



MARMITEK

MS 4000/MS 7000

inhoud

- 3 Inleiding
- 5 Batterijen installeren
- 6 Waar installeert u het Marmitek systeem
- 6 De afstandsbedieningen
- 9 Installeren van het basisstation
- 12 De bewegingsmelder MS10E/BNL
- 12 De deur- en raamsensor DS10E/BNL
- 13 De lampmodule LM12/BNL
- 14 Het opstarten van het alarmsysteem
- 14 Het testen van het alarmsysteem
- 16 Problemen en hun oplossingen
- 18 Verzorging en onderhoud

sommaire

- 19 Introduction
- 20 Installation des Piles
- 21 Ou installer le système de sécurité Marmitek
- 22 Les Télécommandes
- 24 Installation de la console
- 26 Le détecteur de mouvement MS10E/BNL
- 27 Le détecteur d'ouverture porte ou fenêtre
- 28 Module lampe LM12/BNL
- 28 Mise en service du système
- 29 Test du système
- 30 Guide de dépannage
- 33 Entretien
- 33 Simulation de presence

INLEIDING.

De filosofie;

Gefeliciteerd met de aankoop van uw Marmitek beveiligingsset.

De set is ontwikkeld met 3 punten in gedachte:

- uw bezittingen afdoende te beschermen bij uw afwezigheid
- u een veilig gevoel te geven wanneer u (alleen) thuis bent
- de installatie en het gebruik zo eenvoudig mogelijk te maken met een minimale kans op vals alarm.

De **Marmitek MS4000/7000** apparatuur is gebaseerd op de z.g. X-10 technologie.

Deze in Europa ontwikkelde techniek is door en door getest en in gebruik in miljoenen huishoudens, met name in de Verenigde Staten.

Deze techniek heeft bovendien het voordeel dat er op basis van dezelfde onderdelen, ook een aantal functies in huis op afstand kunnen worden bediend of geautomatiseerd.

De Marmitek set maakt gebruik van twee unieke communicatie-signalen:

1. *Hoogfrequent (radio) signalen.*
Via uniek samengestelde codes communiceren de diverse sensoren met het basisstation. Zo kunnen op het basisstation maximaal 16 sensoren en 8 afstandsbedieningen worden aangesloten.

Het basisstation moet deze unieke codes echter wel eerst leren herkennen. Dit eenmalig "leren" van de codes (de z.g. handshake) gebeurt tijdens het installeren. Verderop in de gebruiksaanwijzing wordt hier meer over verteld. Wij adviseren u dan ook de beschrijving stap voor stap te volgen.

2. *Signalen over het lichtnet.*
Modules voor het regelen van verlichting en schakelen van apparaten communiceren via het lichtnet. Bij het systeem is een z.g. lampmodule bijgevoegd. Er zijn ook andere modules voor het op afstand schakelen van verlichting en apparatuur leverbaar, zowel als stekkermodel als voor inbouw. U kunt het systeem uitbreiden zodat bepaalde lampen automatisch aan en uit gaan op vooringestelde tijden. Zelfs aansturing via uw PC is mogelijk.

Er is ook een aparte schemerschakelaar leverbaar; hierbij wordt uw verlichting op bepaalde verlichtingsmodules, bij zonsondergang ingeschakeld. Met behulp van het console in deze beveiligingsset kunt u zelf het uitschakelmoment vastleggen (toets T3). Vraag hierover de aparte Marmitek Home Automation documentatie aan.

EXTRA ZEKERHEID:

Marmitek beveiligingsapparatuur controleert zelf periodiek of alle sensoren nog naar behoren functioneren. Mocht dit niet het geval zijn dan wordt u door het basisstation gewaarschuwd.

INBRAAK EN GEWELD:

De Marmitek beveiligingsset is ontworpen om het indringers zo lastig mogelijk te maken.

Bij het overgrote deel van de inbraken in woningen gaat het niet om z.g. professionele inbrekers, maar om gelegenhedsvievers, verslaafden, enz. Het alarm is dan ook bedoeld voor het afschrikken van deze groep indringers.

Bij een alarm gebeurt dat op de drie meest effectieve manieren:

- Geluid; de ingebouwde sirene geeft een indringend geluid. Inbrekers worden geattendeerd op de aanwezigheid van een beveiligingssysteem en zullen in de meeste gevallen op de vlucht slaan.
- Stil alarm; met de ingebouwde telefoonkiezer wordt een vooraf ingesproken melding doorgegeven aan burens of vrienden. Zij kunnen snel ingrijpen en verdere schade voorkomen.
- Licht; de op de lampmodules (standaard bij de MS 7000) aangesloten verlichting wordt ingeval van alarm voortdurend aan en uit geschakeld. Dit trekt sterk de aandacht van passanten en voorkomt dat inbrekers rustig kunnen werken.

De Marmitek set zal op deze manier effectief de schade beperken welke inbrekers aanrichten. Zelfs de meest beveiligde bank kan echter slachtoffer van inbraak worden. Voorkomen is daarom minstens zo belangrijk.

Hierbij enkele tips:

- Zorg voor voldoende verlichting in en om het huis.
- Zorg voor goed hang- en sluitwerk.
- Zet geen kostbaarheden in het zicht.
- Zorg dat uw woning er "bewoond" uitziet; laat een lampje aan, laat de post weghalen, etc..

Gebruiksaanwijzing.

De Marmitek MS4000/7000 is het ideale systeem om op eenvoudige, doch betrouwbare wijze woningen, garages, kantoren en magazijnen te beveiligen. De eenvoudige bediening en de betrouwbare werking van de Marmitek MS4000/7000 maken het tot een perfect beveiligings- systeem voor uw huisgenoten en uw eigendommen. De enige voorwaarden voor aansluiting van de Marmitek MS4000/7000 zijn netspanning (220-230V) en een telefoonaansluiting.

U wilt natuurlijk uw Marmitek MS4000/7000 alarmsysteem zo spoedig mogelijk en zonder al te veel problemen installeren. Bovendien gaan wij ervan uit dat u niet geïnteresseerd bent in onnodige technische details. Daarom hebben wij geprobeerd een gebruiksaanwijzing te maken waarin stap-voor-stap alleen die informatie beschreven staat die u nodig heeft om de Marmitek MS4000/7000 startklaar te maken.

Wij willen u er echter wel op wijzen, dat het Marmitek systeem een geavanceerd alarmsysteem is dat alleen kan werken wanneer alle aanwijzingen nauwkeurig zijn opgevolgd. Met een klein beetje handigheid is dit geen enkel probleem.

Het verschil tussen de Marmitek MS4000 en de Marmitek MS7000.

Beide sets bestaan uit een identieke basisset:

1. Het basisstation model SC 12N/BNL.
2. Een deur/raam contact met zender, model DS10E/BNL.
3. Een passief infrarood bewegingsmelder met zender model MS10E/BNL.
4. Een mini afstandsbediening model KR10E/BNL.
5. Een speciale netvoeding PS 500.
6. Een aansluitkabel voor het telefoonnet, een oortelefoontje en batterijen.

Bij de Marmitek MS7000 treft u bovendien aan:

7. Een tweede deur/raam contact met zender, model DS 10E/BNL.
8. Een lamp module model LM12/BNL.
9. Een uitgebreide afstandsbediening met diverse extra functies, model SH 624/BNL.

Overigens kunt u beide sets altijd uitbreiden. Alle onderdelen zijn los leverbaar en toepasbaar in beide sets.

Wat u moet weten van de Marmitek 4000/7000.

Het Marmitek alarmsysteem is draadloos, en daarom is het makkelijk en snel te installeren, zonder lelijke bedradingen en zonder uw interieur te beschadigen.

Centraal bij de Marmitek 4000/7000 staat het *basisstation*, wat met de rest van het systeem communiceert. Het is een krachtige unit waarop maximaal 16 sensoren en melders aangesloten kunnen worden.

Automatische telefoonkiezer.

Een belangrijke functie van het Marmitek systeem is de mogelijkheid om uw eigen geprogrammeerde meldtekst te sturen naar 4 daarvoor ingeprogrammeerde telefoonnummers.

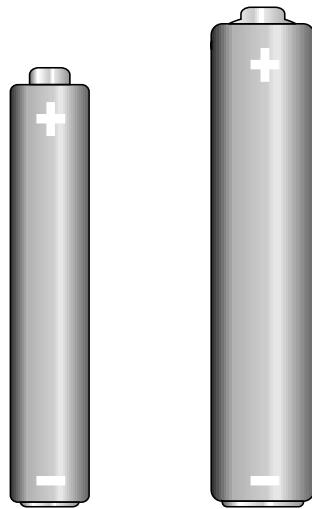
Als het alarm afgaat, zal het basisstation onmiddellijk het eerste nummer van de lijst bellen en zal de meldtekst driemaal herhaald worden.

De persoon die gebeld wordt dient op de boodschap reageren door op de nul-toets te drukken van zijn/haar telefoontoestel. Dit leidt tot twee dingen:

1. Het alarm is gedurende ca. 60 sec. stil zodat de persoon die gebeld wordt kan "inluisteren" naar eventueel lawaai of hulpgeroep in uw woning. (via de ingebouwde microfoon).
2. Het basisstation registreert dat de boodschap met succes is aangenomen en gaat niet verder met bellen.

Als de persoon echter niet de nul-toets indrukt voordat de meldtekst driemaal is herhaald (bijvoorbeeld omdat zijn/haar antwoordapparaat aanstaat), zal het basisstation aannemen dat er niet opgenomen wordt en zal het volgende nummer op de lijst bellen. Dit gaat door tot alle vier de nummers geprobeerd zijn of tot er iemand de nul-toets indrukt.

Verzekert u ervan dat de vier mensen die ermee akkoord zijn gegaan dat u hun nummer programmeert, ervan doordrongen zijn dat het belangrijk is de nul-toets in te drukken wanneer ze gebeld worden. U kunt dit eventueel ook opnemen in uw meldtekst.



AAA

AA

BATTERIJEN INSTALLEREN.

Enkele onderdelen werken op batterijen. Afhankelijk van het gebruikte type, werken de modules 1 à 2 jaar (alkaline) op de batterijen. Het basisstation geeft automatisch aan wanneer ze vervangen moeten worden. We zullen eerst alle batterijen installeren zonder acht te slaan op de knoppen en schakelaars.

Basisstation

Open het dekseltje in de richting van de pijl. Plaats een 9V alkaline batterij in het batterijvakje, waarbij u erop moet letten dat de batterij goed aangesloten wordt. Sluit het dekseltje.

N.B. Het basisstation heeft een batterij nodig, ook al wordt het aangesloten op de netspanning. Deze batterij dient als back-up bij spanningsuitval (gedurende maximaal 12 uur. Vervang de batterij eenmaal per jaar).

PIR bewegingssensoren MS10E/BNL

Het batterijvakje zit aan de voorzijde van de bewegingsmelder. Doe het dekseltje voorzichtig naar beneden (druk licht op de vier puntjes) en haal het eraf. Plaats de 4 batterijen (type 1,5V/AA) in het vakje waarbij u erop moet letten dat de

batterijen goed aangesloten worden. Schuif het dekseltje weer op zijn plaats totdat u een zachte klik hoort.

Deur- en raamsensoren DS10/BNL

Het batterijvakje zit achter het klepje aan de voorzijde. Plaats de 2 batterijen (type 1,5V/AA) in het vakje waarbij u er wederom goed op moet letten dat de batterijen goed aangesloten worden. Overigens zult u straks, alvorens de zender definitief te bevestigen, de batterijen even moeten verwijderen, omdat de bevestigingsgaten achter de batterijen zitten.

Afstandsbediening SH 624 (alleen bij Marmitek 7000).

Het batterijvakje zit aan de achterzijde van de afstandsbediening. Maak het open en doe er de batterijen (4 x 1,5 V/AAA) volgens het schema in. Doe het dekseltje er weer op.

Mini afstandsbediening KR10E.

Het batterijvakje bevindt zich aan de achterzijde. Plaats twee batterijen van het type 1,5V/AAA op de juiste wijze. Druk vervolgens gedurende 3 seconden op een van de toetsen. Na het los laten zal het rode lampje 2x knipperen als bevestiging dat de afstandsbediening geactiveerd is.

WAAR INSTALLEERT U HET MARMITEK SYSTEEM?

Neem een paar minuten de tijd om uw eigendom te overzien door de ogen van een mogelijke inbreker.

Als u zou willen inbreken, welke ramen en deuren zou u gebruiken om binnen te komen? U zult ongetwijfeld de meest voor de hand liggende plaatsen om binnen te komen willen beveiligen. Als u meerdere punten wilt beveiligen, kunnen er meer deur-en raamsensoren aangesloten worden op het basisstation.

Denk nu eens aan de te beveiligen ruimte. Waar zou een eventuele inbreker zeker naar toe gaan of door lopen. Welke kamer, doorgang, etc.? Zoek de meest kwetsbare ruimte voor uw bewegingsmelder. Hiervoor geldt ook dat er meerdere bewegingsmelders aangesloten kunnen worden op het basisstation.

Nu moet u gaan beslissen waar u het basisstation zult plaatsen. In ieder geval moet er een stopcontact en een telefoonaansluiting in de buurt zijn.

Houdt u er rekening mee dat het basisstation zodanig geplaatst moet worden dat:

- het een centrale plaats inneemt binnen het bereik van de verschillende sensoren en bewegingsmelders. (afhankelijk van de gebruikte bouwmaterialen is het bereik 15-25 meter).
- het niet te dicht bij grote metalen objecten staat (b.v. radiatoren, fornuis, etc.).
- het niet te dicht bij computers en TV toestellen staat.
- u er gemakkelijk bij kunt als de afstandsbedieningen niet in de buurt zijn.
- een inbreker het niet meteen kan zien.

Tenslotte moet u beslissen welke 4 telefoonnummers u wilt gaan gebruiken voor uw meldtekst. U moet uiteraard eerst met deze mensen overleggen of zij bereid en in staat zijn adequaat te reageren wanneer zij gebeld worden in geval van alarm.

Bovendien moet hun telefoon via z.g. toon-code werken. (vrijwel altijd het geval in de Benelux).

LET WEL: U mag geen telefoonnummers gebruiken van alarm-meldkamers, politie, ziekenhuizen en andere openbare instanties.



