


## UZBRAJANIE SYSTEMU: 2

Należy się upewnić, czy wszystkie czujki ruchu są niepobudzone, oraz czy chronione kontaktami okna i drzwi są zamknięte.

### Zielona lampka GOTOWY:

Jeżeli lampka się nie pali, oznacza to, że któraś linia jest naruszona. Żółta lampka strefowa wskazuje numer niegotowej strefy. Dopiero kiedy wszystkie żółte lampki zgłaszają centralę będzie można uzbroić. W strefach niegotowych należy zamknąć czujki lub jeżeli nie jest to możliwe, zablokować ich działanie w centrali.

Kiedy lampka GOTOWY się zapali, można uzbroić system przez komendę :

TWÓJ KOD +  2 (PEŁNE)


Centrala wyśle dwa piknięcia konsoli, sygnalizujące uzbrojenie obszarów wewnętrznego i zewnętrznego. Zapali się czerwona lampka UZBROJONY. Jeżeli tak zaprogramowano, kiedy system się uzbraja będzie pikać konsola (powoli), sygnalizując trwanie zwłoki wyjścia. Należy wówczas opuścić budynek po ustalonej trasie, zamykając za sobą wszystkie drzwi.

**UWAGA:** Jeżeli po wprowadzeniu komendy uzbrojenia nie zostaną otwarte drzwi wejściowe, to centrala może się samoczynnie uzbroić w trybie FOSA, pozostawiając strefy wewnętrzne nieuzbrojonymi. Lampka UZBROJONY będzie powoli mrugać, zamiast świecić ciągle. Szczegóły są w rozdziale UZBRAJANIE STREF OBWODOWYCH.

### Uzbrojenie PEŁNE bez kodu: [#] + 2 (PEŁNE)

Jeżeli zezwolono w programowaniu na uzbrajanie bez kodu, centrala uzbroi się. Do rozbrojenia zawsze potrzebny jest kod.

### Uzbrojenie PEŁNE pilotem: (AWAY)

Używając pilota wystarczy wycelować go w stronę odbiornika IR i przycisnąć  klawisz AWAY .

## ROZBRAJANIE SYSTEMU: 1

Kiedy wchodzimy do obiektu chronionego uzbrojonym systemem przez główne drzwi wejściowe usłyszymy powolne pikanie z konsoli. Należy podejść do konsoli i wprowadzić:

KOD DOSTĘPU +  1 (WYŁ)


Centrala potwierdzi przyjęcie kodu i polecenia rozbrojenia jednym piknięciem. Zgaśnie lampka UZBROJONY. Rozbrojenia należy dokonać w czasie trwania zwłoki wejścia (patrz tabela poniżej).

1 Jeżeli nie zdążymy rozbroić systemu w czasie zwłoki wejścia, to powstanie alarm.

2. Jeżeli chcemy rozbroić system uzbrojony częściowo jako FOSA, wystarczy podejść do konsoli i wprowadzić kod+1 jak opisano powyżej.

### Rozbrojenie po alarmie:

Sekwencja KOD+1 wycisza alarm na sygnalizatorach zdalnych (o ile sam się nie skończył wcześniej) i rozbraja system. Żółta lampka strefy, w której alarm powstał jako pierwszy, mruga szybko i równomiernie. Inne strefy, o ile wykryły intruza później, będą miały lampki zapalone na stałe. Lampka UZBROJONY będzie mrugać a brzęczyk będzie pikać z dużą częstotliwością. Aby skasować ten stan pamięci alarmu należy ponownie wprowadzić sekwencję rozbrojenia:


TWÓJ KOD +  1 (WYŁ)

### Stosując pilotem na podczerwień: (OFF)

Stosując pilota na podczerwień wystarczy skierować go w stronę konsoli i przycisnąć klawisz OFF. System zostanie rozbrojony.

