur la touche **[EFFAC.]** dans les 30 secondes suivant le déclenchement de l'alarme
- 2) Tentez de corriger le problème
- 3) Si le problème persiste, l'alarme sonnera de nouveau. Appuyez de nouveau sur la touche **[EFFAC.]**. Cette étape dictera au système de retarder la transmission du rapport d'alarme d'incendie au poste de télésurveillance (pour plus de détails, voir la Figure 6-1)

**Figure 6-1: Organigramme d'une Zone d'Incendie Retardée**



## **Minimisez les risques d'incendie à la maison**

Les trois principales causes d'incendie à domicile sont:

- La cuisson est la principale cause d'incendie à domicile aux États-Unis. C'est également la principale cause de blessures. Les incendies qui se déclarent dans la cuisine sont souvent le résultat d'un manque de surveillance ou d'une erreur humaine plutôt que d'une défaillance des équipements.
- La négligence des fumeurs est la cause principale de décès causés par le feu. Les détecteurs de fumée ainsi que la literie et les meubles résistant à la propagation des flammes contribuent à réduire grandement les risques d'incendie.
- Les systèmes de chauffage sont la deuxième principale cause d'incendie résidentiel. Toutefois, les incendies provoqués par les systèmes de chauffage dans les maisons unifamiliales sont une menace plus sérieuse que dans les habitations à appartements multiples. Contrairement aux systèmes installés dans les habitations à appartements multiples, les systèmes de chauffage installés dans les maisons unifamiliales sont souvent entretenus de façon non professionnelle.

## **Conseils de sécurité en cas d'incendie**

- En cas d'incendie, rappelez-vous que le temps est votre pire ennemi et que chaque seconde est importante. Assurez-vous que tous les occupants évacuent les lieux et contactez ensuite les pompiers. Développez un plan d'évacuation et établissez à l'avance un point de rassemblement à l'extérieur. Assurez-vous que chaque membre de la famille connaît deux voies de sortie pour chaque pièce. Pratiquez-vous à trouver la voie de sortie les yeux fermés. Rappelez à tous de ne jamais rester debout durant un incendie, rampez toujours sous la fumée et gardez la bouche couverte. Ne retournez jamais sur les lieux d'un incendie pour quelques raisons que ce soit; cela pourrait vous coûter la vie.

- Finalement, avoir au moins un avertisseur d'incendie fonctionnel augmente considérablement vos chances de survie en cas d'incendie. Et rappelez-vous de pratiquer fréquemment un plan d'évacuation avec votre famille.

### **Installation d'un système avertisseur d'incendie**

Les incendies résidentiels sont particulièrement dangereux la nuit. Le feu produit de la fumée et des gaz mortels qui peuvent faire succomber les occupants durant leur sommeil. Pour assurer une préalerte de détection d'incendie efficace, des détecteurs de fumée doivent être installés à l'extérieur de chaque aire de repos, soit à proximité immédiate des chambres et dans chaque autre pièce de la demeure incluant le sous-sol.



## 7.0 VÉRIFICATION ET ENTRETIEN

---

Lorsque le système est désarmé et que le voyant "PRÊT" est allumé, déplacez-vous dans les partitions protégées afin d'activer les détecteurs de mouvement. Ouvrez et fermez les portes qui sont protégées et vérifiez si la touche du clavier qui correspond à la zone que vous venez d'ouvrir s'allume. Votre installateur peut vous renseigner sur la meilleure façon de vérifier votre système.

N'utilisez en aucun cas de matériaux ardents ou en flammes pour vérifier vos détecteurs d'incendie. Pour connaître la méthode sécuritaire afin de vérifier vos dispositifs de détection d'incendie, contactez votre installateur.

Lorsque votre système est utilisé dans des conditions normales d'opération, il ne requiert virtuellement aucun entretien autre que les vérifications régulières. Il est recommandé que la batterie de secours soit remplacée au moins une fois tous les trois ans. Discutez avec votre installateur pour connaître les procédures et les vérifications nécessaires et à quelle fréquence elles doivent être exécutées.

## 8.0 PARAMÈTRES DU SYSTÈME

### Description des Zones

Est-ce que le système est réparti? Oui  Non

Partition 1 = \_\_\_\_\_

Partition 2 = \_\_\_\_\_

# de Zone et Description	Partition 1 ou 2	Excl	Partiel	Exc. Auto	24Hrs	Délai d'entrée
01: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interrupteur à Clé? O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
Type: _____						
03: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zone d'Incendie? O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
Retardée? O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
04: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# de Zone et Description	Partition 1 ou 2	Excl	Partiel	Exc. Auto	24Hrs	Délai d'entrée
13:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Codes D'accès

Pour des raisons de sécurité, inscrivez seulement le nom de l'utilisateur et non pas son code d'accès.

