

MATRIX 6/816

Centrala alarmowa z klawiaturą ikonową

Wersja oprogramowania 1.32

INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA



SPIS TREŚCI

1. OPIS OGÓLNY

| | |
|-----------------------------------------------|---|
| 1.1 Klawiatura | 1 |
| 1.2 Wyświetlacz klawiatury ikonowej..... | 2 |
| 1.3 Przykłady wyświetlania stanu systemu..... | 3 |
| 1.4 Wyświetlanie usterek systemu | 4 |

2. SZCZEGÓŁY TWOJEGO SYSTEMU ALARMOWEGO

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 2.1 Konfiguracja linii | 5 |
| 2.2 Ustawienie czasów | 6 |
| 2.3 Opcja uzbrajania | 6 |
| 2.4 Firma serwisująca system alarmowy..... | 6 |
| 2.5 Sygnalizacja usterek..... | 6 |
| 2.6 Naruszone linie | 6 |
| 2.7 Wyłączenie wyświetlania | 7 |
| 2.8 Alarmy "zatrzaśnięte" – dotyczy tylko wersji duńskiej, norweskiej, fińskiej i szwedzkiej..... | 7 |
| 2.9 Usterki systemowe – dotyczy tylko wersji duńskiej, norweskiej, fińskiej i szwedzkiej | 7 |

3. UZBRAJANIE I ROZBRAJANIE SYSTEMU

| | |
|---------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Opis trybów uzbrojenia..... | 8 |
| 3.2 Uzbrajanie systemu | 8 |
| 3.3 Rozbrajanie systemu | 9 |
| 3.4 Rozbrojenie gdy był alarm | 10 |
| 3.5 Wyłączanie alarmu, gdy system jest rozbrojony | 11 |
| 3.6 Załączanie alarmów z klawiatury | 11 |
| 3.7 Rozbrojenie / Uzbrojenie pod przymusem | 11 |

4. MENU UŻYTKOWNIKA

| | |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Wejście/Wyjście z Menu użytkownika | 12 |
| 4.2 Załączenie / wyłączenie gongu..... | 13 |
| 4.3 Uzbrojenie z blokadą linii | 13 |
| 4.4 Przeglądanie pamięci zdarzeń | 13 |
| 4.5 Regulacja głośności klawiatury | 14 |
| 4.6 Regulacja jasności podświetlenia..... | 14 |
| 4.7 Zmiana czasu systemowego(Tylko użytkownik główny) | 14 |
| 4.8 Zmiana daty systemowej (Tylko użytkownik główny)..... | 15 |
| 4.9 Programowanie kodów użytkownika (Tylko użytkownik główny) | 16 |
| 4.10 Załączenie PGM (Tylko użytkownik główny) | 16 |
| 4.11 Uruchomienie programowania zdalnego (Tylko użytkownik główny) | 17 |
| 4.12 Test systemu (Tylko użytkownik główny)..... | 17 |

5. OPISY NIEKTÓRYCH POJĘĆ

| | |
|-------------------------------------|----|
| 5.1 Tryby pracy | 18 |
| 5.2 Procedura Wejścia/Wyjścia | 19 |
| 6.1 Tabela pamięci zdarzeń | 21 |
| 6.2 Opis typów linii | 24 |

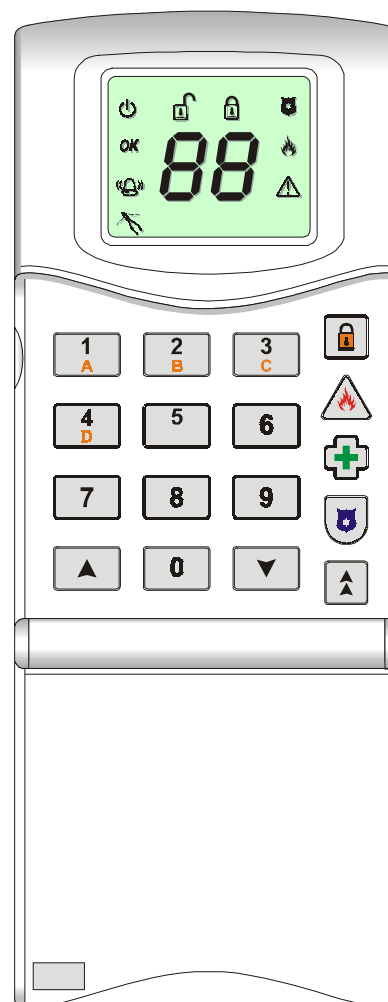
1. OPIS OGÓLNY

Dziękujemy za wybór systemu alarmowego Matrix, który został zbudowany w oparciu o najnowocześniejszą technologię. Ta instrukcja została napisana, abyś mógł zapoznać się ze wszystkimi jego możliwościami co pozwoli w pełni je wykorzystać.

1.1 Klawiatura

| | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>Klawisze numeryczne</p> <p>Służą do wprowadzania kodów i innych wartości</p> |
| | <p>A, B, C i D</p> <p>Służą do wyboru trybu uzbrojenia A, B, C lub D</p> |
| | <p>Klawisze przewijania</p> <p>Służą do przewijania wyświetlanych informacji</p> |
| | <p>Klawisz uzbrojenia</p> <p>Służy do wyboru trybu uzbrojenia i przełączania opcji w trybie programowania</p> |
| | <p>Klawisz ALARM POŻAROWY</p> <p>Służy do aktywowania alarmu pożarowego</p> |
| | <p>Klawisz ALARM MEDYCZNY</p> <p>Służy do aktywowania alarmu medycznego</p> |
| | <p>Klawisz ALARM NAPADOWY</p> <p>Służy do aktywowania alarmu napadowego</p> |
| | <p>Klawisz funkcyjny</p> <p>Używany przy wejściu do menu użytkownika</p> |









Klawiatura ikonowa



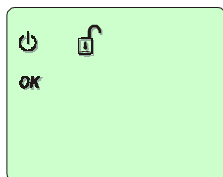
Uwaga:

Urządzenie nie zawiera elementów, które mogą być naprawiane przez użytkownika

1.2 Wyświetlacz klawiatury ikonowej

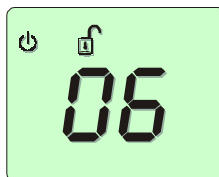
| | Stan ikony | Opis |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------|
| Zasilanie  | Zapalona | Jest zasilanie sieciowe, akumulator jest naładowany |
| | Mruga | Akumulator jest rozładowany |
| | Zgaszona | Brak zasilania AC, centrala nie jest zasilana |
| Gotowość OK | Zapalona | System jest gotowy do uzbrojenia, linie są nienaruszone |
| | Mruga | System jest w trybie programowania |
| | Zgaszona | Jedna lub więcej linii jest naruszonych |
| Alarm  | Zapalona | Wyświetla alarm w trybie przeglądania pamięci zdarzeń. |
| | Wolne mruga | Pamięć alarmu włamaniowego |
| | Szybko mruga | Zatrzaśnięty alarm lub usterka wymaga przeglądania 'PAMIĘCI ZDARZEŃ' |
| | Zgaszona | Brak alarmu |
| Sabotaż  | Zapalona | Wyświetla sabotaż w trybie przeglądania pamięci zdarzeń |
| | Mruga | Pamięć alarmu sabotażowego |
| | Zgaszona | Brak alarmu sabotażowego |
| Napad  | Zapalona | Wyświetla napad w trybie przeglądania pamięci zdarzeń |
| | Mruga | Pamięć alarmu napadowego |
| | Zgaszona | Brak alarmu napadowego |
| Pożar  | Zapalona | Wyświetla pożar w trybie przeglądania pamięci zdarzeń |
| | Mruga | Pamięć alarmu pożarowego |
| | Zgaszona | Brak alarmu pożarowego |
| Usterka  | Zapalona | Stan usterki |
| | Mruga | System jest w trybie programowania |
| | Zgaszona | Brak usterek |
| Uzbrojony  | Zapalona | System jest uzbrojony |
| | Mruga | System jest uzbrojony z zablokowanymi liniami |
| | Zgaszona | System nie jest uzbrojony |
| Rozbrojony  | Zapalona | System jest rozbrojony |
| | Mruga | System jest w trybie programowania |
| | Zgaszona | System nie jest rozbrojony |

1.3 Przykłady wyświetlania stanu systemu



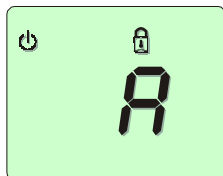
System rozbrojony

Żadne pomieszczenia nie są chronione. Żadne linie nie są naruszone. System jest gotowy do uzbrojenia.