Afbeelding:
mini-afstandsbediening

DE AFSTANDSBEDIENINGEN:

De afstandsbedieningen nemen een belangrijke plaats in bij het gebruik van het Marmitek systeem. Hierdoor is het gebruik van toegangscode niet nodig. Het vergeten van deze codes blijkt namelijk een belangrijke bron van vals alarm te zijn.

De afstandsbedieningen zijn in feite kleine zendertjes, zodat u ze ook kunt gebruiken vóór u uw huis binnengaat of nadat u het afgesloten heeft. Standaard is een z.g. inloopvertraging (30 seconden) en uitloopvertraging (60 seconden) ingebouwd. U heeft, ondanks dat het alarmsysteem binnenshuis al is ingeschakeld, zo nog de tijd om het huis te verlaten. Marmitek kent twee standaard modellen:

1. Mini-afstandsbediening model KR10E/BNL.
(standaard bij MS 4000 en 7000).

Met deze afstandsbediening kunt u de volgende functies uitvoeren:

- aan- en uitzetten van het alarm
- aan- en uitschakelen van verlichting welke is aangesloten op de z.g. lampmodules. Hierdoor hoeft u b.v. nooit meer in het donker thuis te komen.

De mini-afstandsbediening kan gebruikt worden als sleutelhanger. Wanneer meerdere personen het alarm moeten bedienen, kunt u meerdere exemplaren aanschaffen.

2. De uitgebreide afstandsbediening SH 624/BNL (standaard bij MS 7000)

Met deze afstandsbediening kunt u:

- het alarm zowel volledig als gedeeltelijk aan- en uit schakelen. Gedeeltelijk alarm gebruikt u indien u wel thuis bent, maar alle deur- en raamcontacten toch activeert.
- de verlichting welke is aangesloten op de lampmodules kan aan- en uitgeschakeld worden, maar ook op afstand worden gedimd.
- Met de paniekttoets kunt u op elk moment alarm geven.
- De SH624 is voorbereid om in combinatie met meerdere X-10 eenheden uw huis te automatiseren (optioneel)

Afstandsbediening SH624/BNL (alleen bij Marmitek MS7000).

1. Pos 1 / Pos 2 Schakelaar.

In de stand **Pos 1** zal bij het inschakelen van het alarm (zowel volledig als deelalarm) ingeval van alarm de sirene in het console (of extra aangesloten sirenes) afgaan. In **Pos. 2** is er sprake van z.g. stil alarm. In geval van alarm zal wel de verlichting ingeschakeld worden en zal de telefoonkiezer de ingeprogrammeerde nummers waarschuwen, maar de sirene gaat niet af.

2. Paniekknop.

Hiermee activeert u onmiddellijk het alarmsysteem, ook als dit niet ingeschakeld is. Als de keuzeschakelaar in **Pos. 1** staat dan treedt bij het indrukken van de paniekttoets de volledige alarmering onmiddellijk in werking (sirene én telefoonkiezer).

In **Pos. 2** gaat alleen de telefoonkiezer in werking. U kunt deze toets ook gebruiken als z.g. sociaal alarm, waarbij ingeval van nood telefonisch hulp geroepen kan worden. Druk op een "disarm" toets om het paniekalarm te beëindigen.

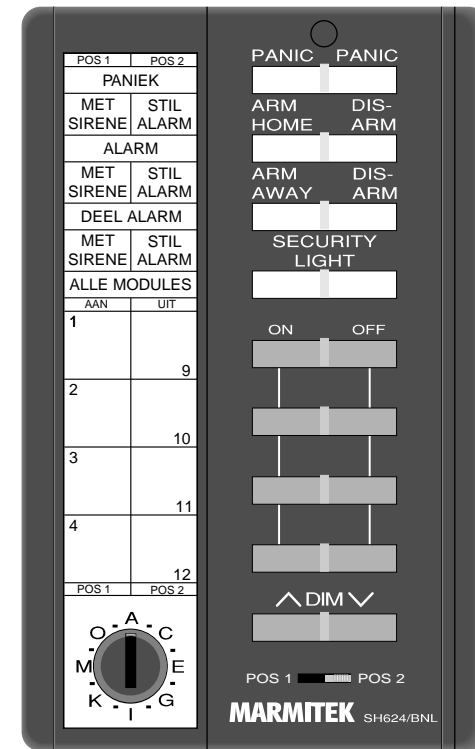
3. Deelalarm.

Deze knop activeert alle aangesloten raam- en deur sensoren, maar **niet** de bewegingsmelders. (deel alarm). U

zou deze knop kunnen gebruiken om b.v. 's-avonds vrij door het huis te lopen zonder dat het alarm afgaat, maar waarbij wel de deur- en raamsensoren zijn ingeschakeld. Wanneer u de linkerkant van de knop indrukt; zet u het deel- alarm aan, wanneer u de rechterkant van de knop indrukt, schakelt u het deel alarm uit.

4. Volledig alarm.

Deze knop zet het hele alarm aan of uit. (dus zowel de aangesloten deur/raamsensoren als de bewegingsmelders). Druk de linkerkant van de knop in om het alarm aan te zetten. Druk de rechterkant van de knop in om het alarm uit te schakelen.



Afbeelding: Afstandsbediening model SH 624/BNL

5. Alarm verlichting.

Met deze knop schakelt u de lampen, welke aangesloten zijn op de lampmodules, aan en uit. Druk de linkerkant van de knop in om de lamp aan te zetten. Druk de rechterkant van de knop in om de lamp uit te zetten.

Met de vier grijze toetsen kunt u de verlichtingsmodules bedienen. In de **Pos. 1** kunt u de modules waarvan de UnitCode schakelaar op 1, 2, 3 of 4 staat bedienen. In de **Pos. 2** kunt u modules waarvan de UnitCode schakelaar op 9, 10, 11 of 12 staat bedienen. U kunt meerdere modules instellen op een kanaal, deze zullen dan tegelijk reageren (b.v. verlichting zitkamer). De toets welke u het laatste geactiveerd heeft, is gekoppeld aan de DIM functie.

6. Dimmen.

Druk de linkerkant van de knop in voor meer licht, druk de rechterkant van de knop in om het licht te dimmen. Bij alarm wordt overigens altijd automatisch de verlichting op volle sterkte aangeschakeld.

7. Groepenschakelaar.

Deze schakelaar moet in dezelfde groepstand staan als het basisstation.

8. Codeknop.

Onder het papieren etiket, zit een **CODE** toets. Om te zorgen dat het basisstation het unieke signaal van de draadloze afstandsbediening opslaat en herkent, moet soms de draadloze afstandsbediening worden aangemeld op het basisstation d.m.v. het indrukken van de codeknop met een spits voorwerp (nadat het basisstation is geïnstalleerd).

Dit kan eventueel ook noodzakelijk zijn na het verwisselen van de batterijen.

De Mini-afstandsbediening KR10E/BNL.

1. Toets Alarm On:

Schakelt het alarm (volledig) aan. Gedurende 60 seconden hoort u alvorens het systeem in alarm gaat een toon. Gedurende deze tijd kunt het huis nog verlaten zonder het systeem te activeren.

2. Toets Alarm off:

Schakelt het alarm uit .

3. Lights on:

Met deze toets schakelt u de verlichting welke aangesloten is op de lampmodules aan. Op deze wijze hoeft u nooit in het donker thuis te komen.

4. Lights off:

Met deze knop schakelt u de verlichting uit.

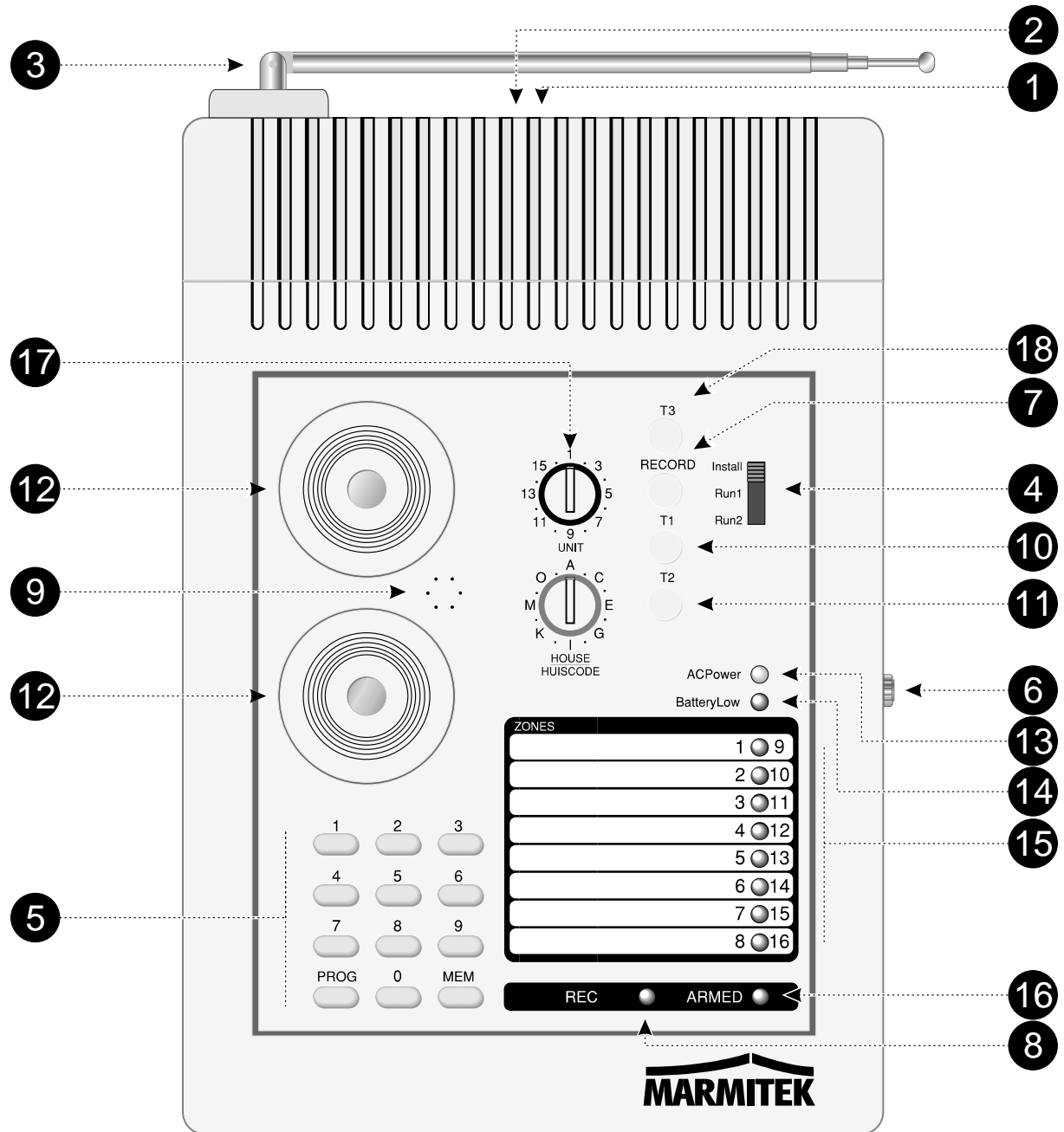


Afbeelding:
mini-afstandsbediening KF574

INSTALLEREN VAN HET BASISSTATION.

Aansluiten van het basisstation.

1. Sluit de kleine plug (1) van de telefoonkabel aan op het basisstation en de andere kant van de telefoonkabel in de telefoonaansluiting, gebruik makend van de meegeleverde telefoonadapter.
2. Sluit de vijfpolige plug van de voedingsadapter aan op het basisstation (2) en steek vervolgens de adapter in het stopcontact.
3. De aan de achterzijde van het basisstation aangebrachte telescoopantenne (3) moet rechtup gezet worden en op zijn volle lengte uitgeschoven worden.



Programmeren van de door u gekozen vier telefoonnummers:

1. Zet de schakelaar Install/Run1/Run2 (4), in de positie Install.

2. Voor het eerste nummer: Toets Prog (5) indrukken. U hoort nu een korte toon.

Telefoonnummer intoetsen (u hoort elke keer een korte toon wanneer u een toets indrukt). Druk hierna op de Mem toets en u hoort wederom een korte toon.

3. Druk nu op de 1, zodat dit telefoonnummer als eerste is opgeslagen in het geheugen. U hoort nu een dubbele toon.

4. Herhaal stap 1-3 om het tweede telefoonnummer op te slaan, maar druk op een 2 om dit nummer in het geheugen vast te leggen.

5. Herhaal stap 1-3 om het derde telefoonnummer op te slaan, maar druk op een 3 om dit nummer in het geheugen vast te leggen.

6. Herhaal stap 1-3 om het vierde telefoonnummer op te slaan, maar druk op een 4 om dit nummer in het geheugen vast te leggen.

7. Zet de Install/Run1/Run2 schakelaar op Run1.

N.B. U moet alle 4 de geheugen-posities gebruiken! Als u minder dan vier telefoonnummers wilt gebruiken, herhaal dan één of meerdere nummers.

De aansluiting van de set op een huiscentrale kan mogelijk problemen opleveren, in dat geval moet u de set direct op uw telefoonlijn aansluiten (dus vóór uw huiscentrale).

Plug het **oortelefoontje** aan de rechterkant van het basisstation (6).

Opname van de meldtekst (max. 15 seconden).

1. Zet de schakelaar Install/Run1/Run2 in de positie install.

2. Druk op de knop RECORD (7). Het opnamelampje (8) gaat branden.

Spreek duidelijk en dichtbij in de microfoon (9): u heeft ongeveer 15 sec. voor uw boodschap.

U moet met diegenen die gebeld gaan worden doorspreken wat de meldtekst inhoudt. De meldtekst moet in ieder geval datgene vermelden wat de persoon die gebeld wordt moet doen: druk de

nul-toets in op uw telefoon om de oproep te bevestigen en de inluisterfunctie in te schakelen. Deze handeling is erg belangrijk, omdat het basisstation alleen d.m.v. het akoestisch signaal wat dan komt, kan herkennen dat de oproep beantwoord wordt. Als het basisstation zo'n signaal niet krijgt, zal het de oproep als niet geslaagd beschouwen en het volgende nummer bellen. Een voorbeeld van een tekst is:

Dit is het alarm van Kees van de Bergh. Druk op de nul-toets als dit bericht ten einde is, zodat u kunt luisteren naar de geluiden in mijn huis. Onderneem dan a.u.b. de stappen die we hebben afgesproken.

Na 15 sec. gaat het opname lampje uit.

