

TELACCES 1B / 1C

Notice d'installation et d'exploitation



1 Présentation	3
2 Installation et raccords	4
3 Programmation	5
3.1 Accès à la programmation	5
3.2 Programmation des paramètres généraux	7
3.2.1 Interdiction de la programmation par clavier	9
3.2.2 Bips clavier	9
3.2.3 Volume haut-parleur	9
3.2.4 Gain microphone	9
3.2.5 Durée prise en compte des boutons	9
3.2.6 Durée de sonnerie avant réponse	10
3.2.7 Numérotation MF ou DC	10
3.2.8 Programmation des télécommandes et codes d'accès	10
3.2.9 Durée de communication	11
3.2.10 Programmation de l'option d'écoute	11
3.2.11 Paramètres par défaut	12
3.2.12 Gestion de la synthèse vocale	13
3.2.13 Gestion des badges/digicodes	14
3.2.14 Réponse automatique ou manuelle	14
3.2.15 Programmation des numéros abrégés ou de discrimination	15
3.2.16 Préfixe de l'opérateur téléphonique	16
3.2.17 Détecteur de boucle sèche ou tension et jour-nuit	16
3.2.18 Gestion des Horaires	17
3.2.19 Modification du code secret	19
3.2.20 Mot de passe communication	19
3.2.21 Programmation des tonalités à détecter	19
3.2.22 Suivi de la progression de l'appel	20
3.2.23 Mode 'Entrée libre'	20
3.2.24 Commande du relais lors d'un appel entrant	21
3.2.25 Mode d'émission du numéro d'appel	21
3.2.26 Commande du relais 1 par le bouton d'appel 1	21
3.2.27 Option 'Surveillance des codes clavier'	22
3.3 Programmation des paramètres des boutons d'appel	23
3.3.1 Programmation des paramètres des 8ers boutons d'appel	23
3.3.2 Programmation des paramètres des 64 boutons d'appel suivants	26
3.4 Réinitialisation	27
3.5 Paramètres de l'installation	28
4 Exploitation	29
4.1 Appel du portier par un poste	29
4.2 Appel automatique	29
4.3 Appel manuel	30
4.4 Numérotation abrégée	30
4.5 Code d'accès clavier	31
4.6 Détecteur de boucle sèche ou tension	31
Repérage des boutons d'appel	33

1 Présentation

Le portier se présente sous la forme d'un coffret métallique encastrable (coffret saillie avec casquette anti-pluie en option) contenant une carte électronique équipée d'un bouton poussoir d'appel, un microphone et un haut-parleur.

Il peut être raccordé à un équipement de poste intérieur d'un autocommutateur privé ou directement sur une ligne réseau publique. Il est compatible CTR21.

Il dispose de deux télécommandes (ouverture de gâche, caméra ...), de deux entrées d'activation des télécommandes (l'une d'elle est un détecteur de boucle sèche ou de tension qui peut bloquer les appels ou émettre automatiquement un appel).

Un voyant lumineux indique la prise en compte de l'appel.

La version avec clavier offre la fonction digicode et permet également la programmation et la numérotation.

En options :

- jusqu'à 4 boutons d'appels avec numérotation abrégée ou 14 sans numérotation abrégée.
- un lecteur de badges (jusqu'à 512).
- une synthèse vocale.
- une horloge temps réel.

Le portier offre les possibilités suivantes :

- suite à appui sur le bouton poussoir, il appelle un poste prédéterminé. Si celui-ci ne répond pas, trois autres postes peuvent être appelés cycliquement.
- suite à un nouvel appui sur le bouton poussoir, il met fin à la communication.
- numérotation à fréquences vocales (MF.Q23) ou décimale.
- appel du dispositif par un poste MF avec passage en écoute discrète ou en communication mains-libres.
- inhibition du bouton d'appel.
- les télécommandes sont mises en service par surnumérotation MF d'un poste en communication, par un contact extérieur ou par le clavier.
- blocage des appels ou appel automatique (alarme) par un détecteur de boucle sèche ou tension.
- programmation du dispositif par surnumérotation MF ou par le clavier.
- avec le clavier, jusqu'à 240 numéros abrégés et fonction téléphone mains-libres avec surveillance de la numérotation (discrimination).

Le portier est équipé d'un mains-libres half-duplex avec amplificateur audio de 250mW sortant sur un haut-parleur de 8Ω 4W. Les niveaux microphone et haut-parleur sont programmables.

Alimenté en 9 à 12VDC, il consomme environ 40mA au repos et 350mA maxi en activité.

2 Installation et raccordements

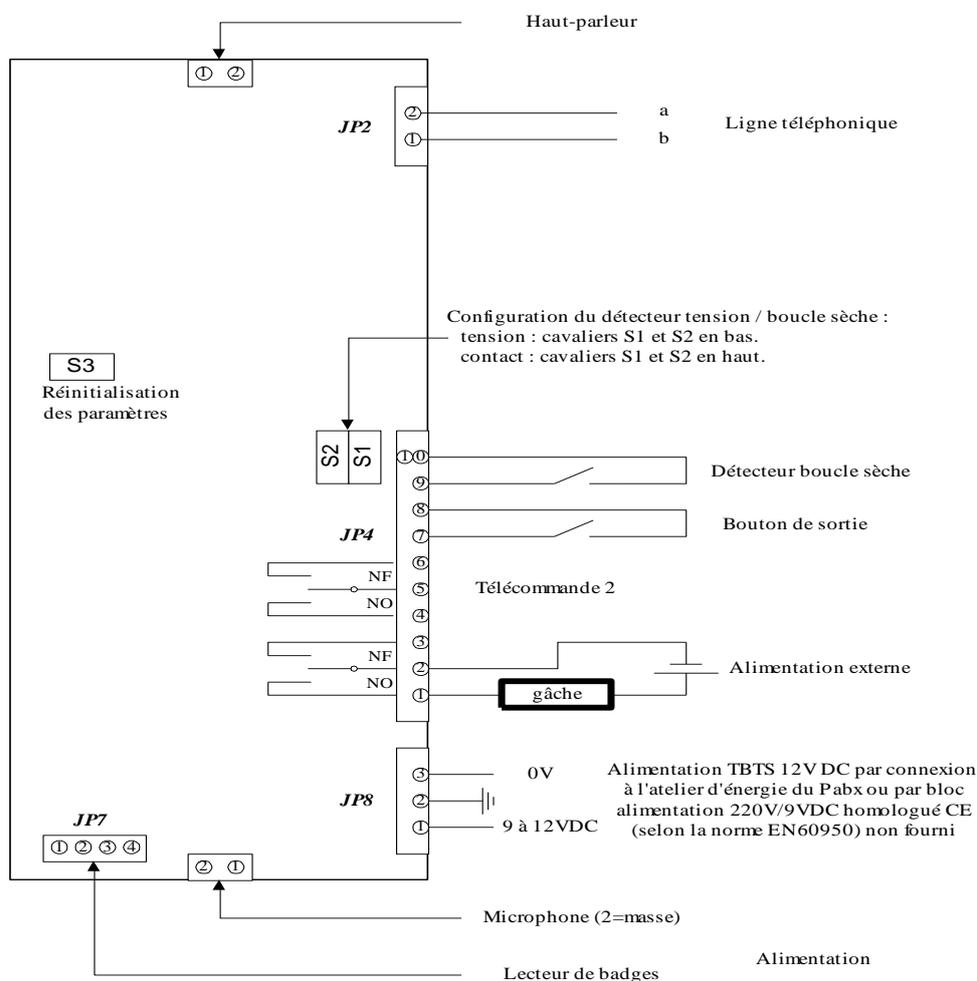
Le portier est constitué :

- d'un coffret métallique encastrable de dimensions 260 x 110 x 48 mm.
- d'une face en aluminium de 280 x 120 x 4 mm qui supporte l'électronique, le microphone, le haut-parleur et le bouton poussoir. Cette face est fixée sur le coffret par quatre vis.

En option, la platine peut être livrée avec un coffret saillie avec casquette anti-pluie, de dimensions 282 x 124 x 92 mm.

Raccordements :

- deux bornes pour la ligne téléphonique,
- six bornes pour les télécommandes (boucles sèches normalement ouvertes (NO) ou fermées (NF)).
- Elles acceptent 24 Volts DC maxi et leur pouvoir de coupure est de 2A sous 12VDC et 1A sous 24VDC.
- deux bornes pour le bouton d'activation de la télécommande 1.
- deux bornes pour le détecteur de boucle sèche ou tension (4 à 25 Volts DC, + sur broche 9 et masse sur broche 10),
- trois bornes pour l'alimentation externe (9 à 12 Volts DC, 500mA mini),



Relier le coffret à la terre par l'intermédiaire du connecteur à cosse en fond de cuve. Ensuite, relier les bornes 2 et 3 de CN1 pour connecter la masse (0V) à la terre.