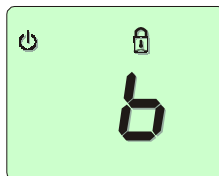
System rozbrojony

Żadne pomieszczenia nie są chronione. Została naruszona jest linia nr 6. System nie jest gotowy do uzbrojenia.



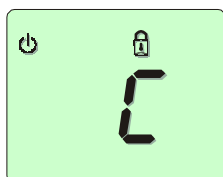
System uzbrojony w trybie A

Wszystkie pomieszczenia są chronione, żadna osoba nie może przebywać w obiekcie.*



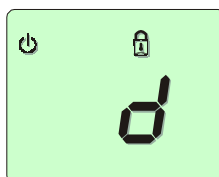
System uzbrojony w trybie B

Tylko niektóre pomieszczenia są chronione. W pomieszczeniach niechronionych mogą przebywać osoby lub zwierzęta.*



System uzbrojony w trybie C

Tylko niektóre pomieszczenia są chronione. W pomieszczeniach niechronionych mogą przebywać osoby lub zwierzęta.*



System uzbrojony w trybie d

Tylko niektóre pomieszczenia są chronione. W pomieszczeniach niechronionych mogą przebywać osoby lub zwierzęta.*



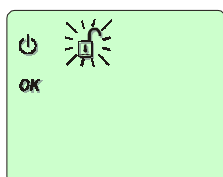
Uzbrojenie + Alarm

System jest uzbrojony i wystąpił alarm z linii nr 2.



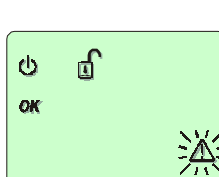
Pamięć alarmu

Gdy w systemie wystąpił alarm, to po rozbrojeniu jest wyświetlana linia (lub linie), która wywołała alarm.



Menu użytkownika

System znajduje się w menu użytkownika, gdzie można wykonywać różne operacje, np. zmieniać kody.

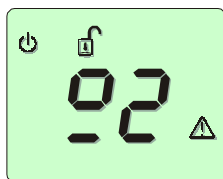


Tryb instalatora

W trybie tym, instalator programuje sposób działania systemu alarmowego. Ten tryb jest przeznaczony wyłącznie dla instalatora.

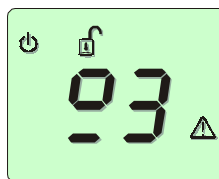
*Działanie poszczególnych trybów może się różnić od przedstawionych przykładów. Zależy to bezpośrednio od sposobu zaprogramowania systemu alarmowego przez instalatora.

1.4 Wyświetlanie usterek systemu



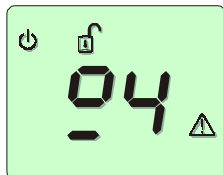
Usterka 2

Przepalony bezpiecznik zasilający urządzenia



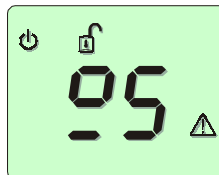
Usterka 3

Brak akumulatora



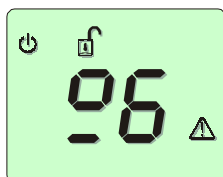
Usterka 4

Rozładowany akumulator zasilania rezerwowego



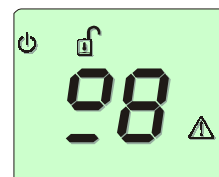
Usterka 5

Brak zasilania sieci AC



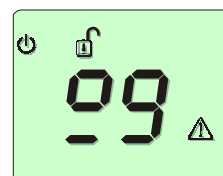
Usterka 6

Usterka linii telefonicznej




Usterka 8

Błąd raportowania do stacji monitorującej



Usterka 9

Odłączony akumulator (Tylko Matrix 816)

Uwaga: Usterki są sygnalizowane zawsze przy rozbrojonym systemie i w zależności od zaprogramowania, mogą powodować brak możliwości uzbrojenia systemu (skonsultuj się z instalatorem). Po zaniku usterki wyświetlanie zostaje wyłączone. Aby wyciszyć brzęczyk podczas trwania usterki, należy nacisnąć klawisz .

2. SZCZEGÓŁY TWOJEGO SYSTEMU ALARMOWEGO

System Matrix jest zawsze fabrycznie zaprogramowany. Ustawienia te mogą być przez instalatora zmienione, aby dostosować system do Twoich potrzeb.

Poproś instalatora, aby wypełnił poniższe tabele, zaznaczając wykonane przez siebie zmiany.

2.1 Konfiguracja linii

| Nr Linii | Chroniony obszar | Zaprogramowany typ linii | | | | Fabryczny typ linii |
|-------------|------------------|--------------------------|--------|--------|--------|------------------------|
| | | Tryb A | Tryb B | Tryb C | Tryb D | |
| 1 | | | | | | Wejścia/Wyjścia |
| 2 | | | | | | Warunkowa |
| 3 | | | | | | Natychmiastowa |
| 4 | | | | | | Natychmiastowa |
| 5 | | | | | | Natychmiastowa |
| 6 | | | | | | Natychmiastowa |
| 7 | | | | | | Natychmiastowa |
| 8 | | | | | | Natychmiastowa |
| 9 | | | | | | Natychmiastowa |
| 10 | | | | | | Natychmiastowa |
| 11 | | | | | | Natychmiastowa |
| 12 | | | | | | Natychmiastowa |
| 13 | | | | | | Natychmiastowa |
| 14 | | | | | | Natychmiastowa |
| 15 | | | | | | Natychmiastowa |
| 16 | | | | | | Natychmiastowa |

UWAGA: Linie 7-16 są dostępne tylko w systemie Matrix 816.

2.2 Ustawienie czasów

| | Zaprogramowany | Fabrycznie |
|----------------------|----------------|------------|
| Czas wejścia | | 20 sek. |
| Czas wyjścia | | 20 sek. |
| Końcowy czas wyjścia | | 7 sek. |
| Czas działania syren | | 4 min. |


2.3 Opcja uzbrajania

| | Zaprogramowane | Fabrycznie |
|------------------------------|----------------|-----------------|
| Opcje uzbrajania dla trybu A | | Wyjście czasowe |
| Opcje uzbrajania dla trybu B | | Wyjście czasowe |
| Opcje uzbrajania dla trybu C | | Wyjście czasowe |
| Opcje uzbrajania dla trybu D | | Wyjście czasowe |

2.4 Firma serwisująca system alarmowy

| Nazwa firmy | Osoba kontaktowa | Telefon |
|-------------|------------------|---------|
| | | |

2.5 Sygnalizacja usterek

W momencie pojawienia się usterki, na wyświetlaczu pojawia się jej symbol a głośnik co pewien generuje dźwięki i niskich tonach. Jeżeli chcesz wyłączyć sygnalizację dźwiękową, naciśnij klawisz . Jeżeli usterka nie zostanie fizycznie usunięta w odpowiednim czasie, sygnalizacja dźwiękowa zostanie ponownie załączona.

Jeżeli dozwolono **Wyłączenia wyświetlania**, nie jest możliwe wyłączenie sygnalizacji dźwiękowej.

2.6 Naruszone linie

Dostępne, jeżeli nie załączono opcji **Wyłączenie wyświetlania**.

Jeżeli w systemie są naruszone jakieś linie, może je wyświetlać przez naciskanie klawiszy   .

Jeżeli instalator zaprogramował odpowiednią opcję, naruszone linie są wyświetlane natychmiast przy rozbrojonym jak i uzbrojonym systemie.

2.7 Wyłączenie wyświetlania

System Matrix ma wbudowaną opcję **Wyłączenie wyświetlania** (dyskretny tryb), która może być dozwolona przez instalatora. Ta funkcja wyłącza wyświetlanie na klawiaturze wszystkich informacji po 20 sekundach od ostatniego naciśnięcia klawisza. W momencie wyłączenia wyświetlania, na wyświetlaczu klawiatury będzie aktywna tylko ikona zasilania.