3. Zet de schakelaar Install/Run1/Run2 in de positie Run1 en luister via het oortelefoontje naar uw bericht. (de kwaliteit zal niet zo goed zijn als wanneer het via een telefoonlijn beluisterd wordt).

Als u nogmaals naar het berichtje wilt luisteren, zet dan de schakelaar Install/Run1/Run2 op install, en dan weer op Run1.

U kunt uw boodschap zo vaak als u wilt opnieuw opnemen en afspelen.

Maak uzelf vertrouwd met de bedieningselementen.

Terwijl we met het basisstation werken, kunnen we een paar minuten uittrekken om ons vertrouwd te maken met de bedieningselementen.

□ **Install/Run1/Run2** schakelaar: **4**
Install: wordt gebruikt voor het installeren.

Run1: Dit is de normale positie voor dagelijks gebruik van het systeem. Wanneer het systeem aanstaat en de sensoren een indringer signaleren, zullen in de positie **Run1** de sirene aangaan, de lampen gaan branden (bij de Marmitek 7000 set) en de telefoonnummers gebeld worden. Wanneer het systeem niet aanstaat, zal **Run1** niet reageren op een sensor.

Run2: Dit is een handige mogelijkheid om, terwijl u thuis bent te horen of er iemand binnenkomt, of als u op uw kinderen wilt letten te horen of er b.v. iemand weggaat. Als het systeem op alarm staat en de sensoren signaleren een indringer, zal de **Run2** positie op dezelfde manier werken als in de **Run1** positie: (aangaan van de sirenes, lampen en bellen van de telefoonnummers). Echter, als het systeem niet aanstaat, zal in **Run2** ingeval er een beveiligde deur of raam geopend wordt, de basisunit een prettig geluid

- toon laten horen als waarschuwing.
- ❑ **Record:** 7
Deze knop wordt gebruikt als u uw meldtekst gaat opnemen.
 - ❑ **T1:** 10
zet het alarm aan.
 - ❑ **T2: (Bypass)** 11
Wanneer er een fout zit in een van de modules, zal de bypass de functie hiervan overslaan.
 - ❑ **T3:** 18
Hiermee kan, wanneer u een schemerschakelaar in uw systeem heeft opgenomen (optie) de uitschakeltijd worden geprogrammeerd. De verlichting welke is aangesloten op de UnitCode groepen 9 t/m 12 zal in dat geval inschakelen bij zonsondergang en elke dag uitschakelen op het tijdstip waarop u de T3 toets heeft ingedrukt.
 - ❑ **Microfoon:** 9
De microfoon dient voor het inspreken van een persoonlijke boodschap die door het basisstation uitgezonden wordt naar het meldadres. Tevens wordt de microfoon gebruikt voor het inluisteren tijdens alarm.
 - ❑ **Sirenes:** 12
De twee sirenes laten in geval van alarm een doordringende waarschuwingstonen horen.
 - ❑ **AC POWER lampje:** 13
Geeft aan dat het basisstation aanstaat.

- ❑ **Battery Low** indicatie: 14
Wanneer dit gaat branden moet de batterij van het basisstation vervangen worden.
- ❑ **Cijfertoetsenbord:** 5
Wordt gebruikt om de telefoonnummers in te toetsen.
- ❑ **Detector display (zones):** 15
Wanneer het basisstation een zone-nummer toewijst aan een nieuw geïnstalleerd onderdeel (b.v. sensor), zal het corresponderende zone-lampje gaan branden, waardoor u kunt zien dat correct geïnstalleerd is. Normaal toont het basisstation de toestand van de eerste 8 sensors (1 t/m 8). Mocht u meer sensors hebben aangesloten (max. 16) dan kunt u door T2 in te drukken de sensors 9 t/m 16 controleren.

Bij gewoon gebruik geven de zone-lampjes belangrijke informatie over de sensoren:

Uit:
de deur of het raam in die zone is gesloten.

Aan:
de deur of het raam in die zone is open.

Langzaam knipperen:
Het basisstation geeft een storing aan op een sensor (waarschijnlijk een lege batterij). Wanneer u probeert het alarmsysteem te activeren terwijl er een lampje langzaam knippert, zal het basisstation een repeterend geluid laten

- horen om u erop attent te maken dat er een storing is. U moet het alarmsysteem uitzetten, de fout verhelpen (b.v. nieuwe batterijen plaatsen) en dan het alarmsysteem weer aanzetten. U kunt ook de bypass toets (T2) indrukken en het alarmsysteem aanzetten. Maar, u moet er zich van bewust zijn dat de sensor waarvan het lampje langzaam knippert, dan niet meer actief is!
- Snel knipperen:**
Een fout die gemeld is, is genegeerd door de T2 toets (bypass) in te drukken. Deze sensor is dus niet geactiveerd.
- ❑ **REC lampje:** 8
Blijft branden wanneer u uw 15 sec. durende meldtekst inspreekt.
 - ❑ **ARMED lampje:** 16
Geeft aan dat het alarmsysteem aanstaat.
 - ❑ **Adresschakelaars:** 17
De Marmitek beveiligingseenheden zijn onderdeel van een systeem. Met dit systeem kunnen eventueel allerlei functies in huis worden geautomatiseerd of op afstand worden bediend. (vraag hierover meer informatie bij uw dealer of Marmitek).

- Via een gepatenteerde code communiceren alle eenheden met elkaar. Om deze communicatie in goede banen te leiden treft u op een aantal modules z.g. **Adresschakelaars** aan.
- a. **Huiscode:** Sommige signalen van Marmitek worden via het lichtnet verzonden. U kunt in uw huis de aangesloten apparatuur eventueel in verschillende groepen indelen. Ook zou het kunnen zijn dat uw burens ook gebruik maken van het systeem, en zo ongewenst uw systeem zouden beïnvloeden. Wanneer dit het geval is, kunt u met de draaischakelaar een andere z.g. Huiscode instellen. *Zorg er bij de Marmitek alarmset altijd voor dat alle Huiscode schakelaars in dezelfde stand staan.*
 - b. **Unitcode:** Hiermee kunt u modules eveneens in groepen indelen.
Zo kunt u bij gebruik van meerdere lampmodules, deze een verschillende **Unitcode** meegeven (1 t/m 4). Overeenkomstig treft u op de afstandsbediening SH624/BNL, 4 grijze toetsen aan, waarmee u deze groepen (1 t/m 4) kunt aansturen.

DE BEWEGINGSMELDER

MS 10E/BNL.

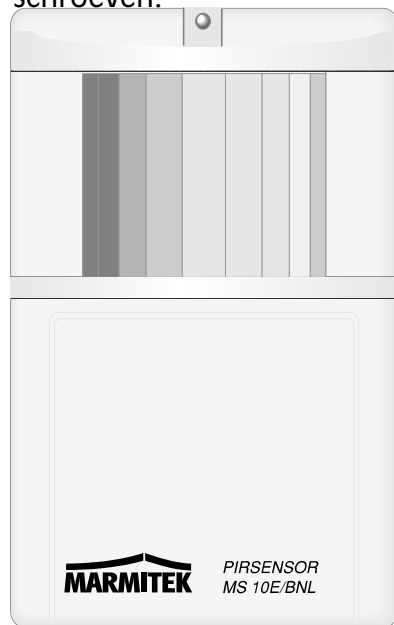
De bewegingsmelder werkt door veranderingen in temperatuur te signaleren, monteer deze dus niet te dicht bij of boven de verwarming of airconditioning.

Plaatsing:

De bewegingsmelder heeft een bereik van 12 meter en een openingshoek van 90°. Plaats de sensor altijd hoog op plm 180cm. van de vloer, en richt deze zodanig dat de unit het te bewaken gebied goed bestrijkt. Zorg dat een eventuele inbreker het pad van de bewegingsmelder kruist i.p.v. dat hij er naar toe loopt. Met de schakelaar op de achterzijde stelt u de gevoeligheid in:

- (1) normaal hoge gevoeligheid. Een enkele beweging is voldoende om het alarm te activeren.
- (2) verlaagde gevoeligheid, er wordt pas alarm gegeven na twee bewegingen. Overigens geeft de bewegingsmelder na het detekteren van beweging pas na 10 seconde een signaal door aan het console. Tijdens deze periode verifieert het systeem de melding, dit om vals alarm te voorkomen. Het rode lampje op de bewegings-melder geeft aan of er beweging is

gedetekteerd. Hiermee kunt u ook het bereik van de detector vaststellen en het optimale bevestigingspunt bepalen. Echter bij het instellen dient u rekening te houden dat na activering, de bewegingsmelder 3 minuten "hersteltijd" nodig heeft alvorens opnieuw in een detectie stand te komen (dek tijdens het testen daarom eventueel de melder af tot u een nieuwe plaats gaat uittesten. Bevestig uiteindelijk de beugel op een daarvoor geschikte plaats, en monteer dan de bewegingsmelder met behulp van de bijgeleverde schroeven.



Afbeelding: bewegingsmelder

DEUR- EN RAAMSENSOR

DS10E/BNL:

De deur/raamsensoren bestaan uit een basiseenheid, een sensor die verbonden is met de basiseenheid middels een korte draad, en een magneet.

Probeer een plaats op de deur of het raam te vinden waar u de sensor kunt bevestigen, zonder het risico te lopen dat het in de weg zit of gemakkelijk beschadigd kan worden. Liefst zo hoog mogelijk. Markeer de plaats voor de sensor en de magneet.

Plaats de magneet of sensor niet direct op een metalen ondergrond, maar plaats er een stukje hout of plastic isolatiemateriaal tussen (ca. 1-2 mm dik). Op metalen deuren of ramen mag de ruimte tussen de sensor en de magneet niet meer dan 5 mm bedragen als de deur of het raam gesloten is. Op houten deuren of ramen kan de opening tot 10 mm bedragen, maar in alle gevallen moet de opening zo klein mogelijk zijn.

Om de basiseenheid te installeren verwijdert u de batterijen en schroeft u de achterkant van de zender op een geschikte ondergrond.

Verwijder de achterkant van de dubbelzijdige tape van de magneet en plaats dit op het te openen deel van het raam of de deur. Verwijder de achterkant van de dubbelzijdige tape van de sensor en plaats deze op het kozijn .

Let op: de pijlen op de magneet en de sensor moeten naar elkaar toewijzen: > | <

Voor een raam dient u de Delay schakelaar op MIN te zetten, voor een deur zet u de schakelaar op MAX .



Afbeelding:
Deur- en raamsensor

Wij willen u aanraden niet alleen te vertrouwen op de dubbelzijdige tape wat de bevestiging betreft, maar de magneet en de sensor ook vast te schroeven, nadat alles goed werkt.

Herhaal eventueel voorgaande stappen om de andere deur- en raamsensors te installeren.

U mag de draden van de sensor eventueel inkorten. Zorg echter wel dat u goed contact maakt en dat de kabel stevig wordt vastgezet.

Indien u de kabel wilt verlengen, dient u hiervoor minimaal snoer te gebruiken van 2x 0,5mm Ø.

DE LAMPMODULE

LM12/BNL.

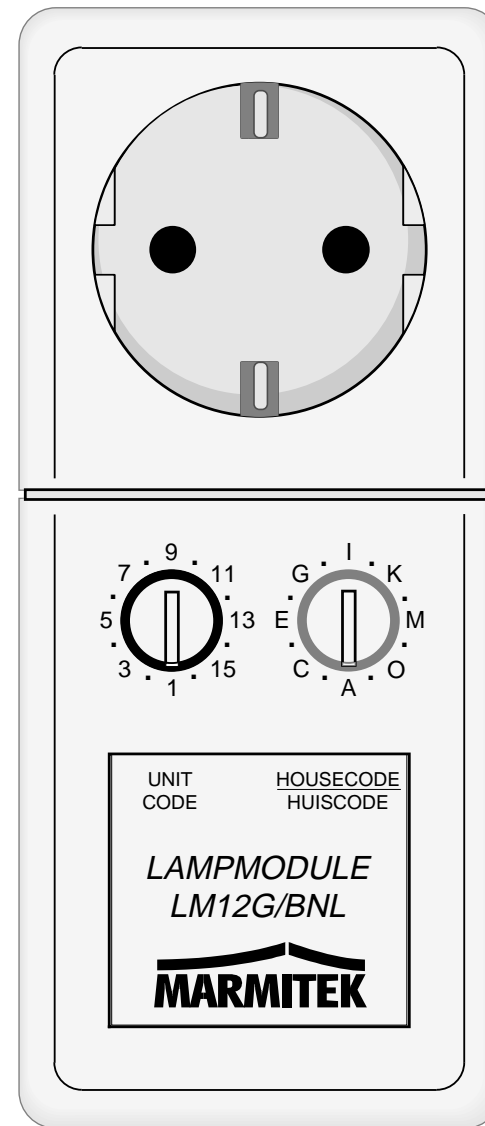
(alleen in MS 7000 set)

Wanneer het alarm afgaat, zal de lamp die aangesloten is op de lampmodule gaan knipperen. Na 4 minuten (of eerder wanneer u het alarm heeft uitgezet) stopt de lamp met knipperen en blijft gewoon vol branden.

Gebruik een gewone **gloeilamp**, geen spaarlamp of TL.

Aan de lampmodule mogen geen elektrische apparaten aangesloten worden! Hiervoor is een aparte module leverbaar: Marmitek AM12/BNL (zonder dimmer).

De aangesloten lamp reageert ook op de "Lights On / Lights off" toetsen op uw afstandsbediening. Dat is makkelijk wanneer u b.v. in het donker thuiskomt. Met behulp van uw afstandsbediening kunt u dan voordat u naar binnengaat al de verlichting aanschakelen.



Afbeelding:
Lampmodule

HET OPSTARTEN VAN HET ALARM SYSTEEM.

Het basisstation

Overtuig u ervan dat het basisstation aangesloten is op het lichtnet en het telefoonnet.

1. Zet de **Install/Run1/Run2** schakelaar op **install**.

Afstandsbediening

SH624 (MS 7000 Set).

2. Ga in de buurt van het basisstation staan, zodat u het kunt horen en druk nu een van de alarm "aan" in op de afstandsbediening. Het basisstation laat nu een korte toon horen om te bevestigen dat er contact is gemaakt.

Mini afstandsbediening

KR10E/BNL.

3. Ga in de buurt van het basisstation staan, zodat u het kunt horen en druk op "Alarm on" Het basisstation laat nu een korte toon horen om te bevestigen dat er contact is gemaakt.