## UZBRAJANIE STREF OBWODOWYCH: 3 (FOSA)

Ten tryb uzbrojenia częściowego stosujemy wówczas, kiedy pozostając w obiekcie chcemy się czuć bezpiecznie i uzbroić tylko okna i drzwi. Strefy wewnętrzne będą zablokowane, umożliwiając poruszanie się po wnętrzu. Należy zamknąć okna i drzwi a następnie wprowadzić:

TWÓJ KOD +  3 (FOSA)

Centrala potwierdza uzbrojenie 3-ma piknięciami. Zapali się lampka UZBROJONY mrużąc nierównomiernie - bardziej ZAŁ. niż WYŁ. Drzwi mają zwłokę wejścia, dla ewentualnego powrotu do obiektu innej osoby z zewnątrz. Jeżeli zablokujemy ręcznie jakieś strefy, lampka tej strefy mrugnie raz. Naruszanie stref wewnętrznych w trybie FOSA powoduje zapalenie się lampki z numerem strefy światłem ciągłym.

### Uzbrojenie FOSA bez kodu. : [#] + 3 (FOSA)

Jeżeli w programie centrali zezwolono na uzbrajanie bez kodu, znaczek # zastępuje kod użytkownika.

### Uzbrajanie FOSA pilotem: (FOSA)

Używając pilota wystarczy wycelować go w stronę odbiornika IR i przycisnąć klawisz FOSA (STAY).

### Alternatywna metoda automatycznego uzbrajania FOSA

Uzbrajamy system tak jak dla wyjścia z obiektu : uzbrojenie PEŁNE, jednak pozostajemy wewnątrz. Centrala automatycznie zastosuje uzbrojenie FOSA.

## UZBROJENIE CZĘŚCIOWE /Bez zwłoki wejścia: 7


W tym trybie nikt nie może wejść z zewnątrz. Każde otwarcie drzwi spowoduje alarm.

TWÓJ KOD +  7 (NATYCHMIAST)

Trzy piknięcia potwierdzają wykonanie uzbrojenia. Żółta lampka NATYCHM. zapala się.



## BLOKOWANIE STREF (LINII): 6

Może się zdarzyć, że aby uzbroić system będziemy zmuszeni zablokować jedną lub więcej czujek (stref). Bez tego system nie da się uzbroić, albo chcemy pozostawić jakiś obszar dostępnym. Wpisujemy:

KOD +  6 (BLOK) + Numer(y) stref do zablokowania.

Po zablokowaniu stref powinna wyświetlić się GOTOWOŚĆ i można uzbroić system w trybie PEŁNYM, FOSA lub NATYCHM. Zablokowane strefy są sygnalizowane krótkimi mrugnięciami ich Impek.

**Szybkie blokowanie:** jeżeli w systemie są pobudzone czujki, to centrala może sama je zablokować bez konieczności ręcznego wprowadzania ich numerów. Wpisujemy:

KOD +  6 (BLOK) +  [#]

## FUNKCJA "GONG": 9

Instalator mógł zaprogramować wybrane strefy jako sterujące funkcją GONG. Naruszenie tych stref (czujek) w stanie rozbrojonym powoduje cztery piknięcia konsoli. Przykładowe zastosowania: drzwi wejściowe w warsztacie szewskim albo miejsce niebezpieczne w domu z małymi dziećmi. Aby załączyć tę funkcję należy wpisać:

KOD +  9 (GONG)

Ta sama sekwencja wylacza (blokuje) tę funkcję.

## KODY DOSTĘPU: 8

Posiadacz kodu MASTER może wprowadzić do systemu 4 dodatkowe kody niższe, zwane kodami użytkownika. Są one czterocyfrowe. Aby wprowadzić nowy kod użytkownika należy wpisać:

KOD MASTER +  8 (KOD) + Numer Użytkownika (03-06) + jego 4-cyfrowy kod


(KOD MASTER = Użytkownik 02; Instalator = Użytkownik 01)

### Użytkownik 06:

Ten kod zależnie od zaprogramowania przez instalatora może być także specjalnym kodem typu napadowego nazywanym ZASADZKA. Posłuszenie się tym kodem do rozbrojenia powoduje normalne rozbrojenie, ale „po cichu” przesłany jest cyfrowy raport telefoniczny do stacji monitorowania alarmów (jeżeli taki serwis jest podłączony).