3 Programmation

3.1 Accès à la programmation

Le portier peut être programmé au clavier ou à distance, par un poste téléphonique à fréquences vocales MF.Q23.

3.1.1 Programmation au clavier

- presser la touche * si la programmation au clavier n'est pas interdite,
- poursuivre en 3.1.3.

3.1.2 Programmation à distance

A partir d'un poste MF,

- composer le numéro d'appel du portier,
- après passage en communication avec le dispositif signalé soit par 3 bips courts, soit par le message 10 ('Appel portier'), **presser la touche ***, cette action doit être faite dans les 8 secondes,
- poursuivre en 3.1.3.

3.1.3 Codes d'accès aux différentes programmations

- composer le code d'accès de la fonction désirée,

<i>Fonctions à programmer</i>	<i>Codes par défaut</i>	<i>Codes de Installation</i>
Paramètres généraux	2000	
1 ^{er} bouton	2001	
2 nd bouton	2002	
3 ^{ème} bouton	2003	
4 ^{ème} bouton	2004	
5 ^{ème} bouton	2005	
6 ^{ème} bouton	2006	
7 ^{ème} bouton	2007	
8 ^{ème} bouton	2008	

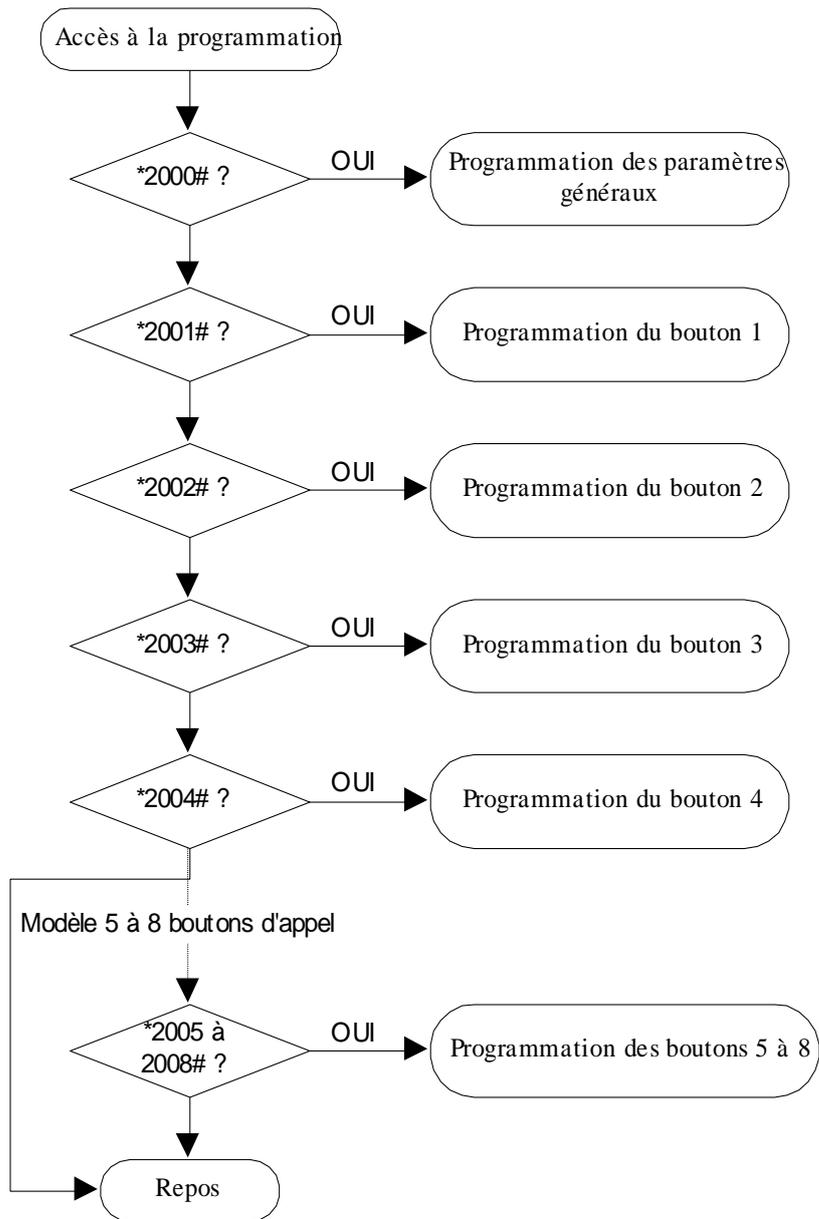
- valider le code par #,
- à réception du code d'accès valide, le dispositif émettra soit 3 bips courts, soit le message 8 ('Code correct') autorisant alors soit l'entrée d'un registre de programmation, soit l'entrée d'un numéro abrégé.
- pour sortir de programmation, composer **00** (ou 000 pour les abrégés). Le portier émettra 3 bips courts et passera à l'état repos.

Pour la programmation des boutons des coffrets d'extension, se reporter chapitre 3.3.2.

Remarques :

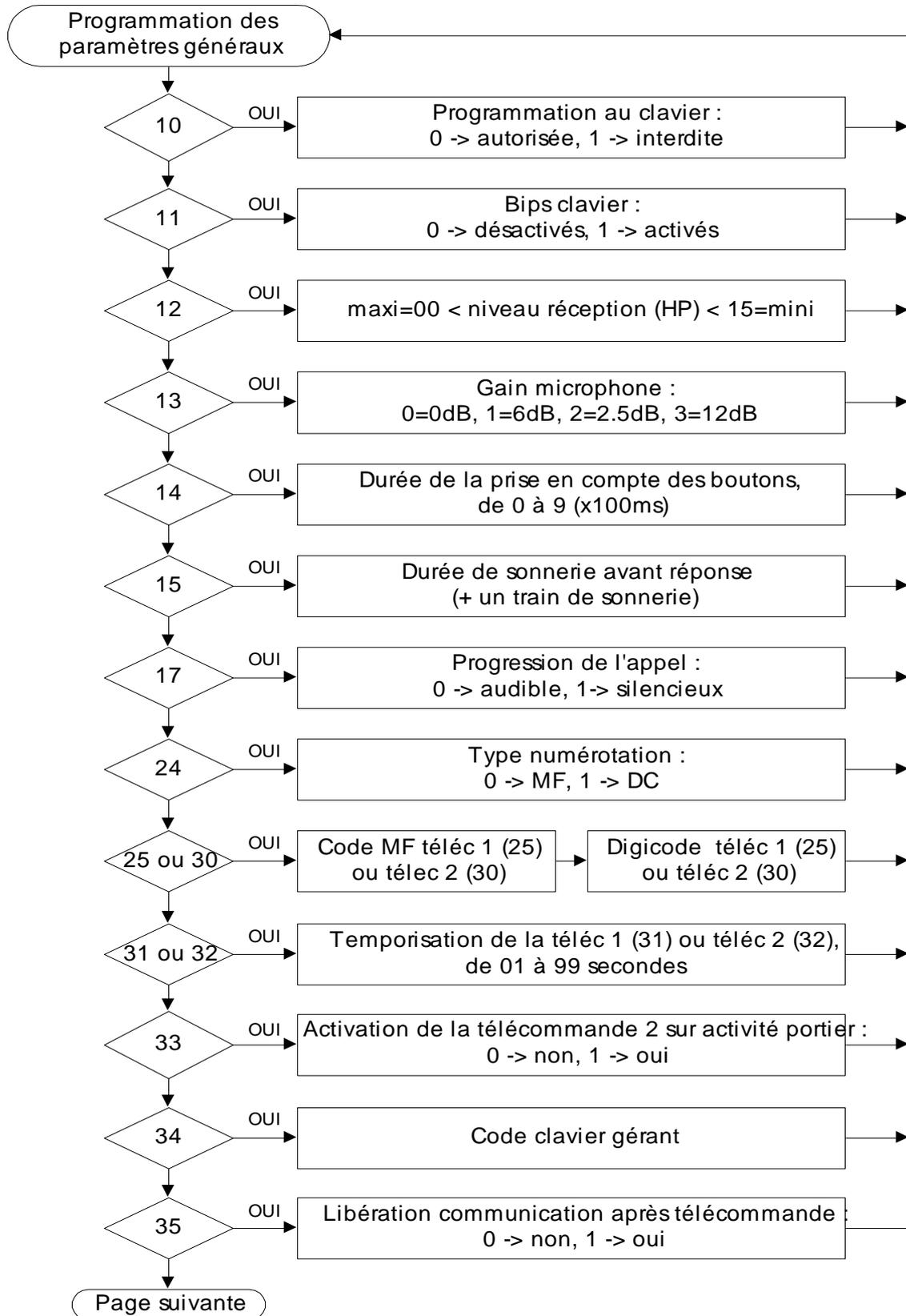
- en phase de programmation, le délai de composition des chiffres est de 10 secondes. Passé ce délai, le portier passera à l'état repos.
- toute composition de chiffres avant la fin de l'émission des signaux d'acquiescement ne sera pas prise en compte.
- la réception d'un registre de programmation correct entraîne l'émission d'un bip long lorsque le dispositif attend ensuite des paramètres.
- toute entrée de paramètres valides est signalée soit par 3 bips courts, soit par le message 8 ('Code correct'). Le portier attend alors un nouveau registre de programmation.
- la réception d'un registre de programmation inexistant ou de paramètres non valides entraîne l'émission de 2 bips longs ou du message 7 ('Code erroné'). Le portier attend alors la composition d'un nouveau registre.