Deur- en raamsensoren

DS10E/BNL

4. Druk op de **test**knop. Het basisstation zal een korte toon laten horen om te bevestigen dat er contact is gemaakt en een zone-indicatielampje gaat branden.
5. Stap 4 eventueel herhalen voor de andere deur- raamsensoren. Telkens zal het basisstation opnieuw een korte toon laten horen om te bevestigen dat er contact gemaakt is en het volgende zone-indicatielampje zal gaan branden.

Noteer met een potlood de lokatie van de sensor op het console.

Bewegingsmelder

MS 10E/BNL

6. Een schakelaar op de achterzijde regelt de gevoeligheid van de bewegingsmelder. Stand (1) is de hoge gevoeligheid. De bewegingsmelder reageert onmiddellijk bij alle bewegingen, dus ook van huisdieren. Stand (2) geeft een verlaagde gevoeligheid en is geschikt voor gebruik wanneer er kleine huisdieren rondlopen.
7. Druk voor het aanmelden de test knop in. Het basisstation zal een korte toon laten horen om te bevestigen dat er contact is gemaakt en een zone-indicatielampje zal gaan branden.

Lamp module

LM12/BNL

8. Let er op dat de ronde adresschakelaars in dezelfde stand staan als op het basisstation.. Voor het inschakelen van de lampmodule hoeft u verder niets meer te doen.

Het systeem is nu geïnstalleerd; **zet nu de schakelaar Install/Run1/Run2 in de stand Run1.**

HET TESTEN VAN HET ALARMSYSTEEM.

U heeft nu het alarmsysteem geïnstalleerd.

Bel iedereen wiens telefoonnummer u heeft geprogrammeerd, dat u het systeem gaat testen. Dit is een goede gelegenheid om hen eraan te herinneren welke stappen ze moeten ondernemen in geval dat ze gebeld worden bij alarm.

1. Neem de mini afstandsbediening en druk op de **(ALARM ON)** knop. Controleer of dat het basisstation korte tonen laat horen gedurende ongeveer 60 seconden (de uitloopvertraging) en dat het **"Armed"** lampje na deze tijd op het basisstation gaat branden.
2. Druk op de **(ALARM OFF)** knop. Controleer dat het basisstation twee korte tonen laat horen en dat het **"Armed"** lampje uitgaat.
3. Neem de afstandsbediening SH624 (alleen bij de MS 7000 set) en zet de schakelaar in **Pos.1**
4. Druk op de linkerkant van de "deel alarm" knop **(ARM HOME)**. Controleer dat het basisstation korte tonen laat horen gedurende ongeveer 60

seconden en dat het **"Armed"** lampje hierna aangaat.

5. Druk nu op de rechterkant van de "deel alarm" knop **(DISARM)**. Controleer dat het basisstation twee korte tonen laat horen en dat het **"Armed"** lampje uitgaat.
6. Druk op de linkerkant van de "Volledig Alarm" knop **(ARM AWAY)**. Controleer dat het basisstation korte tonen laat horen en dat na 60 seconden het **"Armed"** lampje aangaat.
7. Activeer nu het alarm en let erop of de sirene werkt en de aangesloten verlichting afwisselend aan en uit gaat.
8. Druk nu op de rechterkant van het "Volledig Alarm" knop **(DISARM)**. Controleer dat het basisstation twee korte tonen laat horen en dat het **"Armed"** lampje uit gaat. De verlichting blijft vol branden.
9. Zet nu het onderste knopje op de afstandsbediening SH624 op **Pos. 2**
10. Gebruik de mini afstandsbediening KR10E/BNL om het alarmsysteem weer in te schakelen. Controleer dat het **"Armed"** lampje gaat branden.
11. Open een van de beveiligde ramen of deuren en of deuren en controleer of de verlichting afwisselend aan en uit gaat. De sirene dient nu **niet** af te gaan. Druk op de **(ALARM OFF)** knop om het alarm uit te zetten.

12. Op het basisstation zal het **"Armed"** lampje knipperen om aan te geven dat er een alarm is geweest en het lampje van de desbetreffende zone zal gaan branden.
13. Druk op de **(LIGHTS ON)** of **(LIGHTS OFF)** knop op de afstandsbediening om het basisstation weer in normale toestand te brengen.
14. Herhaal de stappen 9 t/m 12 om de andere deur- en raamsensoren te controleren.
15. Herhaal deze stappen om de bewegingsmelder te controleren. Bedenk hierbij dat het minstens 10 seconden duurt voor het console in alarm gaat en dat het na een alarm minstens 3 minuten duurt alvorens de bewegingsmelder weer op "scherp" komt te staan.

Gedurende deze tijd lijkt het alsof de melder niet werkt.

Herhaal een van deze stappen, maar zet het alarmsysteem niet uit voordat het basisstation een van de geprogrammeerde telefoonnummers heeft gebeld. Als de persoon die gebeld wordt de nul-toets indrukt op zijn of haar toestel, zal de sirene voor ongeveer 60 seconden stilhouden, zodat hij of zij gedurende die tijd kan luisteren naar geluiden in de omgeving van het basisstation. U kunt tijdens die periode spreken met degenen aan de andere kant van de lijn, hij/zij echter niet met u.

Bel hem/haar later terug om te bevestigen dat u het alarm-systeem aan het testen was en om te controleren of hij of zij u hoorde praten.

Overigens werkt deze "inluister" functie alleen tijdens een alarm. Men kan nooit van buiten bellen en "inluisteren".

Nu dat uw MARMITEK systeem is geïnstalleerd en getest, is het verstandig dat u ervoor zorgt dat iedereen in huis weet hoe het werkt, hoe het aan- en uitgezet moet worden en wat men moet doen als het alarm afgaat.

PROBLEMEN EN HUN OPLOSSINGEN.

Als het alarmsysteem niet werkt.

Controleer of de funktieschakelaar op het basisstation in de positie Run 1 of Run 2 staat.

Controleer dat het batterij-indicatielampje op de afstandsbediening aangaat wanneer u de AAN-knop indrukt.

Indien nodig vervang de batterij en installeer de afstandsbediening opnieuw.

Als een zone indicatielampje langzaam knippert.

Een van de sensoren of bewegingsmelders heeft in de afgelopen 4 uren geen contact gemaakt met het basisstation. Controleer de batterij in de sensor en bewegingsmelder.

Als u het alarmsysteem aan wil zetten en de niet-werkende sensor of bewegingsmelder wilt negeren:

1. Druk Alarm On knop in op de afstandsbediening. U hoort een repeterende toon vanuit het basisstation waarmee aangegeven wordt dat er iets niet goed functioneert.

2. Terwijl de repeterende toon doorgaat, moet u de T2 knop op het basisstation indrukken. Het zone-indicatielampje behorende bij de niet functionerende sensor of bewegingsmelder zal snel gaan knipperen. Druk op Alarm On op de afstandsbediening. De probleemzone is niet beschermd, maar alle andere zones zijn geactiveerd.

N.B. Als u op deze manier werkt met een open deur of raam, en het systeem wilt activeren, moet u het raam of de deur dichtdoen. De bijbehoren de zone is dan geactiveerd en het zone indicatielampje stopt met knipperen.

Als het zone indicatielampje vlug knippert.

U heeft de T2 knop ingedrukt om het alarmsysteem te activeren terwijl een sensor of bewegingsmelder een probleem aangaf. Verhelp de oorzaak van het probleem (vervang de batterij, doe het raam dicht etc.) om deze zone te activeren.

U hoort een repeterende toon terwijl u probeert het alarmsysteem aan te zetten en het wordt niet geactiveerd.

Controleer de zone indicatielampjes op het basisstation. Wanneer er een deur of raam open staat, zal het zone indicatielampje gaan branden. Als er een probleem is met een sensor of bewegingsmelder, zal het bijbehorende zone indicatielampje langzaam gaan knipperen (druk op T2 om deze zones 9 t/m 16 zichtbaar te laten maken, indien u meer als 8 modules heeft aangesloten).

U kunt nu twee dingen doen:

1. Druk op de Alarm Off knop. Controleer of iedere raam- of deursensor goed functioneert en dat u geen deur of raam open hebt laten staan. Dan het alarmsysteem weer aanzetten.
2. Terwijl er een repeterende toon te horen is drukt u de T2 toets in om de probleem-zone te negeren. (het zone indicatielampje zal snel gaan knipperen). Dan het alarmsysteem weer aanzetten. De probleemzone wordt nu genegeerd en is niet beveiligd!

Als u het licht niet aan of uit kunt zetten met de LIGHTS ON of LIGHTS OFF knop op de afstandsbediening.

Overtuig u ervan dat de adresschakelaar op de module gelijk staat met die op het basisstation.

Overtuig u ervan dat de lamp die u wilt gebruiken aangesloten en ingeschakeld is en dat de gloeilamp niet kapot is.

Gebruik een ander stopcontact.

Controleer dat het batterij indicatielampje op de afstandsbediening aangaat wanneer u een knop indrukt. Indien nodig vervang de batterij en installeer de afstandsbediening opnieuw.

Wanneer u meer dan één basisstation in gebruik heeft, overtuig u er van dat de adresschakelaars in dezelfde stand staan.

Als het alarm afgaat terwijl u het huis binnen komt alvorens u het alarmsysteem uit kunt zetten.

Gebruik de DELAY positie op de afstandsbediening.

Als u een deur of raam opent en het alarm gaat niet af.

Controleer of het alarmsysteem aan staat.

Controleer of de funktieschakelaar op het basisstation in de positie Run 1 of Run2 staat.

Controleer of het alarm afgaat wanneer u de TEST knop indrukt op de deur- of raamsensor.

Als het alarm niet afgaat wanneer u de TEST knop indrukt, controleer of het indicatielampje op de sensor aangaat wanneer u de knop indrukt. Als het lampje niet aangaat; de batterij vervangen.

Als het alarm afgaat na het indrukken van de TEST knop, maar niet wanneer u een deur of raam opent.

Controleer of de sensor en de magneet goed aangebracht zijn.

Controleer of de draad van de sensor naar de unit goed aangesloten is.

Controleer of de magneet en de sensor niet direkt op een metalen ondergrond aangebracht zijn.

Controleer of de magneet en de sensor niet te ver uit elkaar liggen

(10 mm op een houten ondergrond en 5 mm max. op een metalen ondergrond).

Als u geen korte toon hoort van het basisstation wanneer u de Alarm On knop indrukt om een afstandsbediening te activeren.

Controleer of u het alarmsysteem aan kunt zetten wanneer de funktieschakelaar in de positie RUN1 of RUN2 staat. Zo ja, dan dient u het volgende te doen:

zet het basisstation in de positie INSTALL.

In combinatie met de afstandsbediening SH 624/BNL (MS7000):

- Druk de CODE knop op de afstandsbediening in met bv. een potloodpunt en daarna de ALARM ON knop.

In combinatie met de mini-afstandsbediening KR10E/BNL:

- Verwijder de batterijen, en druk op een van de toetsen van de afstandsbediening.

- Plaats de batterijen weer terug.

- Druk nu op een van de toetsen en houdt deze minimaal 3 seconden ingedrukt.

- Laat de toets los, het rode lampje knippert nu twee keer, ter bevestiging dat een nieuwe code is aangemeld.

- Aktiveer het systeem door nu nogmaals op een van de toetsen te drukken.

- Zet de **Install/Run1/Run2** schakelaar op **Run1**.

Als u geen korte toon hoort van het basisstation wanneer u de TEST knop indrukt bij het installeren van een deur- of raamsensor of bewegingsmelder.

Met het basisstation in de stand van RUN1 of RUN2, controleer of u een toon hoort als u de TEST knop indrukt op de sensor of bewegingsmelder. Lukt dit niet, controleer of het basisstation in de positie INSTALL staat.

Ingeval van een bewegingsmelder:

Druk de CODE knop in op de bewegingsmelder, dan opnieuw de TEST knop indrukken. N.B. Wanneer u dit doet wanneer de bewegingsmelder reeds is geïnstalleerd, wordt deze opnieuw geïnstalleerd op de eerstvolgende beschikbare zone.

Ingeval van een deur/raamsensor:

Bij de deur/raamsensor kunt u de code wijzigen door de batterijen te verwijderen, op de test-toets te drukken, vervolgens de batterijen weer terug te plaatsen en vervolgens gedurende minimaal 3 seconden de testknop ingedrukt te houden.

Hierna weer de test-toets indrukken.

Als het batterij indicatielampje op het basisstation brand.

Vervang de batterij. Een 9V alkaline batterij geeft ongeveer 12 uur back-up. Vervang de batterij in ieder geval eens per jaar.

Als het alarmsysteem vanzelf uit of aangaat.

Elke sensor heeft een aantal codes ter beschikking om met het basisstation te communiceren. In uitzonderlijke gevallen zou dit dezelfde code kunnen zijn als een sensor bij uw bureu. (Bij de afstandsbediening is dit overigens vrijwel onmiddellijk, hiervoor worden 64000 verschillende codes gebruikt) Indien een sensor dezelfde code gebruikt, dan dienen de sensoren opnieuw aangemeld te worden. Hiervoor dient echter eerst het geheugen van het basisstation gewist te worden. Dit doet u door de

Install/Run1/Run2 schakelaar in de stand **Install** te zetten.

Vervolgens drukt u tegelijkertijd de **T1** en **T2** toets in. Alle sensoren moeten nu weer worden aangemeld. Hetzelfde geldt voor de afstandsbedieningen.

Als het rode lampje op de afstandsbediening blijft branden tijdens het installeren.

Ingeval afstandsbediening SH624/BNL:

Druk eerst de CODE toets in en daarna de ALARM ON knop. Als het lampje aanblijft, verwijder dan de batterij, wacht een paar seconden en vervang de batterij. Druk de CODE knop in en vervolgens weer de ALARM ON knop.

Ingeval van mini-afstandsbediening KR10E/BNL:

- verwijder de batterijen, en druk op een van de toetsen
- plaats de batterijen weer terug
- druk een van de toetsen gedurende minimaal 3 seconden in
- laat de toets los, het rode lampje knippert nu twee keer, ter bevestiging van de aanmelding van een nieuwe code.
- druk nu weer een van de toetsen in.

Als het rode lampje op de deur/raam-sensor of bewegingsmelder blijft branden tijdens het installeren.

