

INTRODUCTION	3
CLAVIERS STAR MK 3 & MK4	4
DESCRIPTION GENERALE.....	4
<i>TOUCHES NUMERIQUES</i>	5
<i>TOUCHES DE VISUALISATION</i>	5
<i>LA TOUCHE ENTER</i>	5
<i>LA TOUCHE DIESE</i>	6
<i>LA TOUCHE ETOILE</i>	6
<i>LA TOUCHE ESC</i>	6
<i>LED ALIMENTATION</i>	7
<i>LEDS DE ZONES (CLAVIER MK4)</i>	7
<i>LEDS DE STATUT (CLAVIER MK4)</i>	7
<i>LED TRIANGLE</i>	7
<i>LED CLE</i>	7
<i>LED CLE A MOLETTE</i>	7
<i>ALARME ACTIVE</i>	7
<i>RESET EXIGE</i>	7
<i>LED DE STATUT (UNIQUEMENT MK4 CLAVIER)</i>	8
CODE.....	9
MISE EN SERVICE.....	9
ARMEMENT TOTAL.....	9
TEMPS DE SORTIE	9
<i>PORTE FINALE OU BOUTON POUSSOIR</i>	10
ARRET DE LA PROCEDURE D'ARMEMENT	10
ARMEMENT PARTIEL	10
ARMEMENT DES PARTIELS	10
DESARMEMENT DES PARTIELS	10
ARRET DE LA PROCEDURE D'ARMEMENT	10
DESARMEMENT DU SYSTEME.....	11
DESARMEMENT DU SYSTEME	11
DEPASSEMENT DU TEMPS D'ENTREE	11
SORTIE DU CHEMIN D'ENTREE	11

ARRET D'UNE ALARME	11
RESET INSTALLATEUR	11
MENU UTILISATEUR	12
OPTION 1 - EXCLUSION DE ZONES	12
MISE EN SERVICE AVEC DES ZONES EXCLUES	13
OPTION 2 - CARILLON	13
OPTION 3 - TEST PHYSIQUE	14
OPTION 4 - CODES	15
ATTRIBUTION ET MODIFICATION DE CODES	15
EFFACER UN CODE.....	16
OPTION 9 - EVENEMENTS	17
VISUALISATION DES EVENEMENTS (UNIQUEMENT CLAVIER LCD).....	17
IMPRESSION DE LA MEMOIRE D'EVENEMENTS	17
<i>DETAILS DES EVENEMENTS</i>	17
OPTION 10 - HEURE	18
MESSAGE D'AIDE ET D'ALARME	19

INTRODUCTION

Le système Star de MICROTECH est plus qu'un simple système d'alarme. C'est en effet un ordinateur qui se sert des spécifications les plus élaborées en sécurité tout en utilisant les technologies software et hardware les plus avancées.

Les centrales d'alarme Star ont été construites pour satisfaire aux standards de sécurité les plus stricts destinés aux installations domestiques, petits locaux commerciaux et industriels tout en gardant un maximum de facilité d'utilisation et de performances.

Le manuel utilisateur contient toutes les informations nécessaires pour utiliser le système. L'installateur doit programmer la centrale de manière à rencontrer vos exigences.

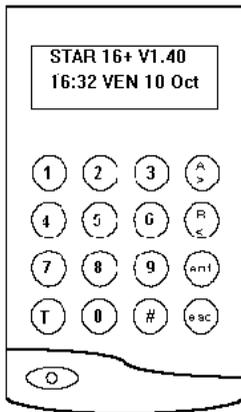
Les centrales Star sont faciles à installer et à programmer. Toutefois, veuillez lire ce manuel avec attention pour les utiliser en toute sécurité.