### Przypisanie pilota do Użytkownika:

Aby użytkownikowi przypisać pilota należy wpisać:

KOD MASTER +  8 (KOD) + NUMER UŻYTKOWNIKA (11-14) + klawisz OFF na pilocie (celując w konsolę lub zdalny odbiornik).

Całą sekwencję należy zakończyć w 30 s.




### Kasowanie kodu użytkownika: aby usunąć kod z systemu należy wpisać:

KOD MASTER +  8 (KOD) + Nr. Użytkow. (03-06, 11-14)

Czekamy przez 5 sekund.

**UWAGA:** Jednocześnie zostaje usunięty pilot przypisany do tego użytkownika.

## ALARMY NAPADOWE (PANIKA)

Aby wywołać alarm napadowy należy przycisnąć jednocześnie  [1] i [#] na konsoli (o ile opcja jest załączona) LUB klawisze  i 

celując jednocześnie w stronę odbiornika podczerwień na konsoli. Klawisze (pary) [1] i [1] oraz [#] i [3] mogą również być zaprogramowane jako inne alarmy 24-godzinne typu napadowego, pożarowego lub medycznego.

• **Cichy napad** (bez widzialnych symptomów wywołanego alarmu, tylko monitoring.)

• **Głośny alarm** (lampka UZBROJONY mruga, intensywne pikanie konsoli, zdalny sygnalizator (syrena) działa sygnałem ciągłym.)

• **Alarm medyczny** (lampka UZBROJONY mruga, intensywne pikanie konsoli)

• **Alarm pożarowy** (lampka UZBROJONY mruga, intensywne pikanie konsoli, zdalna syrena pulsuje)

Aby wyciszyć alarm napadowy należy wprowadzić:

KOD +  [1] (WYŁ)

Konsola zapika jeden raz.

**UWAGA: Z pilota nie można wyłączyć alarmu napadowego !**

## TESTOWANIE SYSTEMU: 5

System alarmowy będzie spełniał swoją rolę TYLKO jeżeli będzie regularnie testowany. Zalecamy testowanie raz w tygodniu. Wprowadzamy:

KOD +  5 (TEST)

Konsola pika 4 razy. Syrena zewnętrzna zawyje przez 1 sekundę. Należy obejść obiekt i naruszyć wszystkie czujki. Konsola potwierdza odebranie sygnałów czterokrotnymi piknięciami. Na konsoli zapalają się lampki danych stref które poprawnie reagują na test. Czujki dymu muszą być testowane w specjalny sposób, według instrukcji producenta. Jeżeli po naruszeniu wszystkich czujek pozostała jakaś niezapalona lampka na konsoli, należy poinformować o tym instalatora. Aby wyjść z trybu TEST należy wpisać:

KOD + [WYŁ.] 1 (WYŁ.)

Konsola powinna zapikać 1 raz.

#### Testowanie lampek konsoli:

Przyciskamy jednocześnie 4, 5, i 6. Wszystkie lampki konsoli powinny się zapalić. W przeciwnym razie mamy do czynienia z awarią.

#### INNE FUNKCJE:

#### URUCHAMIANIE FUNKCJI STEROWNIKA:

KOD + [#] + 9 (ZAŁ. PRZEKAŹNIK)

(przykładowo do sterowania oświetleniem, drzwiami, itp.)

Funkcja przekaźnika może mieć oddzielne polecenie wyłączenia - należy powrócić powyższą sekwencję kod+#+9.

ALBO

Jeżeli tak zaprogramowano można sterować przekaźnikiem bezpośrednio z pilota klawiszem (ZAŁ. / WYŁ.).