Bij de bewegingsmelder:

Druk de CODE toets in en daarna de TEST knop. Als het lampje blijft branden, verwijder dan de batterij, wacht een paar seconden en vervang vervolgens de batterij. Druk de CODE knop en vervolgens de Test knop weer in.

Bij de deur/raam-sensor:

- verwijder de batterijen en druk op de TEST toets.
- Na herplaatsen drukt u gedurende minimaal 3 seconden de testknop in.
- Het rode lampje knippert nu twee maal ter bevestiging van een nieuwe code.
- Druk weer op de TEST knop.

Als het AAN knopje op het basisstation knippert.

Dit geeft aan dat er een storing is geweest. Wanneer ook een zone indicatielampje brandt, geeft dit aan waar het probleem zit. Om het basisstation weer te activeren, drukt u hetzij de LIGHTS ON of de LIGHTS Off knop in op de afstandsbediening.

Als een bewegingsmelder vals alarm geeft.

De bewegingsmelder werkt op temperatuur veranderingen. Plaats deze niet dicht bij warmtebronnen zoals b.v. een verwarming. Ook niet direct in het zonlicht.

Als het basisstation geen nummers belt.

Controleer of u de vier telefoonnummers geprogrammeerd hebt.

Als het basisstation geen meldtekst geeft wanneer de telefoonoproep beantwoord wordt.

Controleer dat u een meldtekst hebt opgenomen.

VERZORGING EN ONDERHOUD.

De MARMITEK set is ontworpen en uitgevoerd voor jarenlang probleemloos gebruik.

Ga voorzichtig met de onderdelen om. Let erop dat u niets laat vallen en ook dat u niets op de units laat vallen.

Stof de bovenzijde van de apparaten van tijd tot tijd af met een licht vochtige of droge doek. Gebruik geen chemicaliën of schoonmaakmiddelen.

Zet de apparaten alleen in ruimten met normale temperatuur. Extreme temperatuur kan de levensduur van elektrische apparaten verkorten.

INTRODUCTION

Le système de sécurité MARMITEK garantit une protection efficace de votre famille et de votre maison.

Du fait de sa conception sans fil, il est très simple et rapide à installer.

Nous vous conseillons, tout de même de lire attentivement le présent manuel. Il a été conçu pour vous donner toutes les informations nécessaires à son installation et son utilisation.

Fonctionnement:

Les systèmes Marmitek 4000/7000 sont basés sur la technologie X-10, qui a déjà fait ses preuves dans des millions de maisons à travers le monde.

Il utilise deux moyens de communication:

1. *Transmission radio:*

Chaque détecteur communique avec la console par transmission radio grâce à un code personnel. Ceci évite toute interférence avec un système semblable installé chez un voisin. Un apprentissage de ces codes, par la console, a lieu lors de l'installation du système. De

plus chaque détecteur effectue un rapport régulier vers la console permettant à celle-ci de signaler l'absence d'un détecteur. Le nombre maximum de détecteurs pouvant être installés sur la console est de 16. Le nombre maximum de télécommandes est de 8.

2. *Transmission sur le réseau électrique:*

La console peut commander par courant porteur des modules branchés sur le réseau électrique de la maison. Ces modules peuvent aussi être commandés, via la console, par les télécommandes fournies avec le système. Seul le Marmitek MS 7000 est livré d'origine avec un module lampe. D'autres modules sont disponibles. Vous pouvez ainsi faire évoluer votre système vers le contrôle à distance de vos lampes et appareils électriques.

Renseignez vous auprès de votre revendeur Marmitek.

Le système Marmitek surveille votre maison de deux manières différentes:

Grâce aux détecteurs d'ouverture, il peut détecter l'ouverture non autorisée d'une porte ou d'une fenêtre.

Grâce au détecteur infrarouge, il peut détecter les mouvements d'une personne à l'intérieur d'une pièce, d'un hall, d'une cuisine, d'un garage, etc.

Si une alarme se produit, un triple système d'alerte se met en place:

- Audible: une sirène de 95 dB se déclenche.
- Silencieux: numérotation de 4 numéros de téléphone et transmission d'un message programmé vers le premier qui répond.
- Visuel: clignotement des lampes reliées au module lampe (MS7000).

De plus, lorsque le système Marmitek est utilisé avec un détecteur de lumière (disponible chez votre revendeur Marmitek), il peut simuler une présence chez vous en venant allumer aléatoirement des lumières lorsque la nuit tombe.

Applications

Le Marmitek 4000/7000 est un système idéal pour surveiller les appartements, maisons, bureaux et entrepôts.

De part sa conception sans fil, il est très simple et rapide à installer. Les seuls équipements externes nécessaires à son installation sont une prise secteur (220-230V) et une prise téléphonique.

Il est évolutif: pour une protection plus étendue de votre habitat, vous pouvez adjoindre d'autres éléments à ceux déjà inclus dans le MS 4000/7000. Le système accepte jusqu'à 16 détecteurs de mouvement ou d'ouverture de porte/fenêtre ainsi qu'un détecteur de lumière pour pouvoir évoluer vers la simulation de présence..

De même il peut accepter des modules lampes (ou d'autres modules) supplémentaires si vous désirez évoluer vers le contrôle à distance de votre éclairage et de vos appareils électriques ou vers l'automatisation de ceux-ci (Domotique).

Contenu du Marmitek MS 4000 et du Marmitek MS 7000

1. Une console de sécurité SC 12N/BNL
2. Un détecteur d'ouverture de porte ou fenêtre DS 10E/BNL
3. Un détecteur de mouvement infrarouge MS 10E/BNL
4. Une télécommande porte-clés KR 10E/BNL
5. Un bloc alimentation PS 500
6. Les piles et le câble de raccordement téléphonique nécessaire ainsi qu'un écouteur.

Le Marmitek MS 7000 contient de plus:

7. Un détecteur d'ouverture de porte ou fenêtre DS 10E/BNL
8. Un module lampe LM 12/BNL
9. Une télécommande de sécurité SH 624/BNL

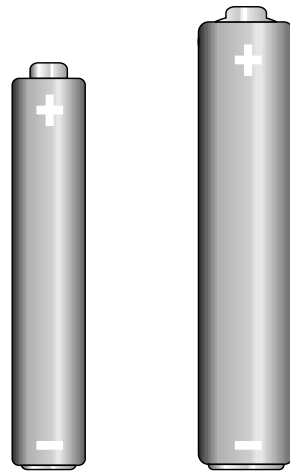
Numérotation automatique:

Une des fonctions importantes du système Marmitek, est la possibilité de transmettre un message préenregistré vers 4 numéros de téléphone programmés.

Si une alarme se produit, immédiatement la sirène se déclenche pour 4 mn, les lampes reliées au modules lampes commencent à clignoter pour la

même durée et la console numérote vers le premier numéro de sa liste. La personne appelée doit alors acquitter le message transmis par la console en appuyant sur la touche 0 de son téléphone. Ceci a deux effets:

1. La sirène est arrêtée pour 60 secondes de façon à permettre à la personne d'entendre l'intérieur de la maison, via la console.
2. La console sait que son appel a été reçu et qu'elle peut arrêter ses tentatives.



AAA

AA

Si personne n'appuie sur la touche 0 avant que le message n'ait été répété 3 fois, la console estime que la tentative n'a pas abouti et passe au numéro suivant. Ceci continuera jusqu'à ce que quelqu'un appuie sur la touche 0 du téléphone ou que les 4 numéros aient été composés.

Assurez vous que les quatre personnes appelées par le système comprennent l'importance d'appuyer sur la touche 0 et qu'elles sachent quelles actions entreprendre si elles sont appelées.

INSTALLATION DES PILES

Certains éléments du système nécessitent la présence de piles pour fonctionner. Nous allons maintenant installer ces piles. Ne vous préoccupez pas encore, à ce stade de l'installation, de la position des différents interrupteurs.

Console de sécurité SC 12N/BNL

Faites glisser doucement le couvercle, à l'arrière de la console, en direction de la flèche.

Insérez une pile alcaline de 9 Volts sur le connecteur en respectant bien la polarité et refermez le couvercle.

N.B. La présence d'une pile est nécessaire au fonctionnement de la console même si celle-ci est reliée au secteur. Cette pile assurera le fonctionnement de la console durant environ 12 heures en cas de panne secteur. Changez cette pile une fois par an.

Détecteur de mouvement infrarouge MS 10E/BNL

Le compartiment des piles est situé sur la face avant du détecteur. Faites glisser doucement le couvercle vers le bas du détecteur en vous aidant des quatre points gravés sur celui-ci. Placez les quatre piles (modèle 1,5V/AA) dans le compartiment en respectant bien les polarités et refermez le couvercle.

Détecteur d'ouverture DS 10E/BNL

Le compartiment des piles est situé sur la face avant du détecteur. Ouvrez le en faisant pivoter le capot vers le bas, placez les deux piles (modèle 1,5V/AA) dans le compartiment en respectant bien les polarités. Appuyez sur le bouton test pendant environ 3 secondes et relâchez-le. Le voyant rouge doit clignoter 2 fois indiquant que le code est initialisé. Refermez le capot.

Télécommande de sécurité SH 624 (Marmitek MS 7000 seulement)

Le compartiment des piles se trouvent à l'arrière de la télécommande. Enlevez le couvercle et placez les quatre piles (modèle 1,5V/AAA) dans le compartiment en respectant les polarités. Refermez le compartiment.

Télécommande porte-clés KR 10E/BNL

Le compartiment des piles se trouve à l'arrière de la télécommande. Ouvrez le compartiment en faisant glisser le couvercle, placez-y les deux piles (modèle 1,5V/AAA) en respectant les polarités et refermez le compartiment. Appuyez sur une des touches de la télécommande pendant environ 3 secondes et relâchez-la. Le voyant rouge de la télécommande doit clignoter 2 fois indiquant que le code de la télécommande est initialisé.

OU INSTALLER LE SYSTEME DE SECURITE MARMITEK ?

Maintenant, essayez d'imaginer votre propriété avec l'oeil d'un cambrioleur.

Par quelles portes ou fenêtres un cambrioleur essaierait-il de s'introduire chez vous ? Ce sont ces points d'entrée, les plus vulnérables, que vous devez protéger par un détecteur d'ouverture. Si vous désirez protéger d'autres points d'entrée, vous pouvez facilement ajouter des détecteurs d'ouverture à votre système.

Maintenant, quelle pièce protéger ? Dans quel endroit un cambrioleur est il sûr de se rendre ? Quel chambre, salon, couloir, etc..? Choisissez l'endroit le plus vulnérable pour installer votre détecteur de mouvement. Une nouvelle fois, vous pouvez facilement ajouter d'autres détecteurs de mouvements à votre système.

Ensuite, choisissez l'endroit où vous allez installer votre console de sécurité. Cet endroit doit être proche d'une prise secteur ainsi que d'une prise téléphonique.

Gardez aussi à l'esprit que l'emplacement de la console doit être:

- aussi central que possible par rapport aux différents détecteurs (rayon de 15 à 25 mètres max.).
- éloigné d'objets métalliques de grandes dimensions (radiateurs, fours, etc...)
- éloigné des télévisions, ordinateurs, etc...
- à un endroit où vous pouvez l'armer facilement si vous n'avez pas une télécommande à porté de main
- à un endroit où un cambrioleur ne puisse facilement la trouver.

Finalement, il vous reste à décider quels seront les numéros de téléphone (4 maximum), qui recevront votre message préenregistré. Vous devez absolument discuter des mesures à prendre en cas d'appel avec les personnes dont vous programmez les numéros. De plus ces personnes doivent être équipées d'un téléphone à fréquences vocales.

Attention: Vous ne pouvez pas choisir la police ou un autre service public comme destinataire de votre appel.

FONCTIONS DES TÉLÉCOMMANDES

1 Télécommande porte-clés KR 10E/BNL

Avec cette télécommande vous pouvez:

- Armer avec une temporisation de sortie de 60 secondes et une temporisation d'entrée de 30 secondes pour les détecteurs de mouvements et les détecteur d'ouverture en position max le système complet.
- Désarmer le système
- Allumer et éteindre les lampes connectées sur les modules lampes ayant les mêmes adresses que la console (code "House" et "Unit").

2 Télécommande de sécurité SH 624/BNL (MS 7000)

Avec cette télécommande vous pouvez:

Armer, avec une temporisation de sortie de 60 secondes et d'entrée de 30 secondes pour les détecteurs de mouvements et les détecteur d'ouverture en position max, le système complet. En cas d'alarme, celle-ci peut être silencieuse ou déclencher la sirène interne de la console.

suivant la position de l'inverseur 1/2 au moment de l'armement.

Désarmer le système Armer et désarmer immédiatement les détecteurs d'ouvertures de portes ou fenêtres uniquement. En cas d'alarme, celle-ci peut être silencieuse ou déclencher la sirène interne de la console suivant la position de l'inverseur 1/2 au moment de l'armement.

Déclencher, que le système soit ou non armé, une alarme panique. Cette alarme peut déclencher ou non la sirène interne de la centrale ainsi que le clignotement des lampes reliées à un module lampe.

Allumer, éteindre et faire varier la luminosité d'une lampe connectée au module lampe réglé sur les mêmes adresses que la console (code "house" et "unit").

Contrôler jusqu'à huit modules supplémentaires adresses 1 à 4 et 9 à 12 (option, renseignez-vous auprès de votre revendeur MARMITEK).

Description des éléments de contrôle:

Télécommandes de sécurité SH 624/BNL (MS 7000)

1 Inverseur 1/2

En position 1 cet inverseur, situé en bas de la télécommande, permet d'armer le système en autorisant le déclenchement de la sirène intérieure de la console en cas d'alarme.

En position 2, cet inverseur permet d'armer le système en inhibant le déclenchement de la sirène intérieure de la console en cas d'alarme (la transmission téléphonique et le clignotement des lampes reliées à un module lampe ont eux toujours lieu).