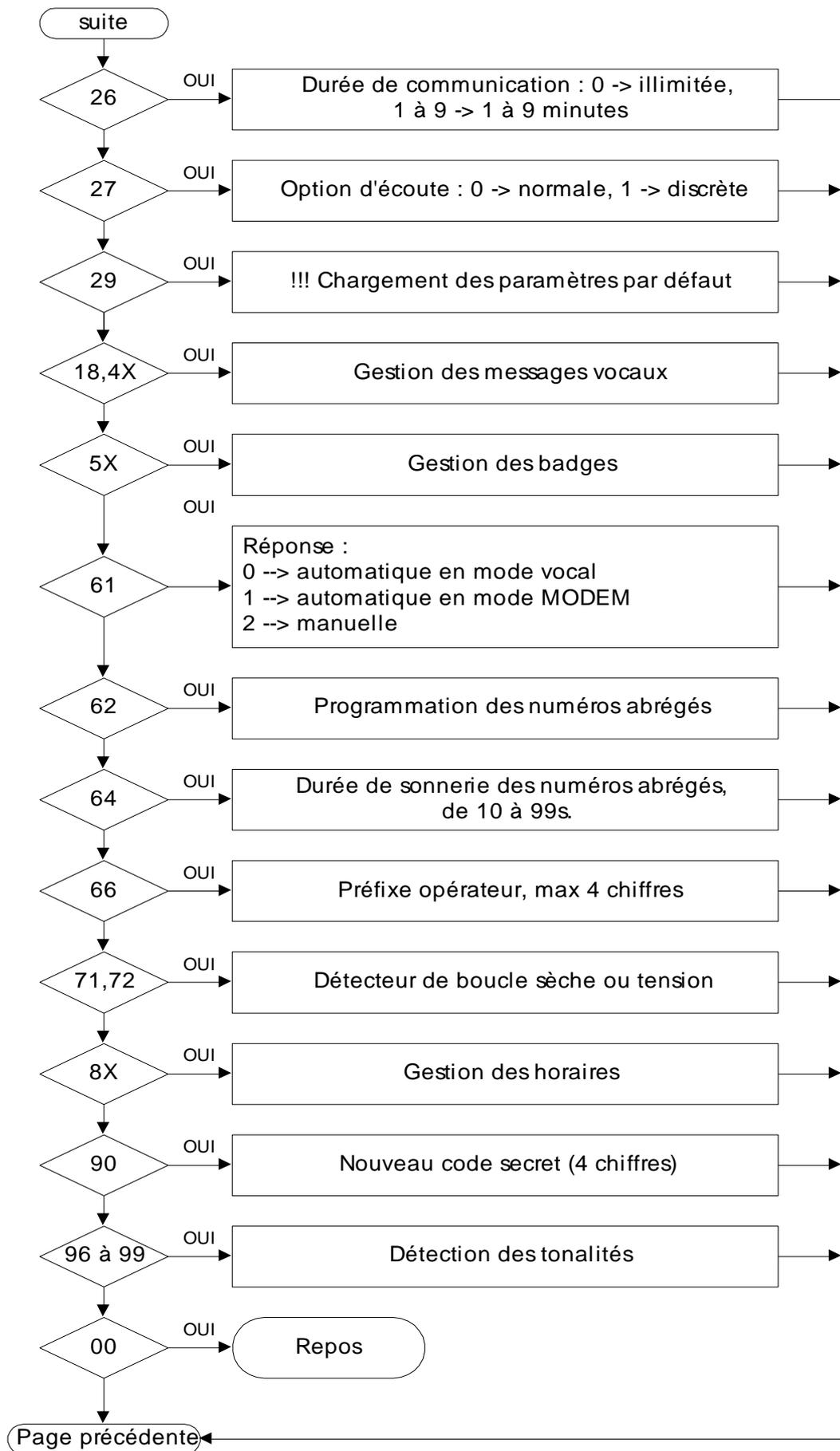
Synoptique d'entrée en programmation :



3.2 Programmation des paramètres généraux

Voir paragraphe 3.1 pour les conditions de programmation.





3.2.1 Interdiction de la programmation par clavier

- entrer le **REGISTRE 10**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour autoriser la programmation au clavier (défaut).
 - **1** pour interdire la programmation au clavier.

Une fois la programmation par le clavier interdite, seule la procédure 3.1.2 permet de programmer le dispositif.

3.2.2 Bips clavier

- entrer le **REGISTRE 11**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver les bips clavier.
 - **1** pour activer les bips clavier (défaut).

3.2.3 Volume haut-parleur

- entrer le **REGISTRE 12**,
- après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres. 00 pour le volume maximum à 15 pour le volume minimum. Le pas est d'environ 3dB. Défaut = 08.

3.2.4 Gain microphone

- entrer le **REGISTRE 13**,
- après réception d'un bip long, entrer 1 chiffre. 0=0dB, 1=6dB, 2=2.5dB (défaut), 3=12dB.

3.2.5 Durée d'appui minimale pour la prise en compte des boutons

Cette programmation permet d'augmenter ou diminuer le temps minimal d'appui des boutons pour lancer un appel.

- entrer le **REGISTRE 14**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix en pas de 100ms : 1 à 9 pour 100 à 900ms, 0 permet la prise en compte immédiate du bouton (défaut).

3.2.6 Durée de sonnerie avant réponse

Elle permet au portier de décrocher après plusieurs trains de sonnerie.

- entrer le **REGISTRE 15**,
- après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres correspondant à la temporisation. 00 pour 0s (mini), 10 pour 10s, etc..., 99 pour 99s (maxi). Défaut = 0s. Il faut ajouter la durée d'un train de sonnerie à cette temporisation pour obtenir la durée de sonnerie avant réponse.

3.2.7 Numérotation MF ou DC

- entrer le **REGISTRE 24**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour la numérotation MF (défaut).
 - **1** pour la numérotation décimale.

3.2.8 Programmation des télécommandes

Pour les codes MF et clavier de la télécommande n°1 :

- entrer le **REGISTRE 25**,
- après réception d'un bip long, entrer le numéro de 1 à 2 chiffres correspondant au préfixe d'activation de la télécommande n°1 par surnumérotation MF ou # pour le désactivé. Défaut = 0.
- presser la touche # pour valider un préfixe d'un seul chiffre,
- après réception d'un bip long, entrer le numéro de 1 à 6 chiffres correspondant au préfixe d'activation de la télécommande n°1 au clavier ou # pour le désactivé. Défaut = 12345.
- presser la touche # pour valider un préfixe de moins de 6 chiffres.

Pour les codes MF et clavier de la télécommande n°2 :

Les préfixes de la deuxième télécommande peuvent être identiques à ceux de la première. Dans ce cas, les deux télécommandes seront activées simultanément.

- suivre la procédure précédente avec le **REGISTRE 30**. Défaut = 2 et 67890.

Pour la durée d'activation de la télécommande n°1 :

- entrer le **REGISTRE 31**,
- après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres correspondant à la temporisation. 01 pour 1s (mini), 10 pour 10s, etc..., 99 pour 99s (maxi). Défaut = 5s.

Pour la durée d'activation de la télécommande n°2 :

- suivre la procédure précédente avec le **REGISTRE 32**.