W zależności od stanu systemu, wprowadzenie kodu użytkownika przy wyłączonym wyświetlaniu, może spowodować różną reakcję systemu. Zostało to omówione w poniższych punktach.

2.7.1 Gdy rozbrojony

Jeżeli żadna linia w systemie nie jest naruszona, wprowadzenie kodu przy wyłączonym wyświetlaniu spowoduje uzbrajanie się systemu. Jeżeli jakaś linia jest naruszona, wprowadzenie kodu przy wyłączonym wyświetlaniu spowoduje tylko włączenie wyświetlania. Ponowne wprowadzenie kodu spowoduje rozpoczęcie procesu uzbrajania.

2.7.2 Gdy uzbrojony

Wprowadzenie kodu przy wyłączeniu wyświetlania spowoduje rozbrojenie systemu.

2.7.3 Gdy w alarmie

Wprowadzenie kodu przy wyłączeniu wyświetlania spowoduje wyłączenie alarmu i przejście do wyświetlania pamięci alarmu.

2.7.4 Wyświetlanie pamięci alarmu

Jeżeli klawiatura ma załączony powrót do ukrywania w trybie wyświetlania pamięci alarmu, dopiero wprowadzenie kodu spowoduje wyświetlenie pamięci alarmu. Aby skasować pamięć alarmu wprowadź ponownie kod.

Uwaga: Jeżeli w trybie Menu użytkownika nie zostanie naciśnięty żaden klawisz przez czas 20 sekund. Aby ukrywanie wyświetlania nie zostało załączone, przynajmniej raz na 20 sekund musi być naciśnięty jakiś klawisz. Musisz postępować rozważnie, ponieważ naciśnięcie zbyt wiele razy przypadkowych klawiszy, system może zinterpretować jako próbę manipulacji i załączyć alarm sabotażowy.

2.8 Alarmy „zatrzaśnięte” – dotyczy tylko wersji duńskiej, norweskiej, fińskiej i szwedzkiej

Każdy alarm wywołany w systemie, powoduje aktywację odpowiedniej ikony, która będzie zapalona do momentu przejścia pamięci zdarzeń lub uzbrojenia i rozbrojenia systemu. Ikona „zatrzaśniętego alarmu” pali się przy rozbrojonym systemie.

2.9 Usterki systemowe – dotyczy tylko wersji duńskiej, norweskiej, fińskiej i szwedzkiej

2.9.1 „Zatrzaśnięte” usterki systemowe

Wszystkie powstałe usterki systemowe są „zatrzaśkiwane”. Powoduje to palenie się ikony usterki do momentu jej fizycznego usunięcia oraz do skasowania. Aby skasować wyświetlanie usterki, należy przejrzeć pamięć zdarzeń (fizyczna usterka w tym czasie musi być już usunięta).

2.9.2 „Zatrzaśnięta” usterka akumulatora

Opcja ta może być dozwolona lub zabroniona przez instalatora. Jeżeli wystąpi usterka akumulatora, będzie wyświetlana informacja pomimo fizycznego zaniku usterki. Aby skasować wyświetlanie usterki, będzie wymagana interwencja instalatora.

Jeżeli instalator na to zezwoli, możliwe będzie skasowanie wyświetlania usterki przez przeglądanie pamięci zdarzeń.

3. UZBRAJANIE I ROZBRAJANIE SYSTEMU

3.1 Opis trybów uzbrojenia


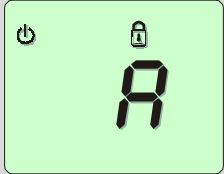
System Matrix może być uzbrojony w jednym z 4 trybów uzbrojenia. Są one identyfikowane jako tryb **A**, **B**, **C** lub **D**. W momencie wprowadzenia kodu, system domyślnie będzie uzbrajał się w trybie **A**.

Instalator mógł zaprogramować linie tak, aby różnie zachowywały się w zależności od trybu uzbrojenia. Na przykład, w trybie **B** będziesz miał chroniony cały dom, oprócz sypialni, korytarza i łazienki. Może to być konieczne, gdy wieczorem kładziesz się spać i chcesz mieć uzbrojone wszystkie pomieszczenia, oprócz tych w których chcesz przebywać. Tryby te pozwalają na dostosowanie systemu do Twoich potrzeb i może być ich aż cztery: **A**, **B**, **C** lub **D**.

Aby obsługiwać system, musisz wprowadzić kod. System Matrix obsługuje do 15 kodów użytkownika. Kody mogą składać się z 4, 5 lub 6 cyfr, wprowadzanych na klawiaturze. Użytkownik 01 jest **Użytkownikiem głównym** a jego fabryczny kod to 1234. Kody dla Użytkowników 2 - 15 nie są zaprogramowane. Kod powinien być zmieniony na inny niż fabryczny (patrz: sekcja 4.7 na stronie 14).


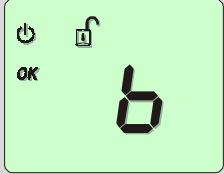

3.2 Uzbrajanie systemu

3.2.1 Uzbrajanie w trybie A

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Wprowadź swój kod <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> (fabrycznie 1234) | <i>Rozpocznie się procedura uzbrajania</i> |  |
| Po odliczeniu czasu wyjścia, system zostanie uzbrojony | |  |

Aby przerwać uzbrajanie, ponownie wprowadź kod.

3.2.2 Uzbrajanie w trybach B, C lub D



| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Wprowadź swój kod <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> (fabrycznie 1234) | <i>Rozpocznie się procedura uzbrajania</i> |  |
| Naciśnij klawisz <input type="text" value="A"/> następnie wybierz tryb uzbrojenia <input type="text" value="B"/> , <input type="text" value="C"/> lub <input type="text" value="D"/> | <i>Po wybraniu np. trybu B, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni symbol uzbrojenia</i> |  |
| Po odliczeniu czasu wyjścia, system zostanie uzbrojony | |  |

Aby przerwać uzbrajanie, ponownie wprowadź kod.

UWAGA: Dla każdego trybu może być zaprogramowana jedna z czterech opcji uzbrajania. Są to: Wyjście czasowe, Skrócenie czasu wyjścia, Ciche uzbrojenie i Wymuszone uzbrojenie (patrz str. 19). Opcje uzbrajania może zaprogramować tylko instalator. Domyślnie dla wszystkich trybów wybrano opcję Wyjście czasowe.



3.2.3 Szybkie uzbrajanie

Jeżeli ta opcja została dozwolona przez instalatora, możliwe jest uzbrajanie systemu przez naciśnięcie tylko jednego klawisza.

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Naciśnij i przytrzymaj na 2 sekundy klawisz trybu A , B , C lub D | Na wyświetlaczu pojawi się symbol uzbrojenia, na przykład tryb B |  |
| Po odliczeniu czasu wyjścia, system zostanie uzbrojony | |  |


3.3 Rozbrajanie systemu

3.3.1 Jeżeli klawiatura jest wewnątrz chronionego pomieszczenia

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Wejść do pomieszczenia. Zostanie naruszona linia typu Wejścia/Wyjścia | Klawiatura dźwiękami będzie informować o upływającym czasie wejścia. |  |
| Przed upływem czasu wejścia, wprowadź kod X X X X | System zostanie rozbrojony |  |



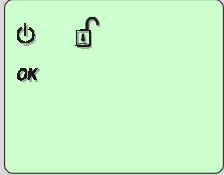
UWAGA: Jeżeli nie wprowadzisz kodu przed upłynięciem czasu wejścia, zostanie wywołany alarm.

3.3.2 Jeżeli klawiatura jest na zewnątrz chronionego pomieszczenia

| | | |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Wprowadź kod X X X X | System zostanie rozbrojony. |  |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|

UWAGA: Jeżeli będzie wprowadzany nieprawidłowy kod, to po szesnastu błędnie wprowadzonych cyfrach zostanie wywołany alarm sabotażowy.