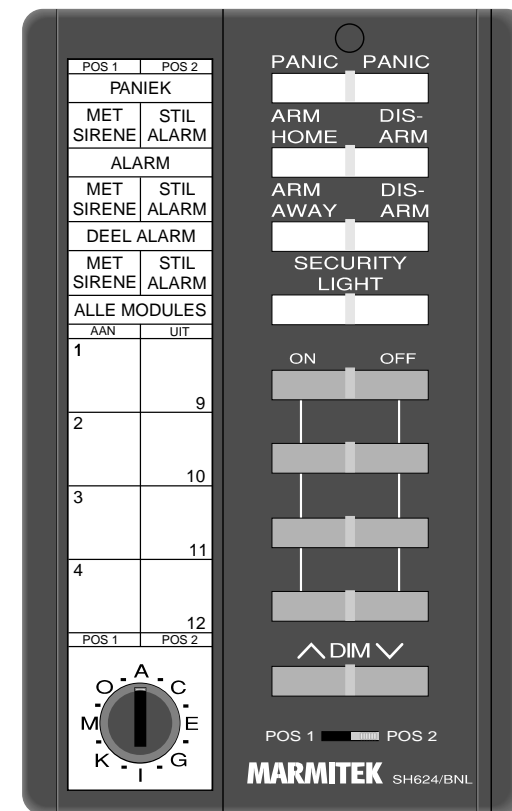
2 Bouton Panic

Inverseur en position 1: Une pression sur l'un ou l'autre coté de cette touche entraînera le déclenchement de la sirène interne, le clignotement des lampes reliées à un module lampe, le déclenchement de la numérotation téléphonique de façon à transmettre le message préenregistré.

Inverseur en position 2: Une pression sur l'un ou l'autre coté de cette touche entraînera uniquement le déclenchement de la numérotation téléphonique, de façon à transmettre le message

préenregistré (alarme panique silencieuse).

Appuyez sur une des touches "disarm" pour arrêter l'alarme panique.



3 Bouton "Home"

Cette touche permet d'armer et de désarmer tous les détecteurs d'ouverture porte ou fenêtre, mais pas les détecteurs de mouvements. Vous pouvez souhaiter utiliser cette fonction, par exemple la nuit, lorsque vous désirez rester dans votre maison sans désactiver entièrement le système d'alarme. Appuyez sur le coté gauche de cette touche pour armer le système et sur le coté droit pour le désarmer. L'armement et la désarmement sont immédiats.

Lorsque l'inverseur est en position **1**, la sirène intérieure de la console déclenche en cas d'alarme, lorsque l'inverseur est en position **2** la sirène intérieure de la console ne déclenche pas en cas d'alarme.

4 Bouton "Away"

Cette touche arme et désarme tous les détecteurs présents sur le système. Appuyez sur le coté gauche de cette touche pour armer le système et sur le coté droit pour le désarmer.

L'armement est effectué avec un retard de 60 secondes (Temporisation de sortie) pour les détecteurs de mouvements et les détecteurs d'ouverture en position max. Une temporisation d'entrée de 30 secondes existe pour ces mêmes détecteurs.

Lorsque l'inverseur est en position **1**, la sirène intérieure de la console déclenche en cas d'alarme, lorsque l'inverseur est en position **2** la sirène intérieure de la console ne déclenche pas en cas d'alarme.

5 Bouton "Security Light"

Cette touche permet d'allumer et d'éteindre la lampe connectée au module lampe ayant le même code que la console. Appuyez sur le coté gauche pour allumer et sur le coté droit pour éteindre.

6 Bouton "Dimmer"

Appuyer sur le coté gauche de cette touche pour augmenter la luminosité de la lampe connectée à un module lampe, appuyer sur le coté droit pour la diminuer.

Il faut avoir auparavant sélectionné le module lampe à l'aide de la touche "Security light" ou des touches 1 à 4 (module lampe dont le code est réglé de 1 à 4 si l'inverseur est en position **1** ou module lampe 9 à 12 si l'inverseur est en position **2**).

7 Code "maison" (House)

Sélectionner le même code "maison" que sur la console.

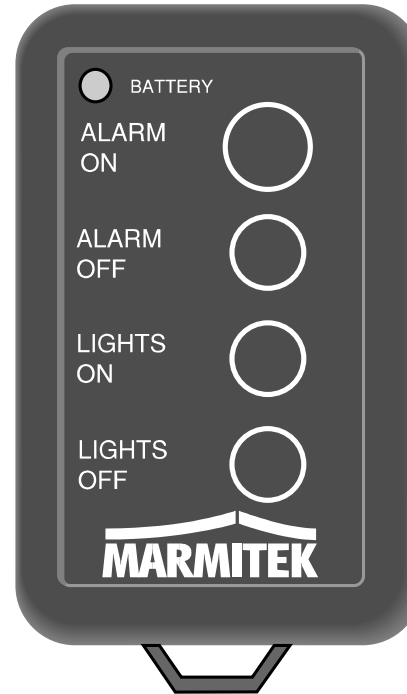
8 Bouton "code"

Située sous l'étiquette, cette touche permet la réinitialisation du code de la télécommande. Elle peut être nécessaire lors de

l'installation de la télécommande sur la console ou lors d'un changement de pile. Prendre un objet pointu pour appuyer sur cette touche (crayon, stylo...)

BOUTON 1 2 3 4:

Lorsque l'inverseur est en position **1**, un appui sur le coté gauche permet d'allumer les modules lampes 1 à 4, un appui sur le coté droit permet de les éteindre. Lorsque l'inverseur est en position **2** un appui sur le coté gauche permet d'allumer les modules lampes 9 à 12, un appui sur le coté droit permet de les éteindre.



Télécommande porte-clés KR 10E/BNL

1 Bouton "Alarm ON"

Permet d'armer, avec une temporisation de sortie de 60 secondes et une temporisation d'entrée de 30 secondes, la totalité du système.

2 Bouton "Alarm Off"

Permet de désarmer le système.

3 Bouton "Lights On"

Permet d'allumer la lampe connectée au module lampe réglé sur les mêmes adresses que la console (code "House" et "Unit").

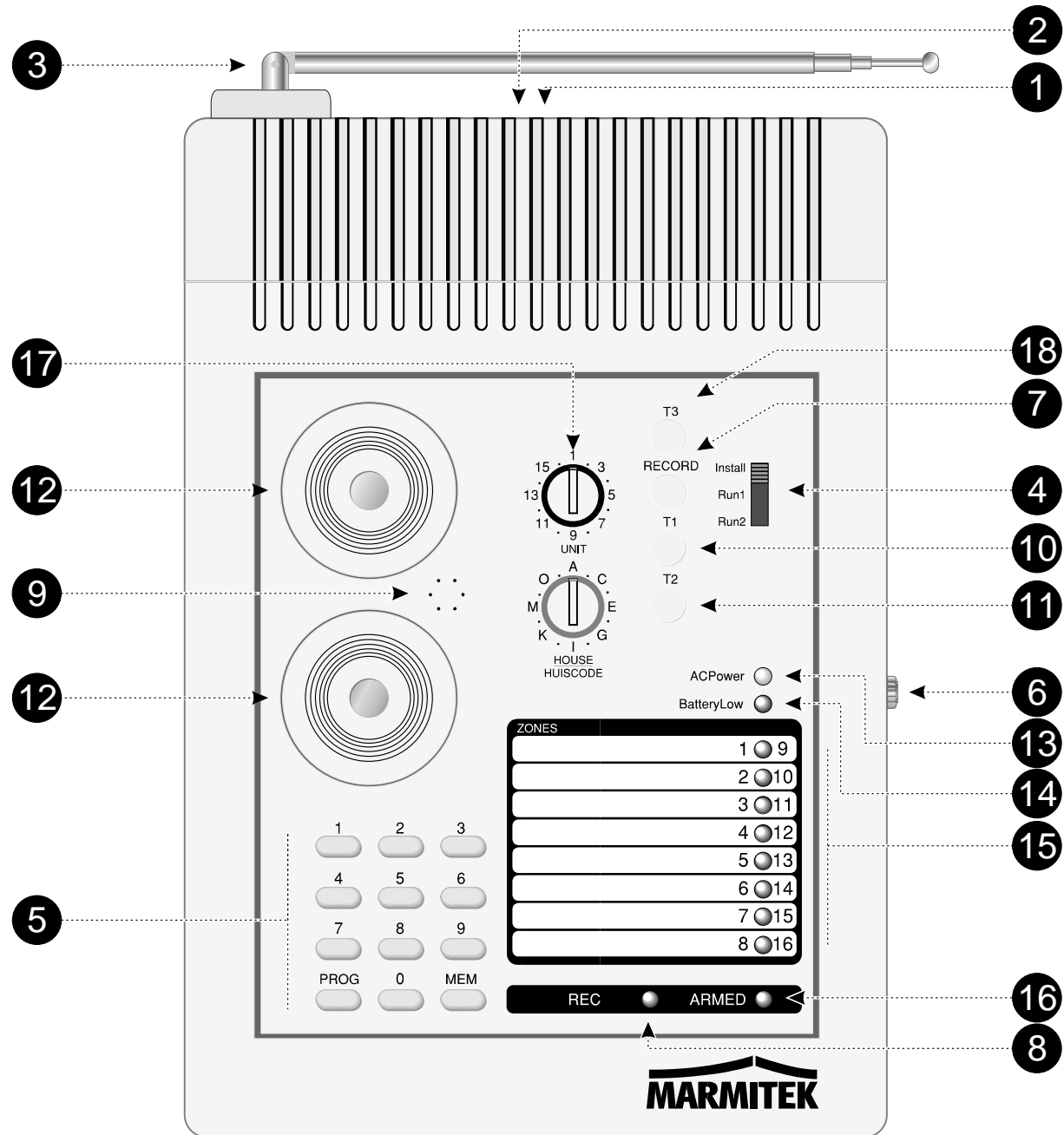
4 Bouton "Lights off"

Permet d'éteindre la lampe connectée au module lampe réglé sur les mêmes adresses que la console (code "House" et "Unit").

INSTALLATION DE LA CONSOLE

Connexion de la console

- 1 Connectez la plus petite fiche du cordon téléphonique fourni dans la console (1) et reliez l'autre fiche à une prise téléphonique.
- 2 Reliez le cordon d'alimentation à la console (2) et connectez le bloc d'alimentation au secteur.
- 3 A l'aide de l'inverseur situé sous la console (3), choisissez le mode de numérotation de la console sur le réseau téléphonique: vocal ou impulsionnel suivant le central téléphonique auquel vous êtes relié.
- 4 Sortez au maximum l'antenne télescopique et positionnez la verticalement.



Programmation des quatre numéros de téléphone

- 1 Sur la console, mettre l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** (4) sur la position **Install**
- 2 Pour le premier numéro: Appuyez sur la touche **Prog** du clavier (5) - vous devez entendre un "bip". Composez, sur le clavier, le numéro de téléphone de la première personne que vous souhaitez prévenir en cas d'alarme - Vous devez entendre un "bip" à chaque chiffre.

Appuyez sur la touche **Mem** - Vous devez entendre un "bip".
- 3 Appuyer sur **1** pour enregistrer ce numéro de téléphone dans le premier emplacement mémoire - Vous devez entendre un "bip".
- 4 Répétez les étapes 1 à 3 pour programmer le deuxième numéro de téléphone, mais appuyez sur **2** pour l'enregistrer dans le deuxième emplacement mémoire.
- 5 Répétez les étapes 1 à 3 pour programmer le troisième numéro de téléphone, mais appuyez sur **3** pour l'enregistrer dans le troisième emplacement mémoire.
- 6 Répétez les étapes 1 à 3 pour programmer le quatrième numéro de téléphone, mais appuyez sur **4** pour l'enregistrer dans le quatrième emplacement mémoire.

7 Remettre l'inverseur **Install/Run 1/run 2** en position **Run 1**.

NB: Vous devez absolument programmer les quatre numéros de téléphone. Si vous désirez utiliser moins de quatre numéros, recopiez simplement le même numéro à plusieurs emplacements mémoires.

Le transmetteur ne fonctionnera pas sur les systèmes nécessitant une pause après la numérotation d'un code d'accès (certains autocommutateurs privés par exemple). Dans un tel cas utilisez une ligne directe. Connectez l'écouteur à l'embase située sur le coté droit de la console (6).

Enregistrement de votre message d'alarme

- 1 Sur la console, mettre l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** (4) sur la position **Install**
- 2 Appuyez sur la touche **RECORD** (7): le voyant **RECORD** (8) doit s'allumer. Parlez clairement dans le microphone (9): vous disposez de 15 secondes pour enregistrer votre message. Dans celui-ci, vous devez préciser à votre interlocuteur qu'il est en relation avec votre système de sécurité, qu'il doit appuyer sur la touche **0** de son téléphone pour entendre ce qui se passe chez vous et qu'il doit prendre les mesures convenues avec vous.

Après 15 secondes le voyant **Record** doit s'éteindre.

- 3 Remettre l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** en position **Run 1** et écoutez votre message à l'aide de l'écouteur (la qualité ne sera pas aussi bonne que sur la ligne téléphonique).

Si vous désirez entendre de nouveau le message, mettez l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** en position **Install** puis de nouveau en position **Run 1**. Vous pouvez réenregistrer votre message aussi souvent que vous le désirez.

Descriptif de la console

Puisque nous travaillons actuellement sur la console, prenons quelques minutes pour étudier le fonctionnement de ses divers organes de commande.

Inverseur Install/Run 1/Run 2 **4**

Install: Permet l'installation, sur la console, des différents détecteurs et télécommandes.

Run 1: Position normale pour le système. Quand le système est armé et qu'un détecteur détecte une alarme, la console déclenche la sirène, fera clignoter les lampes reliées aux modules lampes et déclenche une numérotation sur le réseau téléphonique. Quand le système n'est pas armé, aucune action n'est effectuée.

Run 2: Quand le système est armé, le fonctionnement est identique à la position Run 1. Quand le système n'est pas armé, chaque déclenchement d'un détecteur provoquera l'émission par la console d'un carillon.

Record: **7**

Permet l'enregistrement du message téléphonique.

T1: **10**

Permet d'armer le système avec temporisation d'entrée et de sortie

- ❑ **T2: (Bypass) 11**
Permet d'isoler un détecteur si celui-ci est en alarme lorsque l'on arme le système. Permet, dans les autres cas de visualiser l'état des zones 9 à 16 sur les voyants de zones.
- ❑ **T3: 18**
Permet de venir mémoriser le temps au bout duquel les modules lampes 9 à 12 doivent s'éteindre lorsqu'ils ont été allumés par le détecteur de lumière. Le temps mémorisé sera égal au temps écoulé entre la transmission du message de crépuscule par le détecteur de lumière et le moment où quelqu'un appuie sur la touche T3
- ❑ **Microphone: 9**
Permet l'enregistrement du message téléphonique transmis par la console ainsi que l'écoute des lieux, via la ligne téléphonique, en cas de déclenchement d'une alarme.
- ❑ **Sirène: 12**
Ces deux sirènes déclenchent en cas d'apparition d'une alarme.
- ❑ **Voyant AC Power: 13**
Indique, lorsqu'il est allumé, que la console est reliée au secteur.
- ❑ **Voyant Battery Low: 14**
Indique, lorsqu'il est allumé, que vous devez changer la pile de la console.
- ❑ **Detector display (zones): 15**
Quand la console est en mode Install et qu'un nouveau détecteur est installé, le

premier voyant de zone libre doit s'allumer pour indiquer que l'installation s'est bien effectuée.