CLAVIERS STAR MK 3 & MK4

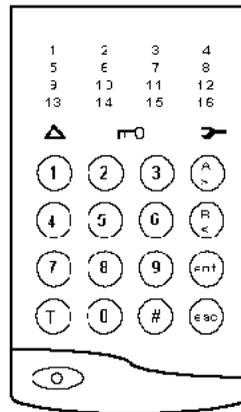
DESCRIPTION GENERALE

Les centrales Star 16 et 16*plus* peuvent être utilisées avec les claviers suivants:

MK3 LCD clavier : Display avec 2 lignes de 16 caractères
MK4 LED clavier : 4 x 4 informations par LEDs et 3 statuts par LEDs



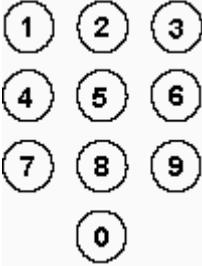
MK3 LCD



MK4 LED

Un maximum de quatre claviers (MK3 et/ou MK4) peuvent être connectés aux Star.

TOUCHES NUMERIQUES



Elles sont utilisées pour introduire le code personnel permettant d'identifier chaque utilisateur et d'accéder aux différentes fonctions.

TOUCHES DE VISUALISATION



Ces touches sont utilisées pour les mises en et hors service. Introduire un code et presser [A>] démarre une mise en service totale. Introduire un code et presser [<B] initialise une mise en service partielle.

Ces touches permettent également de se déplacer dans le menu.

A pour avancer, B pour reculer.

LA TOUCHE ENTER



Elle permet trois fonctions.

- 1) Accès au menu.
- 2) Désarmement du système.
- 3) Confirmation d'une option choisie.

LA TOUCHE DIESE



La touche [#] permet d'activer ou de désactiver certaines fonctions de programmation comme par exemple inhiber l'attribut d'exclusion d'une zone.

LA TOUCHE ETOILE



La touche * combinée avec d'autres touches, active certaines fonctions spéciales. L'installateur du système vous expliquera son fonctionnement si elle est utilisée.

LA TOUCHE ESC



La touche [Esc] annule toutes les modifications au niveau de l'option sélectionnée, elle permet de se positionner sur l'option précédente du menu. Cette touche permet également d'interrompre la mise en service pendant la temporisation de sortie.

LED ALIMENTATION

Cette LED doit rester allumée tant que le système est correctement alimenté par le secteur. Si la LED se met à clignoter et que la tension d'alimentation externe est présente, veuillez faire appel à l'installateur du système

LEDS DE ZONE (CLAVIER MK4)

Cette LED s'allume pour renseigner une zone ayant provoqué une alarme.

LEDS DE STATUT (CLAVIER MK4)

Ces trois LEDs donnent des informations sur le statut du système.

LED TRIANGLE

Cette LED indique qu'une alarme a eu lieu.

LED CLE

La LED clé indique le statut d'armement du système.

LED CLE A MOLETTE

La LED clé à molette signale que l'on a accédé au menu.

ALARME ACTIVE

Le clignotement rapide des trois LEDs de statut indique que le système se trouve en condition d'alarme.

RESET EXIGE

Après l'annulation de certaines conditions d'alarme, les trois LEDs de statut se mettent à clignoter lentement, indiquant qu'il est nécessaire réinitialiser le système.

LED DE STATUT (UNIQUEMENT CLAVIER MK4)



Ces trois LEDs donnent le statut du système, ceux-ci sont décrits ci-dessous:

	Statut de la LED		
			
Centrale désarmée	Off	Off	Off
Mode Installateur	Off	Off	On
Composition d'un code valide Accès au menu.	Off	Off	Clignote lentement
Niveau menu programmation	Off	Off	Clignote rapidement
Sortie mode installateur	Off	Off	Clignote rapidement
Mise en service part. ou totale	Off	Clignote lentement	Clignote rapidement
Centrale armée part. ou total	Off	On	Mode ut.
			Mode Inst.
			Off
			On
Centrale en alarme	Clignote rapidement	Clignote rapidement	Clignote rapidement
Reset exigé	Clignote lentement	Clignote lentement	Clignote lentement
Zone en alarme	Off	Off	Clignote rapidement
Module en alarme	Clignote lentement	Off	Clignote rapidement
Système en alarme	On	Off	Clignote rapidement

CODE

Les codes utilisateurs identifient l'utilisateur au système et permettent d'accéder aux fonctions du système.

MISE EN SERVICE

Rem : avant d'armer le système assurez-vous que toutes les portes et fenêtres sont verrouillées, qu'il n'y a pas d'objets en mouvement dans les pièces protégées par des détecteurs de mouvements et qu'aucun de ces détecteurs n'est masqué.