3.4 Rozbrojenie gdy był alarm

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Wejść do pomieszczenia. Zostanie naruszona linia typu Wejścia/Wyjścia</p> | <p><i>Klawiatura dźwiękami będzie informować o upływającym czasie wejścia</i></p> |  |
| <p>Wprowadź kod <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="X"/></p> | <p><i>System zostanie rozbrojony i przejdzie do wyświetlania pamięci, która linia wywołała alarm. Na przykład linia 2.</i></p> |  |
| <p>Wprowadź ponownie kod.</p> | <p><i>Pamięć alarmu zostanie wykasowana.</i></p> |  |

3.4.1 Wyświetlanie pamięci alarmu













W momencie wyświetlania pamięci alarmu, możesz użyć klawiszy i aby wyświetlić, czy jakieś inne linie nie wywołały alarmu.


UWAGA 1: W przypadku alarmu, syreny zostają wyłączone w momencie wprowadzenia kodu lub po czasie zaprogramowanym przez instalatora.

UWAGA 2: Numery linii, które wywołały alarm mogą nie być wyświetlane, w zależności od sposobu zaprogramowania systemu przez instalatora.

Jeżeli instalator załączył opcję **Wyłączenie wyświetlania**, pamięć alarmu będzie wyświetlona dopiero po wprowadzeniu kodu instalatora.




Komunikaty wyświetlane w trybie pamięci alarmu.

| Fragment | Ikona | Opis |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EE |  | Alarm powstał z linii chroniącej drzwi wejściowe. System nie został rozbrojony przed upłynięciem czasu na wejście. |
| 0 1... 16 |  | Alarm z linii typu: Warunkowa, Natychmiastowa lub 24-godzinna, nr 01...16 . |
| 0 1... 16 |  | Alarm z linii Napadowej, nr 01...16 . |
| 0 1... 16 |  | Alarm z linii Pożarowej, nr 01...16 . |
| PA |  | Alarm napadowy z klawiatury. |
| F |  | Alarm pożarowy z klawiatury |
| 17 |  | Alarm medyczny z klawiatury. |
| L |  | Alarm w wyniku usterki linii telefonicznej |
| 0 1... 16 |  | Alarm z linii sabotażowej, nr 01...16 . |
| Ł4 |  | Sabotaż modułu linii – moduł linii został odłączony (tylko Matrix 816). |
| Ł5 |  | Sabotaż syreny – uszkodzony obwód załączający syrenę (tylko Matrix 816). |
| Ł8 |  | Próba rozbrojenia nieprawidłowym kodem – wprowadzono 16 błędnych cyfr. |

 = Ikona mruga

UWAGA: W trybie wyświetlania pamięci alarmu, numery linie które wywołały alarm i są cały czas naruszone, będą mrugać.

3.5 Wyłączanie alarmu, gdy system jest rozbrojony

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Wprowadź kod  | Zostanie wyświetlona pamięć alarmu linii, która wywołała alarm. Na przykład sabotaż linii 6. |  |
| Wprowadź kod ponownie | Pamięć alarmu zostanie wykasowana. |  |


UWAGA: W przypadku powstania alarmu sabotażowego, (np. otwarcia obudowy czujnika) należy upewnić się, czy przyczyna tego alarmu została usunięta. W przeciwnym wypadku, ponownie zostanie wywołany alarm.

3.5.1 „Zatrzaśnięty” alarm – dotyczy tylko wersji duńskiej, norweskiej, fińskiej i szwedzkiej


Po wywołaniu alarmu symbol alarmu (dzwonek) będzie szybko pulsował do momentu całkowitego rozbrojenia systemu. Również system nie wyłączy wyświetlania stanu do momentu całkowitego rozbrojenia (jeżeli jest aktywna funkcja Wyłączenia wyświetlania).

3.6 Załączanie alarmów z klawiatury


3.6.1 Alarm napadowy

Naciśnij na 2 sekundy przycisk . Alarm napadowy jest generowany w sytuacji zagrożenia (napadu). Może załączać syreny lub być alarmem dyskretnym (syreny nie są załączane, wysyłany jest tylko raport do stacji monitorowania). Działanie jest programowane przez instalatora.

3.6.2 Alarm pożarowy

Naciśnij na 2 sekundy przycisk . Alarm pożarowy załącza syreny w sposób przerywany. Głośniczek klawiatury generuje zestaw trzech tonów o różnej wysokości.

3.6.3 Alarm medyczny



Naciśnij na 2 sekundy przycisk . Alarm medyczny załącza wszystkie syreny. Głośniczek klawiatury generuje przerywane dźwięki o wysokim tonie.

3.7 Rozbrojenie / Uzbrojenie pod przymusem

3.7.1 Co to jest kod przymusu?

Kod przymusu jest osobistym kodem użytkownika, który może być użyty w sytuacji zagrożenia (np. jeżeli zostaniesz zmuszony przez napastnika do rozbrojenia lub uzbrojenia systemu).

Użycie tego kodu system Matrix potraktuje jak użycie normalnego kodu użytkownika, a więc spowoduje uzbrojenie lub rozbrojenie. Jednakże w tym momencie do stacji monitorowania zostanie wysłany specjalny komunikat o rozbrojeniu/uzbrojeniu pod przymusem. Opis użycia tego kodu opisano poniżej.

Sposób 1 | Zamień miejscami 3-cią i 4-tą cyfrę kodu, podczas jego wprowadzania. Na przykład wprowadź  zamiast .






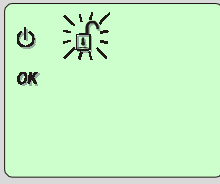


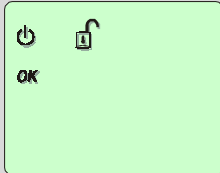
Sposób 2 | Wprowadź kod, który został zaprogramowany jako tylko kod przymusu.

Kiedy wprowadzisz kod przymusu, system zachowa się normalnie, jednak do stacji monitorującej zostanie wysłany specjalny komunikat.

4. MENU UŻYTKOWNIKA
















Większość dodatkowych funkcji (oprócz uzbrajania, rozbrajania i wyłączenia alarmu) jest dostępną z menu użytkownika. Użytkownik 1 (Użytkownik główny) ma dostęp do wszystkich funkcji menu, użytkownicy 2-15 mają ograniczoną listę dostępnych funkcji.

4.1 Wejście/Wyjście z Menu użytkownika



















| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Naciśnij , następnie wprowadź kod    </p> | <p><i>Mruganie ikony rozbrojenia, będzie sygnalizować, że jesteś w menu użytkownika.</i></p> |  |
| <p>Aby wyjść z menu, naciśnij  </p> | <p><i>System powróci do wyświetlania normalnego stanu.</i></p> |  |

UWAGA: Do menu użytkownika można wejść tylko przy rozbrojonym systemie. Jeżeli nie wybierzesz żadnej funkcji, po 2 minutach system automatycznie wyjdzie z menu użytkownika.

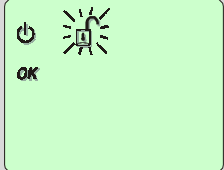
4.1.1 Funkcje dostępne w menu użytkownika (dla wszystkich użytkowników)

-    | **Załączenie / Wyłączenie gongu**
Gdy system jest rozbrojony, naruszenie linii wejścia/wyjścia generuje dźwięki na klawiaturze.
-    | **Uzbrojenie z blokadą linii**
Ta funkcja umożliwia uzbrojenie systemu, gdy jedna lub więcej linii jest naruszonych. Po uzbrojeniu, linie te nie będą chroniły przypisanych im pomieszczeń.
-    | **Przeglądanie pamięci zdarzeń**
Funkcja ta umożliwia przeglądanie pamięci zdarzeń, które wystąpiły w systemie.
-    | **Regulacja głośności klawiatury**
Umożliwia regulację głośności klawiatury (dźwięki powstające w momencie alarmu nie są regulowane).
-    | **Regulacja podświetlenia klawiatury**
Umożliwia regulację jasności podświetlenia klawiszy i wyświetlacza.