En fonctionnement normal, la console indique l'état des détecteurs 1 à 8. Si l'on appuie sur la touche T2, elle indique l'état des détecteurs 9 à 16:

Eteint: la porte ou la fenêtre de cette zone est fermée.

Allumé: la porte ou la fenêtre de cette zone est ouverte.

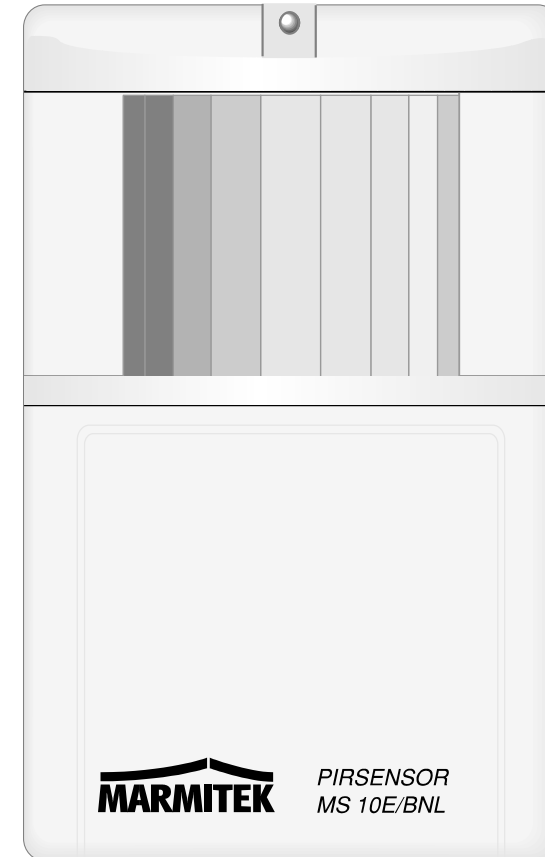
Clignotement lent: La console indique un problème avec le détecteur correspondant (probablement une pile usée). Si vous essayez d'armer le système alors qu'une zone clignote lentement, la console déclenchera un signal audible pour vous signaler le problème. Vous devez alors désarmer le système, résoudre le problème (nouvelle pile, etc...) et armer de nouveau le système. Vous pouvez aussi, pendant que le signal d'avertissement retentit, appuyer sur la touche **T2 (bypass)** et armer de nouveau le système. Dans ce cas, la zone correspondante ne sera pas sous surveillance.

Clignotement rapide: Indique que vous avez appuyé sur le bouton **T2** pour armer le système alors qu'un détecteur signalait un problème (pile usée, porte ouverte, etc...). Cette zone n'est pas protégée tant que le problème persiste.

- ❑ **Voyant REC: 8**
S'allume quinze secondes lorsque vous enregistrez ou écoutez votre message téléphonique.
- ❑ **Voyant ARMED: 16**
S'allume lorsque le système est armé.
- ❑ **Adresses de la console (House code et unit code): 17**
- ❑ Le système Marmitek permet de contrôler différents appareils reliés à des modules branchés sur le réseau électrique de la maison (module lampe, etc. Renseignez vous auprès de votre revendeur MARMITEK).
- a. **House code:** Permet le réglage du code maison. Les différents modules reliés au réseau électrique devront avoir le même code pour pouvoir être contrôlés par la console (clignotement en cas d'alarme, etc.).
- b. **Unit code:** Permet le réglage du code unité de la console. Les modules lampes réglés sur le même code que la console pourront être contrôlés à partir des touches **Light On** et **Light Off** des télécommandes (SH 624/BNL KR10E/BNL) et s'allumeront durant les temporisations d'entrée et de sortie. Les modules réglés avec un code différent (1 à 4) pourront être contrôlés à l'aide des touches 9 à 12 de la télécommande SH 624/BNL.

LE DÉTECTEUR DE MOUVEMENT MS 10E/BNL

Le détecteur de mouvement infrarouge perçoit les mouvements en détectant les changements de température, aussi évitez de le placer près d'un radiateur, d'un appareil à air conditionné, etc.



Emplacement:

Le détecteur de mouvement peut "voir" sur une distance de 12 mètres environ avec un angle de vision de 90°. Pour un fonctionnement optimal, le détecteur devra être placé à une hauteur de 180 cm, sur une surface plane ou bien en utilisant le support de montage fourni. Ce support permet d'orienter le détecteur de haut en bas et de gauche à droite pour obtenir une couverture optimale. Pour assurer une meilleure détection, il devra être placé de façon qu'un intrus traverse ses rayons au lieu de se diriger vers lui.

Un inverseur placé au dos du détecteur permet de régler sa sensibilité:

Position 1: Sensibilité maximum (détection au premier mouvement).

Position 2: Sensibilité minimum (détection si deux mouvements consécutifs ou mouvement continu).

Test:

Il est possible de tester la zone surveillée par le détecteur de mouvement. Pour cela:

- Réglez la sensibilité en position **1**.
- Appuyez sur le bouton **Test** de façon à ce que le voyant rouge clignote deux fois.
- Relâchez le bouton **Test** et attendez environ 20 secondes.
- Déplacez vous devant le détecteur. Le voyant s'allumera quand vous bougerez et s'éteindra si vous restez immobile ou si vous sortez de la zone de couverture du détecteur.
- Le détecteur repassera dans son état normal après 3 minutes ou si vous appuyez une nouvelle fois sur Test.

LE DÉTECTEUR D'OUVERTURE PORTE OU FENÊTRE DS 10E/BNL

Le détecteur d'ouverture est composé d'une embase, d'un contact magnétique relié à celle-ci par un câble et d'un aimant. Remarquez qu'une flèche est gravée sur le contact magnétique et sur l'aimant. Ces deux flèches doivent être alignées et se faire face lors du montage.

Vous devez choisir une position sur la porte ou la fenêtre, où le détecteur et son contact magnétique ne risquent pas d'être endommagés. Ne fixez pas le contact magnétique ou l'aimant directement sur une surface métallique: utilisez une cale en plastique ou en bois (1 à 2mm d'épaisseur).

Sur les portes ou cadres en métal, l'espace entre le contact magnétique et l'aimant ne doit pas être supérieur à 5mm quand la porte ou la fenêtre est fermée. Sur les portes ou fenêtres en bois l'espace peut être de 10 mm, mais devrait être aussi petit que possible.

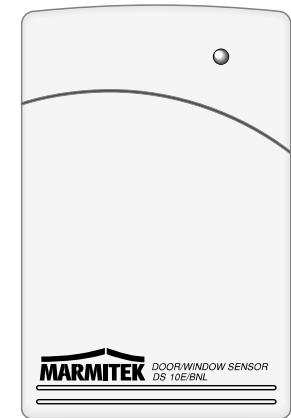
Fixez l'embase du détecteur sur une surface appropriée à l'aide de deux vis et en utilisant les deux trous de fixation se trouvant dans le compartiment des piles. Retirez la protection du scotch double

face se trouvant sur le contact magnétique et placez celui ci sur le cadre de la porte. Retirez la protection du scotch double face de l'aimant et placez celui ci sur la porte ou la fenêtre en alignant sa flèche avec celle du contact magnétique et en maintenant entre eux un espace aussi faible que possible.

Pour une fenêtre, placez l'inverseur sur la position min. Pour une porte, placez l'inverseur sur la position max.

Pour le montage de l'aimant et du contact magnétique, nous ne recommandons pas d'utiliser le scotch double face en cas d'installation permanente: utilisez les vis fournies.

Répétez les mêmes opérations pour l'installation d'un autre détecteur d'ouverture de porte ou fenêtre.



MODULE LAMPE LM12/BNL (MS 7000)

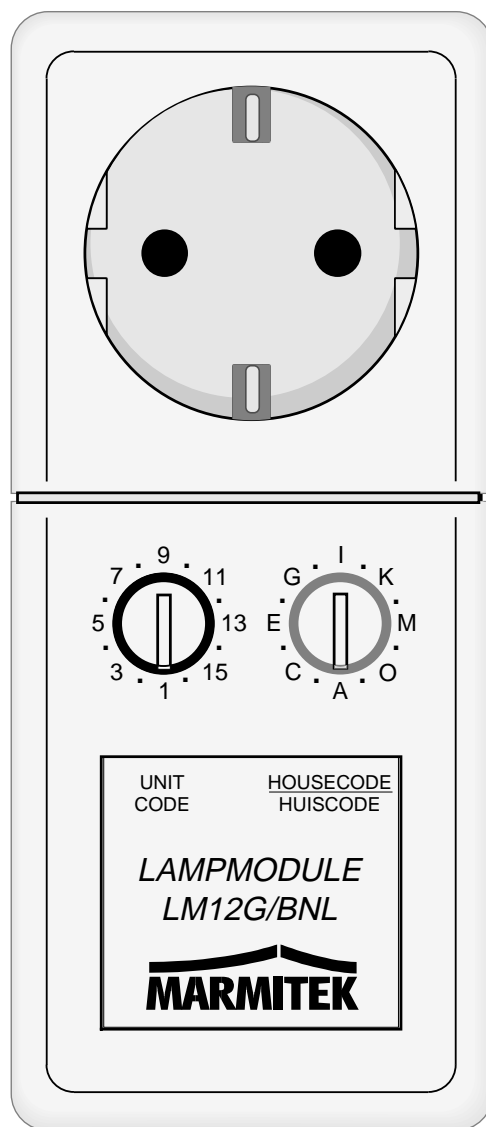
Quand une alarme se déclenche, la lampe connectée au module lampe clignote pendant la durée de l'alarme. Après 4 minutes (ou si vous désarmez le système), la lampe arrêtera de clignoter et restera allumée.

Branchez le module lampe dans une prise secteur ou son action sera le plus visible et aura le maximum d'effet.

Branchez une lampe dans le module lampe.

La lampe doit être une lampe standard de type incandescence et en aucun cas une lampe halogène, fluorescente ou un appareil électrique. Un autre module permet de contrôler ces types d'appareil (renseignez vous chez votre revendeur MARMITEK).

Assurez-vous que l'interrupteur de la lampe soit sur la position marche.



MISE EN SERVICE DU SYSTEME.

La console.

Assurez vous que la console est reliée au secteur et au réseau téléphonique.

1. Placez l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** en position **Install**.

Télécommande de sécurité SH624 (MS 7000).

2. Près de la console, de façon à pouvoir l'entendre, appuyez sur la touche **Arm Home** ou **Arm Away** de la télécommande. La console doit émettre un "bip" sonore pour confirmer l'installation de la télécommande.

Télécommande porte-clés KR10E/BNL.

3. Près de la console, de façon à pouvoir l'entendre, appuyez sur la touche **Alarm On** de la télécommande. La console doit émettre un "bip" sonore pour confirmer l'installation de la télécommande.

Détecteur d'ouverture porte ou fenêtre DS10E/BNL.

4. Appuyez sur le bouton **Test**. La console doit émettre un "bip" sonore pour confirmer l'installation du détecteur et un des voyants indicateur de zone doit s'allumer (le premier si ce détecteur est le premier que vous installez sur la console). Répétez cette étape si vous avez d'autres détecteurs d'ouverture à installer. La console émettra à chaque fois un "bip" sonore et le voyant indicateur de zone suivant s'allumera.

NB: notez pour chacun des détecteurs le numéro de la zone correspondante.

Détecteur de mouvements infrarouge MS10E/BNL.

5. Situé à l'arrière du détecteur, vous allez apercevoir un inverseur. Cet inverseur permet de régler la sensibilité du détecteur.

Position (1): Sensibilité maximum, le détecteur déclenche à chaque mouvement détecté.

Position (2): Sensibilité minimum, le détecteur déclenche si deux mouvements successifs ou un mouvement continu sont détectés.

6. Appuyez sur le bouton test. La console doit émettre un "bip" sonore pour confirmer l'installation du détecteur et le voyant indicateur de zone suivant doit s'allumer.

Module lampe LM12/BNL. (MS7000)

7. Vérifiez que les deux adresses correspondent à celles de la console. Le module lampe ne nécessite pas d'autres actions.

L'installation du système est terminée. Remettez l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** de la console en position **Run 1**

TEST DU SYSTEME.

Nous allons, maintenant que l'installation est terminée, tester le système.

Appelez chacun des numéros de téléphone que vous avez programmé dans la console, et prévenez les différentes personnes que vous allez procéder au test de votre système d'alarme. Profitez de cette opportunité pour leur rappeler les actions à prendre si le système les appelle au cours d'une alarme réelle.