Activation de la télécommande 2 sur activité du portier :

- entrer le **REGISTRE 33**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour ne pas activer la télécommande 2 (défaut),
 - **1** pour l'activer,

Pour le code clavier de la gérance :

- entrer le **REGISTRE 34**,
- après réception d'un bip long, entrer le numéro de 1 à 6 chiffres correspondant au préfixe d'activation de la télécommande n°1 au clavier ou # pour le désactiver (défaut),
- presser la touche # pour valider un préfixe de moins de 6 chiffres.

Activation permanente des télécommandes :

- entrer le **REGISTRE 36**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour ne pas activer la fonction activation permanente de télécommandes (défaut),
 - **1** pour l'activer. En exploitation, après composition du code MF de télécommande, si l'utilisateur compose le code *, la commande sera permanente.

3.2.9 Durée de communication

La communication peut être illimitée ou limitée jusqu'à neuf minutes. Dans les deux cas, la détection de la tonalité de raccroché du correspondant met fin à la communication.

- entrer le **REGISTRE 26**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix : 0 pour illimitée, 1 à 9 pour 1 à 9 minutes de conversation. Défaut = 1mn.

La communication peut cesser après activation d'une télécommande :

- entrer le **REGISTRE 35**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour ne pas libérer la communication,
 - **1** pour raccrocher après la temporisation d'une télécommande ou de la télécommande 1 si soft >= V3.01 (défaut).
- Si soft >= V3.01, après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour ne pas libérer la communication après activation de la télécommande 2,
 - **1** pour raccrocher après la temporisation de la télécommande 2 (défaut).

3.2.10 Programmation de l'option d'écoute

Lorsque le portier est appelé par un poste, la communication peut être discrète, le haut-parleur étant désactivé.

- entrer le **REGISTRE 27**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour une communication normale (défaut),
 - **1** pour une écoute discrète,

Remarque : cette programmation est conservée lorsque le mode est modifié en cours de communication par composition du signe #.

3.2.11 Paramètres par défaut

Lors du test final en usine, après réinitialisation par le strap S3, ou après le **registre 29**, les paramètres suivants sont programmés :

- programmation par clavier	autorisée
- durée minimale d'appui d'un bouton	nulle
- premier numéro d'appel	46 durée : 30s
- second numéro d'appel	9 durée : 30s
- troisième numéro d'appel	désactivé
- quatrième numéro d'appel	désactivé
- numérotation	MF
- télécommande n°1	code MF : 0, digicode : 12345, tempo : 5s
- télécommande n°2	code MF : 2, digicode : 67890, tempo : 5s
- code gérance	désactivé
- durée de communication	1mn, libération après activation télécommande
- mode en appel	écoute normale
- numérotation directe	désactivée
- réponse	automatique en mode vocal
- durée d'appel des numéros abrégés	30s
- détecteur boucle sèche/tension	active télécommande 2
- horaires	désactivés
- signal TO	500ms
- silence TO	500ms
- signal TRA	1, 5s
- silence TRA	3, 5s

NOTA:

TRA signifie Tonalité de Retour d'Appel

TO signifie Tonalité d'Occupation

Rem: les numéros abrégés, les badges et les messages de synthèse vocale ne sont pas affectés.

3 bips courts ou le message 8 ('*Code correct*') signalent l'acceptation de cette programmation.

3.2.12 Gestion de la synthèse vocale (option)

La synthèse comporte 10 messages vocaux de 24 secondes maximum :

Message 1 : "Veuillez patienter s'il vous plaît nous traitons votre appel"

Message 2 : "Votre correspondant ne peut-être joint à cette période"

Message 3 : "Numéro erroné"

Message 4 : "Vous pouvez entrer"

Message 5 : "Désolé, votre correspondant est déjà en ligne"

Message 6 : "Désolé, votre correspondant ne répond pas"

Message 7 : "Code erroné"

Message 8 : "Code correct"

Message 9 : "Veuillez composer le numéro du résidant"

Message 10 : "Appel portier"

- ➔ entrer le **REGISTRE : 41** pour le message 1, **42** pour le message 2, ..., **40** pour le message 10,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** : désactive le message,
 - **1** : active le message,
 - **#** : lance la diffusion du message.
 - ***** : lance l'enregistrement du message (uniquement par la ligne). Arrêt par un chiffre MF.

Pour régler le niveau d'émission des messages de synthèse vocale sur le haut-parleur :

- ➔ entrer le **REGISTRE 18**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer 1 chiffre : 0 = max, 7 = min. Défaut = 4.

3.2.13 Gestion des badges (option) ou codes d'accès

L'activation du lecteur de badges inhibe les 1024 codes d'accès:

- entrer le **REGISTRE 50**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver le lecteur (défaut si option non présente) et autoriser les 1 024 codes d'accès à partir de la V3.01.
 - **1** pour activer un lecteur modèle Dallas® (défaut si option présente),
 - **2** pour activer un lecteur modèle V2000,
 - **3** pour activer un lecteur modèle Cross Point,
 - **4** pour activer les lecteurs modèles MLP3, MIR ou LHF.

Pour ajouter/supprimer un ou plusieurs badges/codes d'accès:

- entrer le **REGISTRE 51 (ajout)** ou **52 (suppression)**,
- après réception d'un bip long, appliquer le badge ou entrer son code ou le code d'accès suivi de #. Recommencer cette opération pour chaque badge/code d'accès,
- appuyer sur * pour finir. Après 3 bips courts, le portier passe au repos.

Si # valide un code trop court ou si la capacité maximale est dépassée, le portier émet 2 bips longs ou le message 7 ('Code erroné'), puis passe au repos.

Pour supprimer tous les badges/codes d'accès:

- entrer le **REGISTRE 53**.

3 bips courts ou le message 8 ('Code correct') signalent l'acceptation de cette programmation.

Les logiciels V2.xx permettent de gérer 240 badges qui activent le relais 1.

Les logiciels >= V3.00 permettent de gérer 512 badges qui activent :

- le relais 1 si programmés par le registre 51,
- le relais 2 si programmés par le **registre 54** (même procédure que 51),
- les relais 1 et 2 si programmés par le **registre 55** (même procédure que 51).

Les logiciels >= V3.01 permettent de gérer 1024 digicodes si registre 50 = 0 qui activent :

- le relais 1 si programmés par le registre 51,
- le relais 2 si programmés par le registre 54 (même procédure que 51),
- les relais 1 et 2 si programmés par le registre 55 (même procédure que 51).

3.2.14 Réponse automatique ou manuelle

Lorsqu'il est appelé, le portier peut soit décrocher automatiquement, soit émettre une sonnerie sur le haut-parleur et attendre indéfiniment l'appui sur le bouton pour prendre l'appel. Lorsque la réponse est automatique, il peut passer directement en mode vocal ou tenter une connexion modem pendant 15s. Si elle échoue, il passe en mode vocal.

- entrer le **REGISTRE 61**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour le mode réponse automatique vocale (défaut),
 - **1** pour le mode réponse automatique modem,
 - **2** pour le mode réponse manuelle.

3.2.15 Programmation de la table des numéros abrégés ou de discrimination

Les numéros abrégés peuvent avoir deux numéros d'appel. Attention, dans ce cas la capacité est divisée par deux, le maximum étant donc de 120 numéros abrégés. Ils sont constitués de 1 à 3 chiffres.

- ➔ entrer le **REGISTRE 65**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour un seul numéro correspondant à un abrégé (défaut),
 - **1** pour deux numéros par abrégé.
- ➔ après réception d'un bip long, entrer **1 chiffre correspondant au nombre de chiffres des numéros abrégés**. 0 désactive la numérotation abrégée, 3 maxi (défaut).

Avec une version logicielle \geq V3.04, le premier chiffre des numéros abrégés est programmable:

- ➔ après réception d'un bip long, entrer **1 chiffre correspondant au 1^{er} chiffre des numéros abrégés** (de 0 à 7).

1^{er} cas : un seul numéro (registre 65 = 0) :

- ➔ entrer le **REGISTRE 62** et après réception d'un bip long,
- A> composer le numéro abrégé de 1 à 3 chiffres (1 à 9, 01 à 99 ou 001 à 240),
- ➔ après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le numéro correspondant, ponctué de pauses d'invitation à numéroter en appuyant sur la touche * dans le cas d'un appel extérieur et/ou interurbain (16 chiffres maxi, pauses comprises). Valider par # un numéro de moins de 16 chiffres.
 - **soit #** pour effacer ce numéro.
- ➔ le portier émet soit 3 bips courts, soit le message 8 ('Code correct').
- ➔ recommencer en A> ou entrer **0 ou 00 ou 000** pour sortir de programmation. Après 3 bips courts, le portier passe au repos.