ARMEMENT TOTAL

Introduisez votre code suivi de la touche A. Quittez le bâtiment en utilisant le chemin d'entrée/sortie avant expiration du temps assigné lors de la programmation.

TEMPS DE SORTIE

Si toutes les zones du système sont fermées lorsque la procédure d'armement est entamée, le buzzer du clavier va émettre un son continu. Si une zone est ouverte lorsque l'on arme ou durant la procédure d'armement, le buzzer se met à beeper rapidement et le clavier indique quelle zone est ouverte. Si l'on referme cette zone, le temps de sortie est remis à zéro et la procédure de mise en service reprend son cours.

Lorsque les 75% du temps de sortie sont expirés, le buzzer du clavier se met à pulser. A la fin du temps de sortie le buzzer n'émet plus de son durant 4 secondes, il émet ensuite 2 impulsions brèves pour signaler à l'utilisateur que son système d'alarme est en service. Sur un clavier LED (MK4), la LED clé s'allume. Sur un clavier LCD (MK3), le message **SYSTEME ARME** apparaît brièvement avant de laisser la place à un écran vide.

PORTE FINALE OU BOUTON POUSSOIR

Fermer une porte programmée comme « *finale* », ou pressez un bouton programmé comme « *bouton poussoir* » durant la procédure d'armement aura pour effet d'armer le système immédiatement, sans tenir compte du temps de sortie. Les buzzers claviers signalent l'armement du système.

ARRET DE LA PROCEDURE D'ARMEMENT

La procédure d'armement peut être abandonnée en pressant la touche **esc** avant la fin du temps de sortie.

ARMEMENT PARTIEL

Le système peut être armé partiellement en utilisant la touche B. Seules les zones assignées aux partitions armées seront protégées.

ARMEMENT DES PARTIELS

Afin d'armer les partiels, entrer le code suivi de la touche B, il faut introduire ensuite le numéro du partiel à armer (1, pour armer le partiel 1 - 2, pour armer le partiel 2 - 3, pour armer le partiel 3).

Rem : si l'on n'entre pas de chiffre après la touche B, les partiels 1 et 2 s'arment automatiquement.

DESARMEMENT DES PARTIELS

Si, par exemple, les partiels 1 et 2 sont armés, il est possible de n'en désarmer qu'un des deux. Entrer le code suivi de la touche B, suivie de numéro du partiel que l'on veut désarmer.

ARRET DE LA PROCEDURE D'ARMEMENT

La procédure d'armement peut être abandonnée en pressant la touche **esc** avant la fin du temps de sortie.

DESARMEMENT DU SYSTEME

DESARMEMENT DU SYSTEME

Le système commence la procédure de désarmement lorsque une porte *finale* est ouverte, ou lorsqu'une zone *entrée* est activée. Les buzzers des claviers se mettent à pulser lentement pour indiquer que le décompte du temps d'entrée a commencé.

Pour désarmer le système, introduisez votre code tout en ayant respecté le chemin d'entrée/sortie, suivi de la touche **ent**.

DEPASSEMENT DU TEMPS D'ENTREE

Si le temps d'entrée expire avant qu'un code valide soit entré, une alarme totale se produit.

SORTIE DU CHEMIN D'ENTREE

Si, durant le temps d'entrée, vous vous éloignez du chemin d'entrée autorisé, une alarme totale se produit.

ARRET D'UNE ALARME

Pour arrêter une alarme, introduisez votre code. Le clavier affiche les zones qui ont été activées durant une alarme. Pressez ensuite sur la touche **esc** pour revenir à l'affichage normal. Certains types d'alarmes, une fois arrêtés, nécessitent l'introduction d'un code de niveau approprié à ce type, pour pouvoir reseter le système. Le système demande ce code en affichant le message **RESET INTRUSION EXIGE**, **RESET PANIQUE EXIGE** ou **RESET INSTALLATEUR EXIGE**, à l'écran des claviers LCD. Les 3 LEDs de statut des claviers LED clignotent pour indiquer qu'un code reset valide doit être entré.