1. Prenez la télécommande porte-clés, et appuyez sur le bouton **Alarm On**, vérifiez que la console émet des "bip" sonores pour une durée de 60 secondes (temporisation de sortie) et que son voyant **Armed** s'allume.
2. Appuyez sur le bouton **Alarm Off**, vérifiez que la console émet des "bips" sonores et que le voyant **Armed** s'éteint.
3. Prenez la télécommande SH624 (MS7000 seulement) et positionnez l'inverseur situé en bas de la télécommande sur la position **1**.
4. Appuyez sur le bouton **Arm Home**, vérifiez que la console émet un "bip" sonore et que son voyant **Armed** s'allume.
5. Appuyez sur le bouton **Disarm Home**, vérifiez que la console

- émet deux "bips" sonores et que le voyant **Armed** s'éteint.
6. Appuyez sur le bouton **Arm Away**, vérifiez que la console émet des "bip" sonores pendant 60 secondes (temporisation de sortie) et que son voyant **Armed** s'allume.
7. Appuyez sur le bouton **Disarm Away**, vérifiez que la console émet deux "bips" sonores et que le voyant **Armed** s'éteint.
8. En utilisant toujours cette télécommande armez le système en appuyant sur le bouton **Arm Away** vérifiez que le voyant **Armed** s'allume.
9. Attendez environ 60 secondes que les "bip" sonores cessent et ouvrez une des portes ou fenêtres protégées, vérifiez que la sirène se déclenche et que la lampe reliée au module lampe (MS7000) se met à clignoter (durée de la sirène et du clignotement de la lampe: 4 mn). Appuyez sur le bouton **Alarm Off** pour arrêter la sirène (la lampe reste allumée).
10. Sur la console, le voyant **Armed** doit clignoter de façon à indiquer qu'une alarme s'est produite sur la zone dont le voyant est allumé.
11. Appuyez sur le bouton **Security Light** de la télécommande pour initialiser la console et éteindre ces voyants (Le coté droit du bouton **Security light**

- éteindra, de plus, la lampe reliée au module lampe).
12. Basculez l'inverseur du bas de la télécommande sur la position **2**. et armez le système en appuyant sur le bouton **Arm Away**. Vérifiez que le voyant **Armed** s'allume.
13. Attendez environ 60 secondes que les "bip" sonores cessent et ouvrez une des portes ou fenêtres protégées, vérifiez que la sirène ne déclenche pas mais que la lampe reliée au module lampe (MS7000) se met à clignoter (durée du clignotement de la lampe: 4 mn). Appuyez sur le bouton **Alarm Off** (la lampe reste allumée).
14. Sur la console, le voyant **Armed** doit clignoter de façon à indiquer qu'une alarme s'est produite sur la zone dont le voyant est allumé. Appuyez sur le bouton **Security Light** de la télécommande pour initialiser la console et éteindre ces voyants (Le coté droit du bouton **Security light** éteindra, de plus, la lampe reliée au module lampe).
15. Répétez ces derniers essais (12 à 14) pour chaque porte et fenêtre protégées. Répétez ces essais avec le détecteur de mouvement. Le détecteur de mouvement transmet une fin d'alarme à la console 10 secondes après la transmission du début de

l'alarme. De plus pour économiser ses piles le détecteur de mouvement arrête toute détection durant 45 secondes après le déclenchement d'une alarme.

Refaire un de ces essais, mais ne désarmez pas le système avant qu'il n'ait pu aboutir avec succès, sur un des numéros de téléphone que vous avez programmé. Si la personne appelée appuie sur la touche 0 de son téléphone, la sirène s'arrêtera durant 60 secondes, de façon à lui permettre d'entendre les bruits à l'intérieur de votre maison. Pendant cette période de silence, vous pouvez parler à la personne, via la console, mais elle ne pourra vous parler. A la fin de ces 60 secondes la sirène reprendra pour une durée de 4 mn sauf si vous désarmez le système.

Vous pouvez ensuite appeler la personne pour lui confirmer que vous testiez le système et contrôler qu'elle vous a bien entendu.

Maintenant que votre système de sécurité MARMITEK est installé et testé, assurez vous que chacun, dans votre maison, comprend son fonctionnement, la façon de l'armer, de le désarmer et sache que faire si une alarme survient.

GUIDE DE DEPANNAGE

Si le système ne s'arme pas:

Vérifiez que le sélecteur de la console **Instal/Run 1/Run 2** est sur la position **Run 1** ou **Run 2**.

Vérifiez que le voyant **Battery** sur votre télécommande s'allume quand vous appuyez sur le bouton d'armement. Remplacez les piles et réinstallez la télécommande si nécessaire.

Si un voyant indicateur de zone clignote doucement:

Un des détecteurs n'a pas été en contact avec la console durant plus de quatre heures. Vérifiez l'état des piles de ce détecteur.

Si vous avez besoin d'armer le système et que vous désirez ignorer le détecteur qui ne fonctionne pas, procédez comme suit:

1. Appuyez sur le bouton d'armement sur une des télécommandes. Vous allez entendre une série de "bips" sonores en provenance de la console vous signalant un problème.
2. Pendant cette succession de "bips", appuyez sur la touche T2 de la console. Le voyant correspondant à la zone en défaut va se mettre à clignoter

rapidement. Appuyez de nouveau sur la touche armement. La zone ayant un problème ne sera pas protégée, mais toutes les autres seront sous surveillance.

NB: Si vous court-circuitez une porte ou une fenêtre ouverte de la façon décrite ci-dessus, et qu'ensuite vous refermez cette porte ou cette fenêtre, cette zone sera de nouveau sous surveillance et le voyant correspondant s'arrêtera de clignoter.

Si un voyant zone clignote rapidement:

Vous avez appuyé sur la touche T2 pour armer votre système alors qu'un détecteur était en défaut. Corrigez la cause du problème (changez la pile, fermez la fenêtre, etc.) pour armer cette zone.

Si vous entendez des bips répétitifs quand vous essayez d'armer le système et qu'il ne s'arme pas:

Vérifiez les voyants zone de la console. Si une porte ou une fenêtre est ouverte, le voyant correspondant de cette zone doit être allumé (appuyez sur T2 pour voir l'état des zones 9 à 16). S'il y a un problème avec un détecteur, le voyant correspondant à cette zone doit clignoter lentement. Dans ce cas: Appuyez sur **Disarm**.

Vérifiez que chaque détecteur fonctionne correctement et que vous n'avez pas laissé une porte ou une fenêtre ouverte. Ou: Pendant l'émission par la console des "bips" répétitifs, appuyez sur le bouton T2 pour ignorer le problème (le voyant correspondant à la zone va clignoter rapidement). Ensuite, armez le système. La zone en question ne sera pas sous surveillance.

Si vous ne pouvez pas allumer ou éteindre les lampes à l'aide des touches LIGHT ON ou LIGHT OFF des télécommandes:

Vérifiez que les adresses affichées sur le module lampe sont identiques à celles affichées sur la console.

Vérifiez que les interrupteurs des lampes que vous essayez de commander sont bien en position marche et que l'ampoule fonctionne.

Branchez le module dans une autre prise.

Vérifiez que le voyant des piles sur la télécommande s'allume quand vous appuyez sur une touche. Remplacez les piles et réinstallez la télécommande si nécessaire.

Si une alarme déclenche lorsque vous entrez dans la maison avant que vous n'ayez eu le temps de désarmer le système:

Mettez les inverseurs en position **DELAY** sur les télécommandes et sur les détecteurs d'ouverture de portes ou fenêtres.

Si vous ouvrez une porte ou une fenêtre et que l'alarme ne se déclenche pas:

Vérifiez que le système est bien armé.

Vérifiez que l'inverseur **Install/Run 1/Run 2** de la console est bien en position **Run 1** ou **Run 2**.

Vérifiez qu'une alarme déclenche lorsque vous appuyez sur le bouton **Test** du détecteur d'ouverture.

Si l'alarme ne déclenche pas lorsque vous appuyez sur le bouton **Test**, vérifiez que le voyant sur le détecteur s'allume. S'il ne s'allume pas, remplacez les piles et réinstallez le détecteur si nécessaire.

Si l'alarme se déclenche à partir du bouton Test mais pas lorsque vous ouvrez la porte ou la fenêtre:

Vérifiez que le contact magnétique et l'aimant sont correctement alignés.

Vérifiez les connexions du câble entre le détecteur et le contact magnétique.

Vérifiez que le contact magnétique et l'aimant ne sont pas montés directement sur du métal (utilisez des cales en plastique) .

Vérifiez que l'aimant et le contact magnétique ne sont pas trop éloignés l'un de l'autre (10 mm maximum sur du bois ; 5 mm maximum sur du métal).

Si vous n'entendez pas de "bip" de la console lorsque vous appuyez sur la touche Alarm On d'une des télécommandes pour l'installer:

Vérifiez que vous pouvez armer le système lorsque la console est en position **Run 1** ou **Run 2**.

Si vous le pouvez, la télécommande est déjà installée et aucune autre action n'est nécessaire. Si vous ne le pouvez pas:

Vérifiez que la console est en position **Install**.

Dans le cas de la télécommande SH624/BNL:

appuyez sur le bouton code puis de nouveau sur **Alarm On**.

Dans le cas de la télécommande porte-clés KR10E/BNL:

enlevez les piles et appuyez sur une des touches de la télécommande.

remettez les piles.

appuyez sur une des touches de la télécommande durant plus de 3 secondes.

relâchez la touche, le voyant pile de la télécommande doit clignoter deux fois indiquant que son code est réinitialisé.

appuyez de nouveau sur une des touches.

Si vous n'entendez pas un "bip" provenant de la console lorsque vous appuyez sur le bouton Test pour installer un détecteur d'ouverture ou un détecteur de mouvement:

Vérifiez, lorsque la console est en mode **Run 2**, que vous entendez un "bip" si vous appuyez sur le bouton **Test** du détecteur de mouvements ou du détecteur d'ouverture. Si vous l'entendez, le détecteur est déjà installé. Si vous ne l'entendez pas:

Vérifiez que la console est en mode **Install**

Dans le cas d'un détecteur de mouvement:

appuyez, avec un objet pointu, sur le bouton **Code** puis de nouveau sur le bouton **Test** (Remarque: en faisant cela sur un détecteur déjà installé, vous l'installez de nouveau sur la prochaine zone libre).

Dans le cas d'un détecteur d'ouverture:

enlevez les piles et appuyez sur bouton **Test** du détecteur d'ouverture.

remettez les piles.

appuyez sur le bouton **Test** du détecteur durant plus de 3 secondes.

relâchez le bouton, le voyant rouge du détecteur doit clignoter deux fois indiquant que son code est réinitialisé.

appuyez de nouveau sur le bouton **Test** (Même remarque que pour le détecteur de mouvement).

Si le voyant Pile de la console s'allume:

Remplacez la pile de la console. Une pile alcaline de 9 Volts assure une autonomie d'environ 12 heures en cas de coupure secteur. Remplacez cette pile au moins une fois par an.

Si le système s'arme et se désarme seul:

Un voisin doit avoir un système identique au votre. Réinstallez complètement le système de façon à ce qu'il sélectionne d'autres codes.

Pour cela il est nécessaire, tout d'abord, d'effacer la mémoire de la console: positionnez l'inverseur **Install/Run1/Run2** en position **Install**, appuyez simultanément sur les boutons T1 et T2. La mémoire de la console est ainsi effacée.

Appuyez sur les boutons Code des télécommandes SH624 et des différents détecteurs de mouvements ou procédez comme expliqué ci-dessus pour les télécommandes porte-clés et les détecteurs d'ouverture des codes différents sont ainsi sélectionnés dans les détecteurs et les télécommandes..

Si, durant l'installation, le voyant rouge d'une télécommande reste allumé procédez comme suit:

Télécommande SH624:

Appuyez sur le bouton Code puis sur **Arm Home** ou **Arm Away**.

- Si le voyant reste toujours allumé, enlevez les piles, attendez quelques secondes, remettez les piles, puis appuyez sur **Code** et sur **Arm Home** ou **Arm Away**.
Télécommande porte-clés KR10E/BNL:
- enlevez les piles et appuyez sur une des touches de la télécommande.
- remettez les piles.
- appuyez sur une des touches de la télécommande durant plus de 3 secondes.
- relâchez la touche, le voyant pile de la télécommande doit clignoter deux fois indiquant que son code est réinitialisé.
- appuyez de nouveau sur une des touches.

Si, durant l'installation, le voyant rouge d'un détecteur reste allumé, procédez comme suit:

Détecteur de mouvements:

- Appuyez sur les boutons **Code** puis **Test**.
- Si le voyant reste allumé, enlevez les piles du détecteur, attendez quelques secondes, remettez les piles puis appuyez sur les bouton **Code** puis **Test**.

Détecteur d'ouvertures:

- enlevez les piles et appuyez sur bouton **Test** du détecteur d'ouverture.
- remettez les piles.
- appuyez sur le bouton **Test** du détecteur durant plus de 3 secondes.
- relâchez la touche, le voyant rouge du détecteur doit clignoter deux fois indiquant que son code est réinitialisé.
- appuyez de nouveau sur le bouton **Test**.

Si le voyant Armed clignote sur la console:

Ceci indique qu'une intrusion a eu lieu. Le voyant zone allumé indique sur quelle zone s'est produite l'alarme (si l'intrusion s'est produite sur les zones 9 à 16, appuyez sur le bouton T2 de la console pour allumer le voyant correspondant). Pour éteindre ces voyants, appuyez sur les touches **Light On** ou **Light Off** d'une des télécommandes.

Si le détecteur de mouvements produit de fausses alarmes:

Le détecteur de mouvement travaille en analysant les changements de température, aussi ne le placez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur, un appareil d'air conditionné, un ventilateur, etc.

N'exposez pas le détecteur de mouvement à une source de lumière directe telle que les rayons

du soleil par exemple.

Si la console ne compose aucun numéro téléphonique:

Vérifiez que vous avez bien programmé les quatre numéros.

Si la console ne transmet pas de message lorsque quelqu'un répond au téléphone:

Vérifiez que vous avez bien programmé un message.

ENTRETIEN.

Les éléments du système MARMITEK sont conçus et fabriqués avec soins pour vous donner entière satisfaction durant de nombreuses années.

Manipulez-les avec soins et sans gestes brusques. Prenez soin de ne pas les laisser tomber et d'éviter toutes chutes d'objets sur eux.

Prenez un chiffon doux et légèrement humide pour les nettoyer. N'utilisez pas de produits chimiques, détergent ou solvant.

N'exposez jamais les éléments du système à des conditions de température ou d'humidité extrêmes. Les températures extrêmes peuvent réduire la durée de vie des composants électroniques et détériorer les éléments en plastique.

SIMULATION DE PRESENCE:

Lorsqu'il est utilisé avec un détecteur de lumière, le système Marmitek est capable de venir simuler une présence en venant allumer des lumières.

Pour cela, lorsque la nuit tombe, le détecteur de lumière transmet un message. Si le système est désarmé ou que seuls les détecteurs d'ouvertures sont armés, les lampes reliées aux modules lampes 11 et 12 seront allumées et s'éteindront au moment de l'appui sur la touche T3 de la console.

Si le système est armé au moment de la réception du message provenant du détecteur de lumière, les lampes reliées au module lampes 11 et 12 s'allumeront et celles reliées aux modules 9 et 10 s'allumeront et s'éteindront aléatoirement jusqu'au moment de l'appui sur la touche T3 de la console.

N.B. Lors de la première utilisation de la touche T3, le temps entre le message de crépuscule transmis par le détecteur de lumière et l'appui sur cette touche T3 est mémorisé. Il n'est donc plus nécessaire ensuite d'appuyer sur cette touche pour que les modules lampes 9 à 12 s'éteignent.