2nd cas : deux numéros (registre 65 = 1) :

- ➔ entrer le **REGISTRE 62** et après réception d'un bip long,
- A> composer le numéro abrégé de 1 à 3 chiffres (1 à 9, 01 à 99 ou 001 à 240),
- ➔ après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le 1^{er} numéro correspondant, ponctué de pauses d'invitation à numéroter en appuyant sur la touche * dans le cas d'un appel extérieur et/ou interurbain (16 chiffres maxi, pauses comprises). Valider par # un numéro de moins de 16 chiffres.
 - **soit #** pour effacer ce numéro.
- ➔ après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le 2nd numéro correspondant (programmation identique au 1^{er} numéro),
 - **soit #** pour effacer ce numéro.
- ➔ le portier émet soit 3 bips courts, soit le message 8 ('Code correct').
- ➔ recommencer en A> ou entrer **0 ou 00 ou 000** pour sortir de programmation. Après 3 bips courts, le portier passe au repos.

Durée de l'appel pour les fonctions abrégés, discrimination :

- entrer le **REGISTRE 64**,
- après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres correspondant à la durée d'appel du poste destinataire en secondes. 10 pour 10s (mini), etc..., 99 pour 99s (maxi). Défaut = 30s.

3.2.16 Préfixe de l'opérateur téléphonique

Ce registre programme un préfixe qui sera émis avant chaque numéro de téléphone. Il permet de changer d'opérateur téléphonique sans avoir à reprogrammer tous les numéros.

- entrer le **REGISTRE 66**,
- après réception d'un bip long, entrer les 4 chiffres maximum du préfixe ou # pour le désactiver (défaut).

Rem : il est possible de programmer 0* pour effectuer une prise de ligne extérieure avec pause avant chaque numéro.

3.2.17 Détecteur de boucle sèche ou tension et jour-nuit

Voir paragraphe 2 pour la configuration. Il peut être utilisé comme bouton d'activation de la télécommande 2, comme entrée d'alarme (il bloque alors les appels et le contrôle d'accès) ou comme commande jour-nuit.

- entrer le **REGISTRE 71**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - * pour l'activer ou # pour le désactiver,
 - 0 pour qu'une boucle fermée ou tension présente active la télécommande 2 (défaut),
 - 1 pour alarme, boucle fermée ou tension présente au repos,
 - 2 pour alarme avec activation télécommande 2, boucle fermée ou tension présente au repos.
 - 3 pour alarme, boucle ouverte ou tension absente au repos,
 - 4 pour alarme avec activation télécommande 2, boucle ouverte ou tension absente au repos.
 - 5 pour que le mode jour-nuit soit géré par un interrupteur raccordé sur les 2 bornes du détecteur. Si le contact est présent, c'est le mode nuit. Si le contact est absent, c'est le mode jour.
- entrer le **REGISTRE 72**,
- après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le numéro d'appel, ponctué de pauses d'invitation à numérotter en appuyant sur la touche * dans le cas d'un appel extérieur et/ou interurbain (16 chiffres maxi, pauses comprises). Valider par # un numéro de moins de 16 chiffres.
 - **soit #** pour effacer ce numéro (l'alarme sert alors uniquement à bloquer les appels, tous les digicodes et badges).

3.2.18 Gestion des horaires (option)

Il est nécessaire de programmer l'horloge, les plages d'ouverture/fermeture et ensuite de valider l'option sur les fonctions désirées.

Activation des horaires sur les boutons (voir programmation des boutons).

Activation des horaires sur les badges et digicodes (hormis code gérance) :

- ➔ entrer le **REGISTRE 81**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver les horaires sur les badges et digicodes (défaut),
 - **1** pour activer les horaires sur les badges et digicodes.

Activation des horaires sur les numéros abrégés :

- ➔ entrer le **REGISTRE 82**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver les horaires sur les abrégés (défaut),
 - **1** pour activer les horaires sur les abrégés.

Si le portier est en mode vacation, la composition d'un numéro abrégé lance l'appel. Sinon, il reste inactif ou émet le message 2 : *'Votre correspondant ne peut être joint à cette période'*.

Programmation des vacances :

- ➔ entrer le **REGISTRE 83**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer :
 - soit # pour effacer les vacances (défaut),
 - soit la date de début des vacances et après réception d'un bip long, entrer la date de fin des vacances.

Ex : pour des vacances du 15.07 au 15.08, entrer 1507 puis 1508.

Pendant les vacances, le portier est en mode hors vacation.

Programmation des périodes d'ouverture :

- ➔ entrer le **REGISTRE 84 (période 1) ou 85 (période 2)**,
- ➔ après réception d'un bip long, entrer :
 - soit # pour désactiver la période (défaut),
 - soit l'horaire de début et après réception d'un bip long, entrer l'horaire de fin.

Ex : pour des périodes de 8h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00, entrer 84 (bip long) 0800 (bip long) 1200 (3 bips courts), entrer 85 (bip long) 1400 (bip long) 1800 (3 bips courts).

En dehors de ces périodes, le portier est en mode hors vacation.

Programmation du week-end :

- entrer le **REGISTRE 86**,
- après réception d'un bip long, entrer :
 - soit # pour effacer le week-end (défaut),
 - soit le numéro du jour de début du week-end et ensuite le numéro du jour de fin.

Pour un week-end d'un seul jour, entrer 0 et ensuite le jour de fermeture. Ex : entrer 86 (bip long) 01 (3 bips courts) pour le dimanche.

Pendant le week-end, le portier est en mode hors vacation.

Tableau de correspondance jour/numéro

Dimanche	1
Lundi	2
Mardi	3
Mercredi	4
Jeudi	5
Vendredi	6
Samedi	7

Programmation de l'heure :

- entrer le **REGISTRE 87**,
- après réception d'un bip long, entrer l'heure. Ex: 0937 pour 9h37 ou 1756 pour 17h56.

Programmation de la date :

- entrer le **REGISTRE 88**,
- après réception d'un bip long, entrer la date (6 chiffres). Ex: 070901 pour le 7 septembre 2001,
- après réception d'un bip long, entrer le numéro du jour en cours (voir tableau précédant).
Ex : 6 pour vendredi.

Programmation des jours fériés (jusqu'à 12 jours) :

- entrer le **REGISTRE 89**,
- après réception d'un bip long, entrer :
 - soit # pour effacer tous les jours fériés (défaut),
 - soit la date (4 chiffres) du premier jour férié,
 - après réception d'un bip long, entrer la date (4 chiffres) du jour férié suivant ou # pour terminer la programmation.

Ex: pour les jours fériés du 01.01 et 25.12, entrer 89 (bip long) 0101 (bip long) 2512 (bip long) # (3 bips courts).

Pendant les jours fériés, le portier est en mode hors vacation.

3.2.19 Modification du code secret

Par défaut, ce code est 2000.

- entrer le **REGISTRE 90**,
- après réception d'un bip long, entrer le nouveau code de 4 chiffres.

3.2.20 Mot de passe pour entrer en communication vocale (soft >=V3.02)

Ce mot de passe restreint le passage en communication vocale lorsque la platine est appelée.

- entrer le **REGISTRE 93**,
- après réception d'un bip long, entrer les 4 chiffres maximum du mot de passe ou # pour le désactiver (défaut).

3.2.21 Programmation des tonalités à détecter

Afin d'émettre les numéros des destinataires et détecter les passages en communication et les fins de communication, le portier doit analyser les tonalités reçues.
Il est nécessaire de connaître les tonalités générées par le central de rattachement.

Avec une version logicielle >= V3.02, il est possible de ne pas détecter les tonalités :

- entrer le **REGISTRE 95**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** : détection des tonalités (défaut),
- **1** : passage en communication immédiat (pas de routage).

Avec une version logicielle >= V3.04, il est possible de passer en communication sur détection d'un code MF quelconque :

- **2** : passage en communication sur détection d'un code MF.

Un détecteur de voix indique le passage en communication ou l'inactivité pendant la communication.
Sensibilité du détecteur de voix :

- entrer le **REGISTRE 96**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix : 0 pour une sensibilité faible (conseillé sur les lignes téléphoniques bruyantes) à 9 pour sensibilité forte. Défaut = 3.

Rem : les versions logicielles antérieures à la V2.07 (05.2002) n'acceptent que les sensibilités 0 et 1.