RESET INSTALLATEUR

Après certains types d'alarmes, il est nécessaire d'appeler l'installateur pour qu'il vérifie le bon fonctionnement du système et qu'il réinitialise le système.

MENU UTILISATEUR

Menu

No.	Option
1	EXCLUSION
2	CARILLON
3	TEST
4	CODES
5-8	Fonctions installateur
9	HISTORIQUE
10	HEURE ET DATE

Le menu utilisateur offre une sélection de 5 options max. Tous les utilisateurs ont accès aux options CARILLON et TESTS.

OPTION 1 - EXCLUSION DE ZONES

L'exclusion d'une zone est possible par l'utilisateur pour autant que le paramètre d'exclusion de celle-ci soit activé. Si une zone a été exclue, elle ne générera pas de conditions d'alarme (à l'exception d'alarme Tamper). L'exclusion de zones est valable uniquement pour une seule période d'armement.

Remarque : La zone exclue redevient opérationnelle après une mise hors service.

Clavier LCD

Lorsque l'option exclusion de zones a été sélectionnée, la zone 01 et son statut s'affiche à l'écran. Appuyer sur la touche [#] pour changer celui-ci, le display indiquera le nouveau statut d'exclusion. Appuyer sur les touches [A] et [B] pour visualiser les autres zones avec leur statut d'exclusion.

Pressez la touche [esc] pour enregistrer la modification ou sur la touche [ent] pour démarrer directement la procédure d'armement.

Rem :La composition du numéro de (01-16) change automatiquement le statut d'exclusion de cette zone.

Clavier LED En sélectionnant l'option Exclusion de zones, les zones exclues sont affichées. Une zone est exclue lorsque la LED correspondante est allumée. Appuyer sur le numéro de la zone pour changer l'état d'exclusion ou non de cette zone. Pressez la touche [esc] pour enregistrer la modification ou sur la touche [ent] pour démarrer directement la procédure d'armement.

MISE EN SERVICE AVEC DES ZONES EXCLUES

En démarrant la routine d'armement partiel ou total, le système indique sur le display du clavier MK3 le nombre de zones exclues. Sur le clavier MK4, les LEDs correspondantes aux zones exclues clignotent. Les zones restent exclues jusqu'à la mise hors service.

OPTION 2 - CARILLON

Cette option détermine quelles zones doivent être actives en mode Carillon. Toute zone programmée en Carillon active la sortie Haut Parleur (double Bip à volume réduit) sur la centrale et le buzzer sur les claviers lors de son activation, quelle que soit la programmation de cette zone.

Clavier LCD Lorsque l'option Carillon est sélectionnée, la zone 01 est affichée avec son statut Carillon. Appuyer sur la touche [#] pour le modifier. La zone est active en mode Carillon lorsque le carré près du numéro de la zone est noir et Carillon apparaît sur la seconde ligne du display. Appuyer sur les touches [A>] et [<B] pour sélectionner une autre zone. En entrant le numéro de la zone (01-16), il est possible de changer directement le statut du mode Carillon.

Clavier LED En sélectionnant l'option Carillon, les zones qui possèdent le statut Carillon actif sont visualisées par les LED correspondantes. On modifie ce statut en appuyant sur le numéro de la zone.

Pour confirmer les modifications, appuyer sur la touche [ent].

OPTION 3 - TEST PHYSIQUE

En mode installateur et en mode utilisateur, la fonction Test physique reste identique. Elle est utilisée pour tester le bon fonctionnement des zones du système.

Clavier LCD Lorsque l'option Test physique est sélectionnée, s'affichent à l'écran la zone 01 et son statut de test. Une zone est incluse dans le Test lorsque le carré près du numéro de zone est noir Modifiez ce statut en appuyant sur la touche [#] ou sur le numéro de la zone à tester. Utiliser les touches [A] et [B] pour visualiser et sélectionner les autres zones à tester.

Lorsque les zones à tester ont été sélectionnées débiter le Test en appuyant sur la touche [ent]. L'écran affiche directement le nombre de zones ouvertes parmi celles sélectionnées. Chaque zone testée active le buzzer du clavier, la sortie Haut Parleur de la centrale et ce test est enregistrée dans la mémoire d'événements.