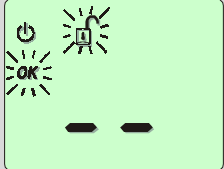

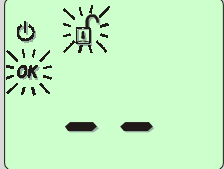
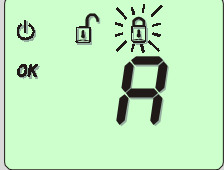
4.1.2 Funkcje dostępne w menu użytkownika (tylko dla użytkownika nr1 – Użytkownik główny)

-    | **Zmiana czasu systemowego**
Służy do ustawiania czasu systemowego, który jest ważny dla rejestrowanych zdarzeń w pamięci.
-    | **Zmiana daty systemowej**
Służy do ustawiania daty systemowej, która jest ważna dla rejestrowanych zdarzeń w pamięci.
-    | **Programowanie kodów użytkownika**
Służy do programowania kodów używanych w systemie i ich dodatkowych opcji.
-    | **Załączenie PGM**
Ta funkcja załącza wyjście PGM na czas 15 sekund. Wyjście to może sterować otwieraniem drzwi, sterować oświetleniem, resetować czujniki pożarowe a także sterować innymi urządzeniami.
-    | **Uruchomienie programowania zdalnego**
Funkcja zezwala przez okres jednej godziny na połączenie się komputera instalatora z Twoim systemem alarmowym, w celu przeprogramowania. Tej funkcji używaj tylko w porozumieniu z instalatorem
-    | **Test systemu**
Służy do przetestowania podstawowych urządzeń Twojego systemu alarmowego.



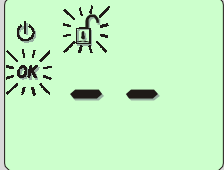
4.2 Załączenie / wyłączenie gongu

| | | |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź | Po załączeniu gongu, każde naruszenie linii wejścia/wyjścia (chroniącej drzwi wejściowe) będzie sygnalizowane dźwiękiem. Aby wyłączyć gong, wykonaj tę funkcję ponownie) |  |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

4.3 Uzbrojenie z blokadą linii

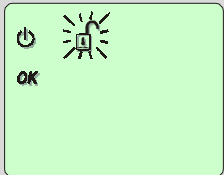
| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź | Ta funkcja jest użyteczna, jeżeli jedna z linii alarmowych jest stale naruszona (np. uszkodzona czujka). |  |
| Następnie wprowadź numer linii (2 cyfry) którą chcesz zablokować i naciśnij . Jeżeli chcesz zablokować więcej linii, powtarzaj tę czynność | Na przykład linia 6. |  |
| Jeżeli wszystkie wybrane linie są już zablokowane, naciśnij . | System jest gotowy do uzbrojenia i prosi o wybranie trybu uzbrojenia. |  |
| Wybierz tryb uzbrojenia, w którym chcesz uzbroić system: , , lub | Na przykład tryb A. W tym momencie system zacznie się uzbrajać. |  |

4.4 Przeglądanie pamięci zdarzeń


| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź | Zostanie wyświetlone ostatnie zdarzenie, np. rozbrojenie systemu. |  |
| Jeżeli chcesz przeglądać inne zdarzenia, użyj klawiszy i . | Na przykład linia 6. |  |
| Gdy zostanie wyświetlone najstarsze zdarzenie, wyświetlacz zasygnalizuje to przedstawionym symbolem | |  |
| Aby wyjść z przeglądania pamięci, w dowolnym momencie naciśnij . | | |

UWAGA: Opis wszystkich symboli pojawiających się w trybie przeglądania pamięci, zawarto na stronie 20.

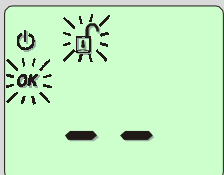


4.5 Regulacja głośności klawiatury

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Będąc w menu użytkownika, wprowadź ▲ 1 4</p> <p>Użyj klawiszy ▲ i ▼ aby regulować głośność</p> | <p><i>W momencie naciskania przycisków, klawiatura będzie generować dźwięki, które pozwolą ustawić odpowiednią głośność.</i></p> |  |
| <p>Naciśnij ▲ aby zatwierdzić zmiany</p> | | |

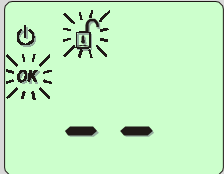
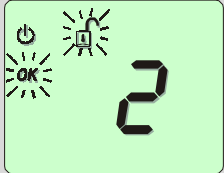


4.6 Regulacja jasności podświetlenia

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Będąc w menu użytkownika, wprowadź ▲ 1 5</p> <p>Użyj klawiszy ▲ i ▼ aby wyregulować jasność podświetlenia.</p> | <p><i>Podczas regulacji jasność podświetlenia klawiszy i wyświetlacza będzie się zmieniać.</i></p> |  |
| <p>Naciśnij ▲ aby zatwierdzić zmiany</p> | | |

4.7 Zmiana czasu systemowego (Tylko użytkownik główny)

| | | |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Będąc w menu użytkownika, wprowadź ▲ 2 1</p> | <p><i>Zostaną wyświetlone przedstawione symbole.</i></p> |  |
| <p>Wprowadź godzinę w formacie 24-godzinnym</p> | <p><i>Na przykład godzina 14.</i></p> |  |
| <p>Następnie wprowadź minuty</p> | <p><i>Na przykład 32</i></p> |  |
| <p>Naciśnij ▲ aby zatwierdzić zmiany</p> | | |


4.8 Zmiana daty systemowej (Tylko użytkownik główny)

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/> | Zostaną wyświetlone przedstawione symbole. |  |
| Wprowadź aktualny dzień tygodnia (jedna cyfra) | 1 = Poniedziałek 2 = Wtorek 3 = Środa 4 = Czwartek 5 = Piątek 6 = Sobota 7 = Niedziela |  |
| Wprowadź rok w postaci 2-cyfrowej | Na przykład rok 2004. (Wprowadź 04) |  |
| Wprowadź miesiąc w postaci 2-cyfrowej | Na przykład czerwiec. |  |
| Wprowadź dzień miesiąca w postaci 2-cyfrowej | Na przykład 23-ci. |  |
| Naciśnij aby zatwierdzić zmiany | | |

4.9 Programowanie kodów użytkownika (Tylko użytkownik główny)





| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź    | Zostaną wyświetlone przedstawione symbole. |  |
| Wybierz numer użytkownika, wpisując jego 2-cyfrowy numer | Na przykład użytkownik 2. |  |
| Wprowadź cyfry nowego kodu dla tego użytkownika*. Wprowadź ponownie cyfry nowego kodu*. LUB Jeżeli chcesz skasować kod, naciśnij tylko klawisz  . | Po wpisaniu kodu, system umożliwia zdefiniowanie dodatkowych opcji dla tego kodu. W tym momencie zostanie wyświetlona opcja nr1. |  |
| Klawiszami  i  wybierz numer opcji, którą chcesz załączyć lub wyłączyć dla tego użytkownika | Na przykład opcja nr 3. Na tym przykładzie opcja 3 jest załączona |  |
| Po wybraniu numeru opcji, możesz ją załączyć lub wyłączyć, naciskając  . Jeżeli opcja jest załączona ikona dzwonka  będzie zapalona. Po wyłączeniu opcji ikona dzwonka będzie niewidoczna. | Na tym przykładzie opcja 3 jest wyłączona. Opisy poszczególnych opcji przedstawione są w poniższej tabeli. |  |
| W ten sam sposób możesz zmienić też inne opcje | | |
| Naciśnij  aby zatwierdzić wszystkie zmiany kodu | | |

***UWAGA: Jeżeli kod będzie składał się z mniej niż 6-ciu cyfr, po wprowadzeniu kodu musisz nacisnąć klawisz .**


| Nr | Opcje użytkownika |  Wyłączony |  Załączony |
|----|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Blokowanie linii przez tego użytkownika | Zabronione | [Dozwolone] |
| 2 | Jest to tylko kod przymusu | [Nie] | Tak |
| 3 | Użycie kodu przymusu jest dozwolone | Nie | [Tak] |

Opcje przedstawione w nawiasach [] są ustawione domyślnie.