Le portier peut mettre fin à la communication s'il ne détecte pas de voix ou de MF pendant une durée programmable :

- entrer le **REGISTRE 97**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** : désactivé (défaut),
 - **1 à 9** : raccroché si inactivité pendant 5 à 45s en communication.

Pour la tonalité d'invitation à numéroté :

- entrer le **REGISTRE 98**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** : le portier doit détecter la tonalité d'invitation à numéroté pour émettre un n° (défaut),
 - **1** : le portier peut émettre un n° sans détecter de tonalité.

Pour les tonalités de retour d'appel et d'occupation :

- entrer le **REGISTRE 99**,
- après le bip long, entrer la **valeur du signal de la tonalité d'occupation (unité=10ms)**,
- après le bip long, entrer la **valeur du silence de la tonalité d'occupation (unité=10ms)**,
- après le bip long, entrer la **valeur du delta de la tonalité d'occupation (unité=10ms)**,
- après le bip long, entrer la **valeur du signal de la tonalité de retour d'appel (unité=53,333ms)**,
- après le bip long, entrer la **valeur du silence de la tonalité de retour d'appel (unité=53,333ms)**,
- après le bip long, entrer la **valeur du delta de la tonalité de retour d'appel (unité=53,333ms)**,

Exemple :

Tonalités	Durées	Calcul	Valeur à entrer	Valeur par défaut
Signal de l'occupé	200ms	200/10	20	50
Silence de l'occupé	400ms	400/10	40	50
Delta de l'occupé	+/-50ms	50/10	05	05
Signal du retour d'appel	1s	1000/53.333	19	28
Silence du retour d'appel	3s	3000/53.333	56	66
Delta du retour d'appel	+/-200ms	200/53.333	04	07

Par défaut, les tonalités sont réglées pour fonctionner sur le réseau français :

- signal TO = 500ms,
- silence TO = 500ms,
- delta TO = 50ms,
- signal TRA = 1,5s,
- silence TRA = 3,5s,
- delta TRA = 350ms.

3.2.22 Suivi de la progression de l'appel

L'établissement de la communication (décroché, numérotation et tonalités du central) peut être audible ou non.

- entrer le **REGISTRE 17**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour entendre la progression de l'appel (défaut).
 - **1** pour ne pas l'entendre.

3.2.23 Mode 'Entrée libre' (version logicielle >=V3.04)

- entrer le **REGISTRE 79**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver le mode 'entrée libre' (défaut),
 - **1** pour activer le mode 'entrée libre'. Dans ce mode, le relais 1 est commandé en permanence durant les heures de vacation (programmation des horaires en 3.2.18).

3.2.24 Commande du relais lors d'un appel entrant

- entrer le **REGISTRE 37**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver le mode 'commande de relais lors d'un appel entrant',
 - **1** pour activer le mode 'commande de relais lors d'un appel entrant'. Dans ce mode, lors d'un appel entrant, le relais 1 peut être commandé par composition de son code MF (défaut).

3.2.25 Mode d'émission du numéro d'appel

Il est possible d'avoir 3 procédures d'émission d'un numéro d'appel.

1/ Emission simple du numéro :

Dans ce mode, lors de l'appui sur le bouton d'appel, la ligne est bouclée et le numéro programmé est émis.

Pour obtenir ce fonctionnement, il faut effectuer la programmation suivante :

- entrer le **REGISTRE 38**,
- après réception d'un bip long, entrer **0**.

2/ Emission de flashing puis du numéro :

Dans ce mode, lors de l'appui sur le bouton d'appel, la ligne est bouclée, le flashing (de durée programmable) est d'abord émis puis ensuite le numéro programmé.

Pour obtenir ce fonctionnement, il faut effectuer la programmation suivante :

- entrer le **REGISTRE 38**,
- après réception d'un bip long, entrer **1**.
- après réception d'un bip long, entrer la durée du flashing sur 3 chiffres. Cette valeur correspond à la durée en dizaines de millisecondes. Par exemple pour un flashing de 270ms, il faut programmer une valeur égale à 027.

3/ Emission du code MF '*' puis du numéro :

Dans ce mode, lors de l'appui sur le bouton d'appel, la ligne est bouclée, le code MF '*' est d'abord émis puis ensuite le numéro programmé.

Pour obtenir ce fonctionnement, il faut effectuer la programmation suivante :

- entrer le **REGISTRE 38**,
- après réception d'un bip long, entrer **2**.
- après réception d'un bip long, entrer la durée d'attente entre la fin du code '*' et le début de l'émission du numéro programmé :
 - 0 pour une numérotation immédiate,
 - 1 pour une numérotation après une temporisation de 0,5s,
 - 2 pour une numérotation après une temporisation de 1s,
 - 3 pour une numérotation après une temporisation de 1,5s,

Le mode 0 est programmé par défaut.

3.2.26 Commande du relais 1 par le bouton d'appel 1

- entrer le **REGISTRE 39**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver le mode 'commande du relais 1 par le bouton d'appel 1' (défaut),
 - **1** pour activer le mode 'commande du relais 1 par le bouton d'appel 1'. Dans ce mode, lors de l'appui sur le 1^{er} bouton d'appel, le relais 1 est activé pendant une durée programmée par le registre 31. Cette fonction est indépendante des périodes horaires.

3.2.27 Option ‘Surveillance des codes clavier’

- entrer le **REGISTRE 94**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour désactiver l'option (défaut). La composition de codes clavier erroné n'entraînera aucune action.
 - **un chiffre de 1 à 9** pour activer l'option ‘Surveillance des codes clavier’. Ce chiffre représente le nombre maximum d'erreur codes clavier autorisé.
 - après réception d'un bip long, entrer un chiffre pour choisir entre blocage du clavier ou appel des numéros du bouton 4 :
 - **0** pour activer le blocage du clavier.
 - **1** pour activer l'appel des numéros du bouton 4.
 - après réception d'un bip long, entrer trois chiffres pour indiquer la durée de blocage du clavier ou la durée de scrutation des codes erronés.

Exemple 1 : programmation de l'option ‘appel des N° du bouton 4’ en cas de composition de 3 codes clavier erronés en moins d'une minute.

- | | |
|--|---|
| → entrer le registre 94 | → 1 bip long |
| → entrer 3 (nombre d'erreurs maximum) | → 1 bip long |
| → entrer 1 (appel des N° du bouton 4) | → 1 bip long |
| → entrer 060 (durée de scrutation des codes erronés) | → 3 bips courts ou le message 8
(‘Code correct’) |

Exemple 2 : programmation de l'option ‘blocage clavier’ en cas de composition de 5 codes clavier erronés en moins d'une minute et 30 secondes.

- | | |
|---|---|
| → entrer le registre 94 | → 1 bip long |
| → entrer 5 (nombre d'erreurs maximum) | → 1 bip long |
| → entrer 0 (blocage du clavier) | → 1 bip long |
| → entrer 090 (durée de scrutation des codes erronés)* | → 3 bips courts ou le message 8
(‘Code correct’) |

* : cette valeur représente aussi la durée pendant laquelle le clavier sera bloqué.

3.3 Programmation des paramètres des boutons d'appel

Une platine peut gérer jusqu'à 72 boutons d'appel. Les procédures de programmation des paramètres des 8 premiers boutons et des 64 boutons suivants sont différentes.

3.3.1 Programmation des 8 premiers boutons d'appel (platine de base)

- composer le code d'accès à la programmation du bouton d'appel,

BOUTON	CODE
1 ^{er} bouton	2001
2 nd bouton	2002
3 ^{ème} bouton	2003
4 ^{ème} bouton	2004
5 ^{ème} bouton	2005
6 ^{ème} bouton	2006
7 ^{ème} bouton	2007
8 ^{ème} bouton	2008

- valider le code par #,
- à réception du code d'accès valide, le dispositif émettra soit 3 bips courts, soit le message 8 ('Code correct') autorisant alors l'entrée en programmation du bouton d'appel.
- pour sortir de programmation, composer **00** (ou 000 pour les abrégés). Le portier émettra 3 bips courts et passera à l'état repos.

Pour la programmation des boutons installés dans les coffrets d'extension (9^{ème} au 64^{ème} bouton d'appel), se reporter au paragraphe 3.4.