Lorsque le Test est terminé, le display indique le nombre de zones ouvertes. Appuyer sur la touche [#] pour visualiser le nombre de zones testées et enregistrées dans la mémoire d'événement. Appuyer de nouveau sur cette touche pour afficher ces zones.

Clavier LED En sélectionnant l'option WALK Test, les LEDs 1-16 sont OFF.

Appuyer sur le numéro des zones que l'on désire inclure dans le test physique (01-16). Les LEDs correspondantes s'allument. Appuyer ensuite sur la touche [ent] pour débiter le Test. Si une zone sélectionnée est ouverte à ce moment, la LED correspondante est allumée. Chaque zone testée active le buzzer sur le clavier, la sortie Haut Parleur de la centrale et est enregistrée dans la mémoire d'événements. Lorsque le TEST est terminé, Les LEDs correspondantes aux zones indiquent le résultat de ce test.

LED de zone	Statut de la zone.
On	Non testée, restée ouverte.
Clignotement rapide	Testée, ouverte
Clignotement lent	Testée, fermée
Off	Non testée restée fermée.

En appuyant sur la touche [esc], on clôture le test. Il se clôture automatiquement si aucune zone sélectionnée n'a été activée pendant 20 minutes.

Remarques:

1. Le temps de réponse des zones pendant le test physique est de 50 mSec ce qui permet de diagnostiquer des éventuels défauts de câblage.
2. Toutes les zones peuvent être sélectionnées pour ce test.

OPTION 4 - CODES

Les centrales Star 16 et 16*plus* possèdent 2 codes par défaut:

		Codes
Manager	USR14	1234
Installateur	USR15	1122

13 codes utilisateurs sont disponible en plus de ces 2 codes.

ATTRIBUTION ET MODIFICATION DE CODES

Clavier LCD

Lorsque l'option CODES a été sélectionnée, le code N° 1 est affiché. S'il n'y a pas de code attribué à l'utilisateur N° 1, le carré dans le coin supérieur droit du display est blanc. Appuyer sur la touche [ent] pour sélectionner ce code ou appuyer sur les touches [A] et [B] pour en sélectionner un autre.

Rem: Pour sélectionner directement un numéro d'utilisateur, appuyer sur le chiffre correspondant à cet utilisateur. Lorsque

le code est sélectionné, entrer les 4 digits du nouveau code. Un code déjà existant est représenté par 4 ★ affichées sur la première ligne du display. Il est possible de l'effacer digit par digit en pressant la touche [★].

Enregistrer la modification en appuyant sur la touche [ent]. Le display revient à l'affichage : UTIL X CODE ■. Un carré noir indique que le code est programmé.

Remarque : Si le code introduit est déjà utilisé, le message suivant apparaît : CODE UTILISE. Ce code ne sera pas validé.

Clavier LED Lorsque l'option CODES est sélectionnée, La LED 1 signale que le code 1 est prêt à être sélectionné. Utiliser éventuellement les touches [A] et [B] pour visualiser les autres utilisateurs et appuyer sur la touche [ent] pour confirmer la sélection. Si un code est déjà programmé les LEDs 1 à 4 s'allument. Introduire un code de 4 digits. Les LEDs correspondantes à chaque digit s'allume. Si un digit erroné est introduit, utilisé la touche [★] pour l'effacer.

Appuyer sur la touche [ent] pour enregistrer la programmation.

Note : Si le code programmé est déjà utilisé, les LEDs 1 à 4 clignotent. Ce code ne sera pas programmé.

EFFACER UN CODE

Clavier LCD Sélectionner le code à effacer et appuyer sur la touche [ent] pour confirmer le choix. L'écran affiche [★ ★ ★ ★]. Appuyer 4 fois sur [★], le display affiche [- - -] Appuyer sur la touche [ent] pour confirmer la programmation. Le carré est de nouveau blanc ce qui indique que le code est bien effacé.

Clavier LED Sélectionner le code à effacer et appuyer sur la touche [ent] pour confirmer le choix. Les LEDs 1 à 4 S'allument.

Appuyer 4 fois sur la touche [★]. A chaque activation de cette touche , une LED s'éteint. Appuyer sur la touche [ent] pour enregistrer la modification .