Codes à 4 chiffres  Codes à 6 chiffres

# d'Usager et Nom	Partition 1 ou 2	Excl	Partiel	Exc. Auto	Arm. Seulement	PGM Seulement
001:_____	1 & 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Code Maître du Système</i>						
Par Défaut: <b>123456</b>						
002:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Code Maître 1</i>						
003:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Code Maître 2</i>						
004:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
008:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# d'Usager et Nom	Partition 1 ou 2	Excl	Par- tiel	Exc. Auto	Arm. Seule- ment	PGM Seule- ment
009: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
010: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
029: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# d'Usager et Nom	Partition 1 ou 2	Excl	Par- tiel	Exc. Auto	Arm. Seule- ment	PGM Seule- ment
030: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
034: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
035: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
036: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
038: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
039: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
040: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
041: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
042: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
044: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
045: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
046: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
047: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
048: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contrainte: O <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						

## Touches et Caractéristiques Spéciales

- [ENTREE] Touche Rapide pour l'Armement Régulier activée
- [PARTIEL] Touche Rapide pour l'Armement Partiel activée
- [EXC.AUTO] Touche Rapide pour l'Armement Forcé activée
- [EXCL] Touche Rapide pour le Contournement de Zones (Programmation) activée

## Alarmes de Panique:

- [1] & [3] Police ou \_\_\_\_\_  Silencieuse  Audible  N/U
- [4] & [6] Aux. ou \_\_\_\_\_  Silencieuse  Audible  N/U
- [7] & [9] Incendie ou \_\_\_\_\_  Silencieuse  Audible  N/U

## Sorties PGM:

PGM 1: \_\_\_\_\_

PGM 2: \_\_\_\_\_

PGM 3: \_\_\_\_\_

## Minuteries du Système

Entrez et quittez les lieux par les portes désignées.

Délai de Sortie 1 (Partition 1): \_\_\_\_\_ sec. = délai pour quitter les lieux

Délai de Sortie 2 (Partition 2): \_\_\_\_\_ sec. = délai pour quitter les lieux

Délai d'Entrée 1 = \_\_\_\_\_ sec. = délai pour désarmer avant une alarme;  
entrez par la zone # \_\_\_\_\_

Délai d'Entrée 2 = \_\_\_\_\_ sec. = délai pour désarmer avant une alarme;  
entrez par la zone # \_\_\_\_\_

Une alarme activera la cloche ou la sirène durant \_\_\_\_\_ min.

## **Autres Informations**

Installé par: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

Entretenu par: \_\_\_\_\_ Tél: \_\_\_\_\_

Supervisé par: \_\_\_\_\_ Tél: \_\_\_\_\_

Votre numéro de compte client: \_\_\_\_\_

Emplacement du transformateur d'alarme: \_\_\_\_\_

sur le circuit #: \_\_\_\_\_

Emplacement du communicateur téléphonique:

\_\_\_\_\_

## 9.0 ANNEXE A

---

Votre clavier Spectra peut afficher les données de deux façons lorsque vous programmez les paramètres suivants:

- *Codes d'Usager* (voir section 3.4)
- *Horloge du Système* (voir section 2.5.8 & section 5.4)
- *Heure de l'Armement Automatique* (voir section 4.9)

**Ne lisez pas ce qui suit si vous n'avez pas tout d'abord lu les sections mentionnées ci-dessus.**

Après que vous avez entré les 3 chiffres de la section que vous désirez programmer, la touche **[ENTREE]** clignote. Si une valeur est déjà programmée dans cette section, le numéro correspondant au premier chiffre de la valeur programmée s'allume également. A ce moment, vous pouvez débiter l'entrée de la donnée requise. Après que vous avez entré un chiffre, le numéro correspondant au chiffre suivant de la valeur programmée s'allume et ainsi de suite. Par exemple, si vous désirez modifier le *Code d'Usager* 004 qui est 123456 pour 454545, entrez le numéro de section **[004]**. La touche **[1]** s'allumera. Appuyez sur la touche **[4]** et la touche **[2]** s'allumera, appuyez sur la touche **[5]** et la touche **[3]** s'allumera ...

OU

Après que vous avez entré les 3 chiffres de la section désirée et avant même d'entrer une donnée, appuyez sur la touche **[ENTREE]** afin d'accéder au *Mode d'Affichage de Données*. Les voyants **[ARM1]**, **[ARM2]** et "PRÊT" clignoteront. Dès lors, si vous appuyez sur la touche **[ENTREE]**, les chiffres de la section courante défileront sur le clavier. Une fois que vous aurez vu le dernier chiffre de la section, appuyez sur la touche **[ENTREE]** pour quitter automatiquement la section.



## **Garantie**

Le Vendeur garantit pour une période d'une année que ses produits ne comportent aucun défaut de pièce ou de main-d'oeuvre, si utilisés dans des conditions normales. Sauf ce qui est expressément prévu par les présentes, toutes autres garanties, expresses ou implicites, légales ou autrement, se rapportant à la qualité de la marchandise, y compris sans limiter ce qui précède, toutes les garanties implicites de qualité marchande et d'adaptation à des fins particulières, sont exclues. Le Vendeur peut garantir la performance du système de sécurité parce que le Vendeur n'installe pas et ne raccorde pas les produits et parce que les produits peuvent être utilisés conjointement avec des produits que ne sont pas fabriqués par le Vendeur. L'obligation et la responsabilité du Vendeur en vertu de la présente garantie sont expressément limitées à la réparation ou au remplacement, au choix du Vendeur, de tout produit ne rencontrant pas les spécifications. Dans tous les cas, le Vendeur ne sera pas tenu responsable envers l'acheteur ou toute autre personne, en cas de dommages de quelque sorte, directs ou indirects, ou conséquents ou accidentels, y compris sans limiter ce qui précède, les pertes de profits, les biens volés ou des réclamations par des tiers, causés par des produits défectueux ou autrement résultant d'une installation ou usage impropre, incorrect ou autrement défectueux de la marchandise vendue.

**P** ▲ **R** ▲ **D** ○ **X**®  
S Y S T È M E S D E S É C U R I T É

<http://www.paradox.ca>

IMPRIMÉ AU CANADA - 08/99  
1686FU-00