#### INNE WSKAZANIA KONSOLI:

##### STREFA (żółte lampki)

Jednorodne powolne mruganie : problem na linii pożarowej lub ochronnej (antysabotażowej). Należy zadzwonić do serwisu.

##### Lampka ZASILANIE (Zielona):

ZAŁ. : sieć i akumulator jest OK  
mruganie KRÓTKIE ZAŁ.: brak sieci, akumulator OK  
mruganie KRÓTKIE WYŁ.: sieć OK, słaby akumulator  
WYŁ. : brak sieci, akumulator słaby.

#### JAK ZAPROGRAMOWANO SYSTEM

| STREFA                               | LOKALIZACJA                 |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1                                    |                             |
| 2                                    |                             |
| 3                                    |                             |
| 4                                    |                             |
| 5                                    |                             |
| 6                                    |                             |
| <b>Zwłoka wejścia:</b>               |                             |
| <b>Zwłoka wyjścia:</b>               |                             |
| <b>Uzbr. bez kodu:</b> TAK / Nie     |                             |
| <b>Funkcje napadowe:</b>             |                             |
| [*] i [#]:                           | Głośny/Cichy/Medyczny/Pożar |
| [*] i [1]:                           | Głośny/Cichy/Medyczny/Pożar |
| [#] i [3]:                           | Głośny/Cichy/Medyczny/Pożar |
| <b>Sterownik z pilota:</b>           |                             |
| <b>Firma alarmowa za dnia:</b>       |                             |
| <b>Firma alarmowa nocą:</b>          |                             |
| <b>Stacja Monitorowania Alarmów:</b> |                             |

#### U W A G A

#### OGROMACZENIA TEGO SYSTEMU SYGNALIZACJI ALARMU

Mimo, że ten system stanowi produkt zaawansowany technicznie, nie zapewnia on gwarantowanej ochrony przed włamaniem, napadem, pożarem, ani inną sytuacją zagrożenia. System alarmowy, czy to mieszkaniowy czy przemysłowy, może zawieść lub ulec uszkodzeniu i nie udzielił pożądanego ostrzeżenia z wielu możliwych powodów, jak np.:

\*Intruz może dostać się do obiektu przez niezabezpieczone otwory wejściowe lub mieć wiedzę wystarczającą do unieszkodliwienia czujki alarmowej lub sygnalizatora alarmu.

\*Czujki włamania, (np.: czujki pasywnej podczuwieni), czujki dymu i wiele innych urządzeń detekcyjnych nie może pracować prawidłowo bez zasilania. Urządzenia zasilane bateryjnie nie mogą pracować bez baterii lub z wyczerpanymi bateriami, lub z bateriami zainstalowanymi nieprawidłowo. Urządzenia zasilane tylko z sieci nie będą funkcjonować, jeżeli ich zasilanie sieciowe zostanie odcięte lub odłączone, nawet na krótką chwilę.

\*Użytkownik systemu może nie zdążyć uruchomić przycisku napadowego lub medycznego na czas.

\*Mimo, że czujki dymu odgrywają znaczącą rolę w zapobieganiu śmiertelnym ofiarom pożarów, mogą one nie spełnić swojej roli i nie zapewnić ostrzeżenia o powstałym pożarze z wielu powodów, co ma miejsce w ok. 35 % wszystkich przypadków pożarów. Niektóre przyczyny, dla których czujki dymu w połączeniu z tym systemem mogą zawieść to m. in.: Czujki dymu mogą być nieprawidłowo zainstalowane lub zlokalizowane w nieodpowiednich miejscach. Czujki dymu nie mogą wykryć pożarów, które mają źródło w takim miejscu, z którego dym nie może dotrzeć do czujki, jak np.: wewnątrz kominów, wewnątrz ścian, wewnątrz stropów, pod dachami, lub za zamkniętymi drzwiami. Czujki nie wykryją pożaru na innych piętrach budynku. Same czujki dymu mają ograniczoną zdolność wykrywania. Żadna czujka nie może wykryć zawsze każdego rodzaju pożaru. Czujki mogą nie zaszyfrować pożaru powstałego z przyczyn zaniedbań zasad bezpieczeństwa, jak np.: palenia w łóżku, zabaw pirotechnicznych, ulatniającego się gazu, nieprawidłowego składowania łatwopalnych materiałów, przeciążenia obwodów elektrycznych, bawienia się przez dzieci ogniem, itd. Zależnie od charakteru pożaru i od lokalizacji czujki, nawet w przypadku prawidłowej reakcji czujki na dym, może ona zareagować zbyt późno, nie dając ludziom czasu na ewakuację, co może doprowadzić do obrażeń a nawet śmierci.