4.10 Załączenie PGM (Tylko użytkownik główny)

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź    | Wyjście PGM załączy się na czas 15 sekund. Szczegóły działania wyjścia PGM ustal z instalatorem |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|

4.11 Uruchomienie programowania zdalnego (Tylko użytkownik główny)

| | | |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź ▲ 2 8 | Przez okres 1 godziny, instalator będzie mógł połączyć się z Twoim systemem alarmowym za pomocą linii telefonicznej, w celu przeprogramowania. |  |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

4.12 Test systemu (Tylko użytkownik główny)

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Będąc w menu użytkownika, wprowadź ▲ 5 0 | Wszystkie ikony na klawiaturze zostaną zapalone. |  |
| Naciśnij 0 , nastąpi testowanie głośniczka klawiatury | Klawiatura będzie generować dźwięki identyczne jak podczas odliczania czasu na wyjście i wejście. |  |
| Naciśnij 0 , nastąpi testowanie wyjścia PGM (sygnalizatora), poprzez jego załączenie. Każde naciśnięcie 0 , powoduje testowanie kolejnych wyjść PGM. | Szczegóły ustal z instalatorem. |  |
| Po przetestowaniu wszystkich wyjść, system zakończy testowanie. Test systemu możesz zakończyć w dowolnym momencie, naciskając ▲ . | |  |

5. OPISY NIEKTÓRYCH POJĘĆ

Niniejsza sekcja wyjaśnia niektóre pojęcia, użyte w niniejszej instrukcji. Jeżeli potrzebujesz więcej informacji, skontaktuj się z firmą, która wykonała instalację systemu alarmowego.

5.1 Tryby pracy

System alarmowy pracuje 24 godziny na dobę. Dostępne są 2 podstawowe tryby pracy: ROZBROJONY i UZBROJONY.

ROZBROJONY



Gdy system jest rozbrojony, żadne linie nie są w stanie czuwania, oprócz linii Pożarowych, Napadowych, 24-godzinnych i Sabotażowych, które czuwają 24 godziny na dobę. Stan połączeń czujek alarmowych może być przez cały czas monitorowany przez system (jeżeli zaprogramował to instalator) i natychmiast sygnalizować próbę manipulacji przez osoby niepowołane. Jest to ochrona anty-sabotażowa.

UZBROJONY



W tym trybie wszystkie linie są w stanie czuwania i wywołują alarm w momencie naruszenia. W momencie alarmu załączają się głośniczki klawiatur i syreny alarmowe oraz następuje powiadomienie stacji monitorowania. Po upływie czasu alarmu (który jest ustawiany przez instalatora) następuje wyłączenie się syren i głośniczków klawiatur, a system jest gotowy do ponownego wykrywania intruza.

5.1.1 Dostępne tryby uzbrojenia

System może być uzbrojony w 4 różnych trybach: A, B, C lub D.

Tryb A | Pełne uzbrojenie. Wszystkie linie są uzbrojone.

Tryb B | Częściowe uzbrojenie. Tylko niektóre linie są uzbrojone.

Tryb C | Częściowe uzbrojenie. Tylko niektóre linie są uzbrojone.


Tryb D | Częściowe uzbrojenie. Tylko niektóre linie są uzbrojone.


Działanie poszczególnych trybów programuje instalator.

5.1.2 Stan alarmu



Jeżeli zostanie wywołany alarm, system może wykonywać następujące działania:

 | Załączenie głośniczka klawiatur na zaprogramowany czas.

 | Załączenie zewnętrznej syreny na zaprogramowany czas (lampa syreny może mrugać do momentu wprowadzenia kodu).

 | Wysłanie do stacji monitorującej informacji o alarmie. Słowne powiadomienie osób, których numery są zaprogramowane w systemie.

5.1.3 Pamięć alarmu

W momencie trwania alarmu, wprowadzenie kodu spowoduje jego wyłączenie. Po wprowadzeniu kodu następuje wyłączenie alarmu i rozbrojenie systemu, następnie zostanie wyświetlona pamięć alarmu linii, która wywołała alarm (jeżeli więcej linii wywołało alarm, możesz je wyświetlić, używając klawiszy  i ).

Aby resetować wyświetlanie pamięci alarmu, wprowadź ponownie kod.

5.2 Procedura Wejścia/Wyjścia

Poniższa procedura opisuje sposób postępowania podczas uzbrajania i rozbrajania systemu:

WEJŚCIE



Jeżeli system jest uzbrojony, w momencie wejścia do budynku następuje naruszenie linii typu Wejścia/Wyjścia i rozpoczęcie odliczania czasu wejścia. Fakt ten będzie sygnalizowany pulsującym dźwiękiem, generowanym na klawiaturze. W trakcie odliczania czasu wejścia, można również naruszyć linię Warunkową. Wprowadzenie prawidłowego kodu powoduje przerwanie odliczania i rozbrojenie systemu. Jeżeli kod nie zostanie wprowadzony przed upływem czasu na wejście, zostanie wywołany alarm.

WYJŚCIE



Po wprowadzeniu kodu następuje odliczanie czasu na wyjście, co jest sygnalizowane wysokimi tonami, generowanymi na klawiaturze. Jeżeli w trakcie odliczania czasu wyjścia zostanie naruszona jakakolwiek linia, sygnalizacja będzie odbywać się niskimi tonami. Przed upływem czasu wyjścia należy opuścić budynek. Po odliczeniu czasu na wyjście, nastąpi uzbrojenie systemu.

Działanie może się różnić, w zależności od wybranej przez instalatora opcji uzbrajania.

5.2.1 Dostępne opcje uzbrajania

Wyjście czasowe

Po wprowadzeniu kodu, następuje odliczanie czasu na wyjście, co jest sygnalizowane wysokimi tonami generowanymi na klawiaturze. Jeżeli w trakcie odliczania czasu wyjścia zostanie naruszona jakakolwiek linia (Wejścia/Wyjścia, Warunkowa i Natychmiastowa), sygnalizacja będzie odbywać się niskimi tonami. W takim przypadku również odliczanie czasu zostaje wstrzymane tak długo, jak długo będzie naruszona linia. Po powrocie linii do stanu normalnego odliczanie wyjścia będzie kontynuowane. Po odliczeniu czasu na wyjście, nastąpi uzbrojenie systemu.

Skrócenie czasu wyjścia

Po wprowadzeniu kodu nie ma konieczności opuszczania budynku w wyznaczonym czasie ponieważ system zostanie uzbrojony dopiero po wyjściu z budynku. Klawiatura wysokimi tonami sygnalizuje procedurę uzbrajania, jednak czas na wyjście nie upływa do momentu otwarcia i zamknięcia drzwi. Po zamknięciu drzwi nastąpi odliczenie krótkiego czasu wyjścia (0...99 sekund, 7 sekund ustawiono fabrycznie) i uzbrojenie się systemu.

Ciche uzbrojenie

Po wprowadzeniu kodu następuje odliczanie czasu na wyjście, jednak nie jest to sygnalizowane żadnymi dźwiękami. Po odliczeniu czasu wyjścia następuje uzbrojenie systemu, jeżeli żadna linia nie była naruszona. W przeciwnym wypadku zostanie wywołany alarm, ale sygnalizowany tylko na klawiaturach.


Uzbrojenie wymuszone


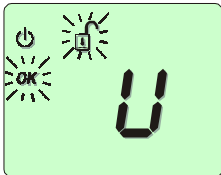



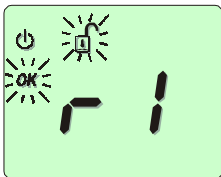



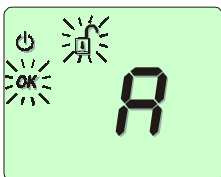


Uzbrojenie następuje po odliczeniu czasu wyjścia niezależnie od tego, czy jakakolwiek linia była naruszona, czy też nie. Czas odliczania na wyjście jest sygnalizowany wysokimi tonami. Jeżeli jakakolwiek linia zostanie naruszona, sygnalizacja będzie odbywać się niskimi tonami. Uzbrojenie nastąpi po odliczeniu czasu wyjścia a linie który były naruszone, zostaną automatycznie zablokowane. **UWAGA!** Linie zablokowane nie będą chronić przydzielonych im pomieszczeń po uzbrojeniu systemu.



6. PRZEGLĄDANIE PAMIĘCI ZDARZEŃ

Wejdź do menu użytkownika (Procedura omówiona na stronie 12).