Appuyer sur la touche [esc] pour sortir de l'option CODES.

OPTION 9 - EVENEMENTS

VISUALISATION DES EVENEMENTS (UNIQUEMENT CLAVIER LCD)

Lorsque le menu Événements est sélectionné, la date actuelle est affichée. Utiliser les touches [A] et [B] pour vous déplacer dans la mémoire d'événements. Avec la touche [A>] vous visualisez les événements 001, 250, 249 etc. Avec [<B] : 001, 002,250. (001 : événement le plus récent) Pour afficher la date de l'événement visualisé, appuyer sur la touche [#]. Appuyer de nouveau sur la touche [#] pour revenir au détail de l'événement. Pour visualiser un événement bien spécifique, entrer directement le numéro de celui-ci.

IMPRESSION DE LA MEMOIRE D'EVENEMENTS

La mémoire d'événement peut être imprimée à partir d'un clavier LCD ou LED. Connecter une imprimante série via un module PRINTER ou RS 232 sur le bus de communication. Entrer un code valide et appuyer simultanément sur [★] et [5]. L'entièreté des événements est imprimée.

DETAILS DES EVENEMENTS

Chaque événement possède les détails suivants:

- Heure et date
- Type d'événement
- Numéro des zones et utilisateurs
- Numéro de l'événement
- Description de l'événement

Appuyer sur la touche [esc] pour sortir du menu Événement.

OPTION 10 - HEURE

Cette option permet à l'installateur de programmer l'heure, la date et le passage automatique de l'heure d'été à l'heure d'hiver.

Quand cette option est sélectionnée, 1 = Temps est affiché sur le display appuyer sur [Ent] pour modifier l'heure de la centrale ou sur les touche [A] et [B] pour choisir les autres paramètres.

Programmation de l'heure (1 = TEMPS)

Introduisez 4 digits : 2 pour l'heure, 2 pour les minutes.

Les touches [A] et [B] permettent d'avancer ou de reculer d'une heure.

Programmation de la date (2 = DATE)

Introduisez 6 Digits : 2 pour le jour, le mois et l'année.

Lorsque ces 6 digits sont introduits, le display affiche le jour (LUN, MAR, MER, JEU, VEN, SAM, DIM)

Les touches [A] et [B] permettent d'avancer ou de reculer d'un jour.

Programmation du passage à l'heure d'été (3 = DEBUT ETE)

Introduisez 4 digits : 2 pour le jour, 2 pour le mois (Par défaut 24/03).

Un (+) indique qu'une heure sera ajoutée à cette date.

Les touches [A] et [B] permettent d'avancer ou de reculer d'un jour.

Programmation du passage à l'heure d'hiver (4 = FIN ETE)

Introduisez 4 digits : 2 pour le jour, 2 pour le mois (Par défaut 24/09).

Un (-) indique qu'une heure sera retirée à cette date.

Les touches [A] et [B] permettent d'avancer ou de reculer d'un jour.

MESSAGE D'AIDE ET D'ALARME

A rectangular display with a black background and white text. The text reads "ALARME EN COURS". There is a small icon of a house with a diagonal line through it in the top left corner.

**ALARME
EN COURS**

Votre système est en alarme, entrez votre code pour arrêter l'alarme.

A rectangular display with a black background and white text. The text reads "RESET SYSTEME EXIGE". There is a small icon of a house with a diagonal line through it in the top left corner.

**RESET SYSTEME
EXIGE**

Après une alarme , le reset de celle-ci est exigé par un code de niveau « Reset Système ».

A rectangular display with a black background and white text. The text reads "PA RESET EXIGE". There is a small icon of a house with a diagonal line through it in the top left corner.

**PA RESET
EXIGE**

Après une alarme « Panique » le reset de celle-ci est exigé par un code de niveau « Reset Panique »

A rectangular display with a black background and white text. The text reads "CODE INVALIDE". There is a small icon of a house with a diagonal line through it in the top left corner.

CODE INVALIDE

Votre code n'est pas reconnu.

VOTRE INSTALLATEUR

Nom :

Adresse :

Téléphone Bureau :

Téléphone contact :

Fax :

Numéro Client :

Autre :