3.3.1.1 Programmation des numéros d'appel pour chaque bouton d'appel

- entrer le **REGISTRE 20** pour le 1^{er} numéro, **21** pour le 2nd numéro, **22** pour le 3^{ème} ou **23** pour le 4^{ème} (les registres 22 et 23 fonctionnent uniquement avec le 1^{er} bouton),
- après réception d'un bip long, entrer les chiffres correspondants au numéro d'appel (16 chiffres maxi, pauses comprises). Les pauses d'attentes de tonalités (appel extérieur par exemple) se font par la touche *,
- presser la touche # pour valider un numéro de moins de 16 chiffres,
- après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres correspondant à la durée d'appel du poste destinataire en secondes. 10 pour 10s (mini), 25 pour 25s, etc..., 99 pour 99s (maxi).

Exemple : programmation du 2nd numéro 0385431854 avec 0 comme préfixe de prise directe pour l'autocommutateur, et 1mn maxi d'appel :

- entrer le registre 21 → 1 bip long
- entrer 0*0385431854 → 1 bip long
- entrer 60 → 3 bips courts ou le message 8 ('Code correct')

Pour effacer un numéro, presser directement la touche # après le bip long qui suit la composition du registre 20 à 23.

3.3.1.2 Programmation des fonctions des 8 premiers boutons d'appel

- Inhibition/réactivation d'un bouton d'appel

Les appels d'un bouton peuvent être inhibés par exemple la nuit ou lorsque l'on ne souhaite plus être dérangé. Suivre la procédure 3.1, puis :

- presser la touche # pour inhiber ou * pour réactiver le bouton. Le portier émet 3 bips courts ou le message 8 ('Code correct') et passe à l'état repos.

- Numérotation directe (exploitation en mode poste téléphonique) – Télaccès 1C uniquement

Chaque bouton peut fonctionner comme le bouton mains-libres d'un téléphone. Le bouton ne lance plus un cycle d'appel mais effectue le décroché/raccroché, le clavier servant à numérotter. La table des numéros abrégés peut servir de discrimination.

→ entrer le **REGISTRE 60**,

→ après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** pour désactiver ce mode (défaut),
- **1** pour activer la numérotation directe avec discrimination.
- **2** pour activer la numérotation libre (pas de détection MF/tonalités).
- **3** pour activer la numérotation limitée. Après réception d'un bip long, entrer 2 chiffres (de 01 à 16) correspondant au nombre de chiffres nécessaires pour lancer l'appel. Cette option n'est disponible qu'avec le bouton 1 et une version logicielle >= V3.00.

- Arrêt de l'appel par second appui sur le bouton d'appel

→ entrer le **REGISTRE 63**,

→ après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** : le bouton ne peut pas arrêter ses appels,
- **1** : un nouvel appui du bouton provoque le raccroché (défaut),
- **2** : le bouton sert uniquement à arrêter les appels.

- Horaires (option)

Chaque bouton peut fonctionner différemment suivant l'heure et la date.

→ entrer le **REGISTRE 80**,

→ après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** pour qu'il lance toujours l'appel (défaut),
- **1** pour qu'il lance l'appel en vacation et qu'il soit inactif (émission du message 2 : '*Votre correspondant ne peut être joint à cette période*') hors vacation.
- **2** pour qu'il active la télécommande 1 en vacation et qu'il lance l'appel hors vacation.
- **3** pour qu'il appelle les 1^{er} et 2^{ème} numéros (1^{er} uniquement pour les boutons 2 à 14) en vacation et les 3^{ème} et 4^{ème} numéros (2^{ème} numéro pour les boutons 2 à 14) hors vacation.

- Modification des codes de programmation des boutons

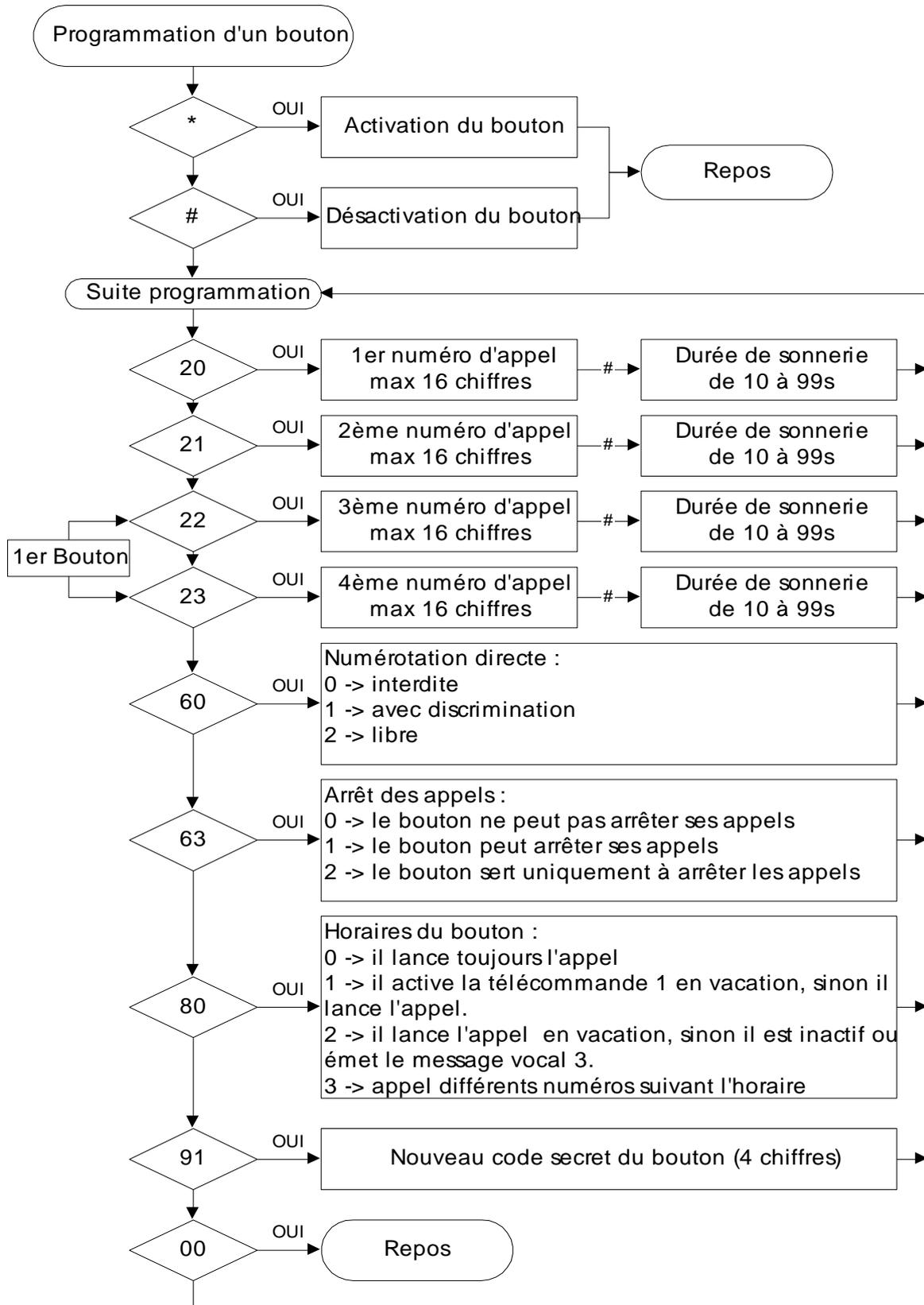
Par défaut, les codes des 8ers boutons d'appel sont 2001 à 2008. Ils peuvent être modifiés.

→ entrer le **REGISTRE 91**,

→ après réception d'un bip long, entrer le nouveau code de 4 chiffres.

Ex : *2002# - 91 - 1303 change le code secret du 2nd bouton en 1303. Pour programmer ensuite ce bouton, il faudra entrer *1303#.

SYNOPTIQUE DE LA PROGRAMMATION DES PARAMETRES POUR LES 8 PREMIERS BOUTONS D'APPEL



3.3.2 - Programmation des 64 boutons d'appel suivants (platines extension)

3.3.2.1 – Configuration des coffrets extension boutons d'appel

Le premier coffret extension boutons d'appel sera connecté à la platine portier (connecteur JP7) par le cordon 4 fils.

Le second coffret extension boutons d'appel sera relié au premier coffret extension par une nappe 20 fils. Le troisième coffret extension boutons d'appel sera relié au deuxième par une nappe 20 fils ; le quatrième coffret boutons d'extension sera connecté au troisième par une nappe 20 fils.

Chaque carte extension bouton d'appel comporte un strap filaire et des cavaliers qu'il convient de positionner selon l'utilisation.