Wprowadź  **1** .

Naciskaj  do pojawienia się 2 kresek na wyświetlaczu.

| Klawisze | Wyświetlacz | Opis |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|  |  | Rozbrojenie systemu przez użytkownika 01 |
|  |  | |
|  |  | Pamięć alarmu |
|  |  | Alarm linii 3 |
|  |  | Uzbrojenie systemu przez użytkownika 01 |
|  |  | |

Powyższe przykłady przedstawiają sposób wyświetlania pamięci zdarzeń. Poszczególne zdarzenia składają się z jednego lub z dwóch fragmentów. Jeżeli wyświetlane jest zdarzenie składające się z 2 fragmentów, najpierw wyświetlany jest jego symbol a po naciśnięciu klawisza  jest wyświetlany jest następny fragment (numer linii, numer użytkownika, itp.). Jeżeli zdarzenie składa się z jednego fragmentu, to po kolejnym naciśnięciu klawisza  zostanie wyświetlone kolejne zdarzenie. Dodatkowych informacji dostarczają ikony.

6.1 Tabela pamięci zdarzeń

6.1.1 Alarmy włamaniowe, napadowe, pożarowe i medyczne

| Fragment 1 | Fragment 2 | Ikona | Opis zdarzenia |
|------------|------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------|
| EE | 01...16 | | Alarm z linii Wejścia/Wyjścia lub Wejściowa/Uzbrojenie |
| 01...16 | - | | Alarm linii Warunkowej, Natychmiastowej, 24-godzinnej - Nr 01 ... 06 |
| 01...16 | - | | Powrót linii Warunkowej, Natychmiastowej, 24-godzinnej -Nr 01 .. 06 |
| 01...16 | - | | Alarm linii Napadowej – Nr 01 ... 06 |
| 01...16 | - | | Powrót linii Napadowej – Nr 01 ... 06 |
| 00 | - | | Alarm Napadowy z klawiatury |
| 01...16 | - | | Alarm linii Pożarowej - Nr 01 ... 06 |
| 01...16 | - | | Powrót linii Pożarowej - Nr 01 ... 06 |
| 00 | - | | Alarm Pożarowy z klawiatury |
| 17 | - | | Alarm Medyczny z klawiatury |
| 01...16 | - | | Alarm Sabotażowy linii lub Alarm z linii Sabotażowej Nr 01 ... 16 |
| 01...16 | - | | Powrót sabotażu linii lub Alarmu z linii Sabotażowej Nr 01 ... 16 |
| L | - | | Alarm po odcięciu linii telefonicznej |
| t | 04 | | Sabotaż modułu linii – moduł został odłączony (Tylko Matrix 816) |
| t | 05 | | Sabotaż syreny – uszkodzony obwód (Tylko Matrix 816) |
| t | 08 | | Przekroczenie wprowadzenia 16 cyfr błędnego kodu |

6.1.2 Uzbrajanie / Rozbrajanie

| Fragment 1 | Fragment 2 | Opis zdarzenia |
|------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| A...d | 01...15 | Uzbrojenie w trybie A ... B przez użytkownika Nr 01 ... 15 |
| A...d | 00 | Uzbrojenie w trybie A ... B linią typu Klucz |
| A...d | 99 | Uzbrojenie w trybie A ... B przez instalatora, z komputera PC lub automatycznie |
| U | 01...16 | Rozbrojenie przez użytkownika Nr 01 ... 15 |
| U | 99 | Rozbrojenie przez instalatora lub z komputera PC |
| o | 01...16 | Zablokowanie linii Nr 01 ... 16 podczas uzbrajania |

6.1.3 Powroty

| Fragment 1 | Fragment 2 | Opis zdarzenia |
|------------|------------|--------------------------------------------------------|
| <i>r 1</i> | – | Rozbrojenie systemu po alarmie |
| <i>r 2</i> | – | Koniec czasu trwania sygnalizacji alarmu |
| <i>r 3</i> | – | Powrót zasilania systemu |
| <i>0r</i> | <i>02</i> | Koniec usterki bezpiecznika («AUX FUSE») |
| <i>0r</i> | <i>03</i> | Koniec usterki braku akumulatora |
| <i>0r</i> | <i>04</i> | Koniec usterki słabego akumulatora |
| <i>0r</i> | <i>05</i> | Koniec usterki zasilania AC |
| <i>0r</i> | <i>06</i> | Koniec usterki linii telefonicznej |
| <i>0r</i> | <i>08</i> | Koniec usterki błędu komunikacji |
| <i>0r</i> | <i>09</i> | Koniec usterki Odcięcie akumulatora (Tylko Matrix 816) |

6.1.4 Usterki systemowe

| Fragment 1 | Fragment 2 | Opis zdarzenia |
|------------|------------|-----------------------------------------|
| <i>0</i> | <i>02</i> | Usterka bezpiecznika «AUX FUSE» |
| <i>0</i> | <i>03</i> | Brak akumulatora |
| <i>0</i> | <i>04</i> | Słaby akumulator |
| <i>0</i> | <i>05</i> | Brak zasilania AC |
| <i>0</i> | <i>06</i> | Usterka linii telefonicznej |
| <i>0</i> | <i>08</i> | Błąd komunikacji |
| <i>0</i> | <i>09</i> | Odcięcie akumulatora (Tylko Matrix 816) |

6.1.5 Zdarzenia systemowe

| Fragment 1 | Fragment 2 | Opis zdarzenia |
|------------|------------|----------------------------------------------------------------------|
| <i>E 1</i> | – | Wejście do trybu programowania |
| <i>E 0</i> | – | Wyjście z trybu programowania |
| <i>≡</i> | <i>0 1</i> | Wejście do trybu Walk Test |
| <i>≡</i> | <i>0 2</i> | Wyjście z trybu Walk Test |
| <i>≡</i> | <i>0 4</i> | Reset centrali (przywrócenie do ustawień fabrycznych) |
| <i>dt</i> | <i>0 1</i> | Zmiana czasu i daty przez użytkownika Nr 1 lub z trybu programowania |
| <i>no</i> | – | Naruszenie linii „Obchód strażnika” |
| <i>no</i> | – | Powrót linii „Obchód strażnika” |

6.1.6 Zdarzenia programowania zdalnego

| Fragment 1 | Fragment 2 | Opis zdarzenia |
|------------|------------|-----------------------------------------------------------|
| PC | 00 | Odebranie połączenia telefonicznego |
| PC | 01 | Zakończenie połączenia telefonicznego |
| PC | 02 | Wysłanie do centrali wszystkich ustawień |
| PC | 03 | Odczyt ustawień z centrali |
| PC | 04 | Częściowe wysłanie danych do centrali |
| PC | 05 | Zakończenie przesyłania danych do centrali |
| PC | 06 | Zakończenie odczytywania danych z centrali |
| PC | 07 | Błąd sesji downloading'u (błędny kod downloading'u) |
| PC | 08 | Sesja downloading'u poprawna (poprawny kod downloading'u) |
| PC | 09 | Zmiana czasu i daty z komputera |
| PC | 10 | Uruchomienie downloading'u lokalnego |
| PC | 11 | Uzbrojenie/Rozbrojenie z komputera |
| PC | 60 | Wysłanie do centrali opcji systemowych |
| PC | 61 | Wysłanie do centrali konfiguracji linii |
| PC | 62 | Wysłanie do centrali konfiguracji użytkowników |
| PC | 64 | Wysłanie do centrali konfiguracji urządzeń |
| PC | 66 | Wysłanie do centrali opcji uzbrajania |
| PC | 67 | Wysłanie do centrali czasów systemowych |
| PC | 68 | Wysłanie do centrali konfiguracji wyjść PGM |
| PC | 69 | Wysłanie do centrali konfiguracji dialera |
| PC | 70 | Wysłanie do centrali formatów komunikacji |
| PC | 71 | Wysłanie do centrali opcji wysyłania |
| PC | 80 | Odczyt z centrali opcji systemowych |
| PC | 81 | Odczyt z centrali konfiguracji linii |
| PC | 82 | Odczyt z centrali konfiguracji użytkowników |
| PC | 84 | Odczyt z centrali konfiguracji urządzeń |
| PC | 86 | Odczyt z centrali opcji uzbrajania |
| PC | 87 | Odczyt z centrali czasów systemowych |
| PC | 88 | Odczyt z centrali konfiguracji wyjść PGM |
| PC | 89 | Odczyt z centrali konfiguracji dialera |
| PC | 90 | Odczyt z centrali formatów komunikacji |
| PC | 91 | Odczyt z centrali opcji wysyłania |