\*Czujki pasywnej podczuwieni (PIR) mogą wykryć intruza tylko w obrębie strefy "widzenia" która jest opisana w instrukcji instalacji. Pasywne czujki podczuwieni nie zapewniają ochrony przestrzennej, a jedynie tworzą liczne wiązki detekcyjne w obrębie których intruz może być wykryty, o ile obszar nie jest niczym przesłonięty. Czujki te nie mogą wykryć ruchu za jakikolwiek przeszkodami, nawet szklanymi. Maskowanie mechaniczne, malowanie, sprayowanie czy inne przesłanianie lusterek i soczewek czujek PIR ogranicza lub likwiduje ich zdolności detekcyjne. Czujki PIR działają na zasadzie wykrywania zmian w temperaturze otoczenia w polu widzenia czujnika. Jeżeli temperatura środowiska podniesie się do 32-40°C, zdolności wykrywania intruza gwałtownie maleją.

\*Urządzenia sygnalizacji alarmu, jak np.: dzwonki, syreny lub głośniki mogą nie ostrzec lub nie zbudzić śpiących ludzi, szczególnie jeżeli są zamontowane za ścianami lub drzwiami. Jeżeli sygnalizatory znajdują się na innym piętrze niż sypialnie, to mogą działać zbyt cicho, aby obudzić lokatorów. Nawet ludzie którzy nie śpią, mogą nie usłyszeć sygnału alarmowego, jeżeli zagłuszy go muzyka, telewizor, hałas klimatyzatora, czy jakikolwiek inny. Wreszcie nawet najgłośniejsze sygnały alarmowe mogą nie być usłyszane przez osoby z wadami słuchu lub szczególnie głęboko uśpione.

\*Linie telefoniczne służące do transmisji sygnałów alarmowych na odległość, do stacji monitorowania alarmów mogą nie działać, być odłączone, uszkodzone lub zablokowane. Mogą one również ulegać zaawansowanym, inteligentnym metodom sabotażu.

\*Nawet, jeżeli system zadziała prawidłowo, użytkownicy mogą mieć zbyt mało czasu aby uszpeczyć się przez zagrożeniem. Jeżeli system jest monitorowany, odpowiednie służby mogą interweniować zbyt późno.

\*Ten sprzęt, jak każde urządzenie elektroniczne, może ulec awarii z powodu uszkodzenia jego części elektronicznej. Mimo, że urządzenie zaprojektowane na bezawaryjną pracę przez ok. 10 lat, jego część może zawieść w każdej chwili.

Najczęstszą przyczyną nieprawidłowo działającego systemu w razie włamania lub pożaru jest nieodpowiednia konserwacja. Ten system alarmowy powinien być testowany raz w tygodniu, aby upewnić się że wszystko działa prawidłowo.

Zainstalowanie systemu alarmowego może być podstawą do uzyskania zniżek ubezpieczeniowych, ale system alarmowy nie może zastępować ubezpieczenia. Właściciele mieszkań i innych nieruchomości powinni wykazać przezorność i ubezpieczyć swoje mienie. Nasza firma nie ustaje w rozwijaniu coraz nowszych i lepszych urządzeń ochrony alarmowej. Użytkownicy systemów alarmowych powinni uważać za obowiązek względem siebie i swoich bliskich zapoznawanie się z tymi nowymi możliwościami.



## VISTA-5

### INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