6.2 Opis typów linii

| Symbol | Typ | Opis |
|---------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| \mathcal{E} | Wejścia/Wyjścia | Jest to linia, dająca opóźnienie na wejście do obiektu. Użytkownik ma czas na rozbrojenie systemu. Zwykle tego typu linie deklaruje się dla kontaktronów w drzwiach wejściowych. |
| \mathcal{R} | Warunkowa | Jest to linia, która umożliwia dalsze poruszanie się po obiekcie (przy uzbrojonym systemie) bez wywoływania alarmu, jeżeli najpierw została naruszona linia typu wejścia/ wyjścia. W przypadku naruszenia tej linii bez wcześniejszego naruszenia linii wejścia / wyjścia natychmiast generowany jest alarm. |
| \mathcal{I} | Natychmiastowa | Po uzbrojeniu systemu naruszenie tej linii natychmiast generuje alarm. |
| \mathcal{O} | Wewnętrzna | Linia tego typu jest blokowana w momencie uzbrojenia. Przeznaczona jest do pomieszczeń, w których po uzbrojeniu mogą przebywać ludzie (np. sypialnia). |
| \mathcal{F} | Pożarowa | Naruszenie tej linii zawsze generuje alarm pożarowy, niezależnie od uzbrojenia systemu. Alarm taki jest łatwo rozróżnialny. Sygnalizator emituje dźwięk przerywany co sekundę. Głośnik klawiatury emituje narastający dźwięk w sekwencji trzech tonów. |
| \mathcal{P} | Napadowa | Linia napadowa zawsze generuje alarm, niezależnie od uzbrojenia systemu. Alarm może być jako głośny lub cichy. Jeżeli ustawiono alarm napadowy cichy, nie są załączane syreny i głośniczki klawiatur, tylko do stacji monitorowania wysyłana jest specjalna informacja. |
| \mathcal{H} | 24-godzinna | Naruszenie tej linii zawsze wywołuje alarm, niezależnie od stanu uzbrojenia systemu. |
| \mathcal{N} | Obchód strażnika | Jest to linia o działaniu 24-godzinnym, jednak jej naruszenie nie powoduje alarmów, jedynie rejestracje w pamięci zdarzeń i wysyłanie informacji do stacji monitorującej. |
| \mathcal{E} | Wejściowa/uzbrajająca | Naruszenie tej linii podczas odliczania czasu wyjścia , powoduje przerwanie odliczania i natychmiastowe uzbrojenie się systemu. Gdy system jest uzbrojony, naruszenie powoduje rozpoczęcie odliczania czasu wejścia . |
| \mathcal{S} | Sabotażowa | Naruszenie tej linii zawsze wywołuje alarm, niezależnie od stanu uzbrojenia systemu. Przy rozbrojonym systemie alarm sabotażowy może być sygnalizowany przez syreny i klawiatury lub tylko przez klawiatury. Przy uzbrojonym systemie alarm sabotażowy zawsze jest sygnalizowany przez klawiatury i przez syreny. |
| \mathcal{K} | Klucz stały | Linia służąca do uzbrajania/rozbrajania systemu w jednym z 4 trybów za pomocą stacyjki lub radiolinii. |
| \mathcal{Y} | Klucz chwilowy | Linia służąca do uzbrajania/rozbrajania systemu w jednym z 4 trybów za pomocą stacyjki lub radiolinii. |
| \mathcal{U} | Nie używana | Tak zaprogramowana linia jest całkowicie ignorowana przez system. |

7. LISTA FUNKCJI

UWAGA: [X][X][X][X]([X][X]) = *Kod użytkownika (Fabrycznie 1234 – Użytkownik główny)*

Uzbrojenie/Rozbrojenie

| | | |
|-------------------------------------------|----------------------|------------------------|
| Uzbrajanie w trybie A | [X][X][X][X]([X][X]) | |
| Uzbrajanie w trybie B | [X][X][X][X]([X][X]) | + [🔒][B] |
| Uzbrajanie w trybie C | [X][X][X][X]([X][X]) | + [🔒][C] |
| Uzbrajanie w trybie D | [X][X][X][X]([X][X]) | + [🔒][D] |
| Szybkie uzbrajanie w trybie A, B, C lub D | [A], [B], [C], [D] | |
| Rozbrajanie | [X][X][X][X]([X][X]) | |
| Rozbrajanie po alarmie | [X][X][X][X]([X][X]) | + [X][X][X][X]([X][X]) |
| Wyłączenie alarmu | | + Reset pamięci alarmu |

Alarmy załączane z klawiatury

| | |
|----------------|-----------------------------|
| Alarm napadowy | [🔒] (naciśnij na 2 sekundy) |
| Alarm pożarowy | [🔥] (naciśnij na 2 sekundy) |
| Alarm medyczny | [🏥] (naciśnij na 2 sekundy) |

Menu użytkownika

| | |
|-----------------------------|----------------------------|
| Wejście do Menu użytkownika | [↑] + [X][X][X][X]([X][X]) |
| Wyjście z Menu użytkownika | [↑] + [0] |

Funkcje dostępne w menu użytkownika (wszyscy użytkownicy)

| | | | |
|----------------------------------|-----------|---------------------------|-------------------------------------------|
| Załączenie / wyłączenie gongu | [↑][1][1] | | |
| Uzbrojenie z blokadą linii | [↑][1][2] | + [X][X][↑] | + [🔒][A] lub [🔒][B] lub [🔒][C] lub [🔒][D] |
| | | (Numer blokowanej linii) | (Rozpoczęcie uzbrajania A, B, C lub D) |
| Przeglądanie pamięci zdarzeń | [↑][1][3] | + [↑] ... [↓] | + [↑] |
| | | przewijanie listy zdarzeń | Wyjście z wyświetlania |
| Regulacja głośności klawiatury | [↑][1][4] | + [↑] ... [↓] | + [↑] |
| | | Regulacja głośności | Zapisanie zmian |
| Regulacja jasności podświetlenia | [↑][1][5] | + [↑] ... [↓] | + [↑] |
| | | Regulacja podświetlenia | Zapisanie zmian |

Funkcje dostępne w menu użytkownika (Tylko dla użytkownika głównego)

| | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|--------------------|-----------------------|-----------------|-----------|-----------|
| Zmiana czasu systemowego | [↑][2][1] | + [X][X] | + [X][X] | + [↑] | | |
| | | godzina | Minuty | Zapisanie | | |
| Zmiana daty systemowej | [↑][2][2] | + [X] | + [X][X] | + [X][X] | + [↑] | |
| | | Dzień | Rok | Miesiąc | Dzień | Zapisanie |
| | | tygodnia(1-7) | | miesiąc | | |
| Zmiana kodu użytkownika | [↑][2][5] | + [X][X] | + [X][X][X][X][↑] | [X][X][X][X][↑] | + [↑] | |
| | | Użytkownik (01-15) | Nowy kod (dwukrotnie) | | Zapisanie | |
| Załączenie PGM | [↑][2][7] | | | | | |
| Uruchomienie programowania zdalnego | [↑][2][8] | | | | | |
| Test systemu | [↑][5][0] | | | | | |



Pyronix Limited
Pyronix House
Braithwell Way
Hellaby, Rotherham
S66 8QY, UK

Customer Support Line (UK Only): 0900 803 7800
This is a premium rate line where calls are charged at 50p per minute
(Prices correct at date of publication (07/07/2004))

Hours of business: 08:30 AM – 5:00 PM, Monday to Friday

email: customer.support@pyronix.com

Website: www.pyronix.com

Generalny dystrybutor w Polsce:



Ul. Aksamitna 20

02-287 Warszawa

tel. +48 (22) 846 25 31

e-mail: trebor@trebor.com.pl

web: www.trebor.com.pl