	STRAP FILAIRE	CAVALIER
1 ^{er} Coffret	OUI	1 – 16
2 nd Coffret	A COUPER	16 – 32
3 ^{ème} Coffret	A COUPER	32 – 48
4 ^{ème} Coffret	A COUPER	48 - 64

IMPORTANT ! Il est nécessaire au préalable de valider la présence des coffrets extension.

Validation de la présence des coffrets extension

- entrer le **RÉGISTRE 67**,
- après réception d'un bip long, entrer votre choix :
 - **0** pour dévalider (défaut),
 - **1** pour valider.

3.3.2.2 - Programmation des numéros d'appels des 64 boutons des coffrets d'extension

- entrer le **RÉGISTRE 68** et après réception d'un bip long,
A> composer le numéro du bouton 01 à 64, se reporter page 31 pour la numérotation de ces boutons.
- après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le 1^{er} numéro d'appel, ponctué de pauses d'invitation à numérotter en appuyant sur la touche * dans le cas d'un appel extérieur et/ou interurbain (16 chiffres maxi, pauses comprises). Valider par # un numéro de moins de 16 chiffres.
 - **soit** # pour effacer ce numéro.
- après réception d'un bip long, entrer :
 - **soit** le 2nd numéro d'appel, ponctué de pauses d'invitation à numérotter en appuyant sur la touche * dans le cas d'un appel extérieur et/ou interurbain (16 chiffres maxi, pauses comprises). Valider par # un numéro de moins de 16 chiffres.
 - **soit** # pour effacer ce numéro.
- le portier émet soit 3 bips courts, soit le message 8 ('Code correct').
- recommencer en A> pour la programmation des boutons suivants ou entrer **00** pour sortir de programmation. Après 3 bips courts, le portier passe au repos.

3.3.2.3 - Programmation des fonctions des 64 boutons d'appel des coffrets d'extension

Ces programmations sont applicables pour l'ensemble des 64 boutons d'appel.

- Arrêt de l'appel par second appui sur le bouton d'appel

→ entrer le **REGISTRE 69**,

→ après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** : le bouton ne peut pas arrêter ses appels (défaut),
- **1** : un nouvel appui du bouton provoque le raccroché,

- Horaires

Si l'option horloge temps réel est implantée, les boutons peuvent fonctionner différemment suivant l'heure et la date. Après réception d'un bip long, entrer votre choix :

- **0** pour qu'il lance toujours l'appel (défaut),
- **1** pour qu'il lance l'appel en vacation et qu'il soit inactif (émission du message 2 : '*Votre correspondant ne peut être joint à cette période*') hors vacation.
- **2** pour qu'il active la télécommande 1 en vacation et qu'il lance l'appel hors vacation.
- **3** pour qu'il appelle le 1^{er} numéro en vacation et le 2^{ème} numéro hors vacation.

3.4 Réinitialisation

Le cavalier S3 (voir page 4) permet une réinitialisation complète des paramètres. Les numéros abrégés et les badges sont effacés et les codes secrets sont réinitialisés à 2000, 2001, 2002 et 2003. Les messages de synthèse vocale sont tous activés et le portier utilise les paramètres par défaut (voir registre de programmation 29).

Mettre en place S3, le portier émet 3 bips courts (circuits imprimés 701CIA385) ou une tonalité continue (circuits imprimés 701CIB385) sur le haut-parleur. Enlever S3. Il passe au repos.

3.5 Table des paramètres par défaut et des paramètres de l'installation

	<i>REGISTRE</i>	<i>Par défaut</i>	<i>Installation</i>
Programmation au clavier	10	autorisée	
Durée minimale de prise en compte des boutons	14	immédiate	
Durée de sonnerie avant réponse	15	immédiate	
1 ^{er} numéro d'appel	20	46, 30s	
2 nd numéro d'appel	21	9, 30s	
3 ^{ème} numéro d'appel	22	désactivé	
4 ^{ème} numéro d'appel	23	désactivé	
Numérotation	24	MF	
Télécommande n°1	25 et 31	code MF = 0, digicode = 12345, tempo = 5s	
Télécommande n° 2	30,32 et 33	code MF = 2, digicode = 67890, tempo = 5s	
Code clavier gérance	34	désactivé	
Durée de communication	26	1mn	
Libération communication après télécommande	35	oui	
Ecoute discrète ou normale	27	normale	
Arrêt de l'appel par nouvel appui	63	oui	
Numérotation directe	60	désactivée	
Réponse	61	automatique vocale	
Durée d'appel des fonctions abrégés	64	30s	
Préfixe opérateur téléphonique	66	désactivé	
Détecteur de boucle sèche / tension	71,72	Télécommande 2	
Détection de l'invitation à numéroté	98	oui	
Tonalité d'occupation Tonalité de retour d'appel	99	500/500ms +/-10% 1.5/3.5s +/-10%	

Adresse :

Tél :

Numéro de série :

4 Exploitation

Plusieurs exploitations sont possibles et peuvent être adaptées aux besoins de chacun. Pour cela, différentes options sont à programmer (voir chapitre 3).

4.1 Appel du portier par un poste

Tout poste téléphonique peut appeler le portier afin de procéder soit à une écoute discrète (le haut-parleur est désactivé), soit à une communication complète.

Lors du passage en conversation, le poste appelant entend 3 bips courts ou le message 10 ('Appel portier'). En cours de communication, ce poste aura les facultés suivantes :

- passer alternativement de l'écoute discrète à la communication normale (ou vice-versa) par appui sur la touche #,
- activer une télécommande par composition du préfixe programmé.

La communication sera rompue dès détection du raccroché du poste appelant ou lorsque la durée maximale de communication est atteinte ou après activation d'une télécommande.

4.2 Appel automatique

L'appui sur le bouton poussoir de la plaque de rue déclenchera le cycle d'appel vers **4 numéros préenregistrés** (destinés à des appels **intérieurs** ou **extérieurs** si le portier est derrière un PABX).

Le portier émet le message 1 ('Veuillez patienter s'il vous plaît, nous traitons votre appel' si ce message est validé) après l'appui du bouton et l'acheminement de l'appel (prise de ligne, numérotation et tonalités) est alors audible sur le haut-parleur.

*Remarques : lorsque la procédure d'appel est engagée, un nouvel appui sur le bouton poussoir provoque l'arrêt de la communication (voir chapitre 3 pour inhiber cet arrêt).
Les boutons supplémentaires disposent d'un cycle d'appel limité à 2 numéros.*

Si le poste appelé répond, le portier passera en communication (écoute et intervention). Le poste appelé sera informé du passage en communication avec le portier par la réception de 3 bips courts ou du message 10 ('Appel portier').

La communication sera rompue dès détection du raccroché du poste appelé ou par un nouvel appui sur le bouton ayant lancé l'appel ou lorsque la durée maximale de communication est atteinte ou après activation d'une télécommande ou par détection de #.

Le poste appelé peut activer les télécommandes en composant leur code par surnumérotation MF. 3 bips courts ou le message 4 pour la télécommande 1 et le message 8 pour la télécommande 2 signalent un code correct et 2 bips longs ou le message 7 signalent un code erroné.

L'entrée de * après le message 8 ou les 3 bips courts et avant la fin de la temporisation active la télécommande en permanence. Cette fonction n'est disponible qu'avec les circuits imprimés 701CIB385. Toute action ultérieure sur la télécommande met fin à son activation.

Si le poste appelé est occupé ou ne répond pas avant la temporisation programmée, le portier procède à l'appel du numéro suivant s'il existe ou passe à l'état repos.

4.3 Appel manuel

Si le portier dispose d'un clavier et est programmé en numérotation directe, il fonctionne comme un téléphone mains-libres. Le bouton ainsi programmé ne lance plus un cycle d'appel mais effectue le bouclage (décroché) et le débouclage (raccroché) de la ligne.

Avec discrimination :

Lorsque le portier est au repos, l'appui sur le bouton provoque l'émission du message 9 (*'Veillez composer le numéro du résidant'*) et la prise de ligne. Ensuite, il est possible de composer directement au clavier les chiffres désirés.

La communication ne cesse que par un nouvel appui sur le bouton ou automatiquement, sur détection de la tonalité de raccroché.

Lorsqu'un utilisateur veut lancer un appel dans ce mode, le portier surveille sa numérotation et lui autorise seulement les numéros programmés en table des abrégés/discrimination.

Si le numéro est existant, le portier lance l'appel de la même manière que pour un numéro abrégé (voir § suivant). Sinon il émet le message 3 (*'Numéro erroné'*) ou deux bips longs et passe au repos.

Sans discrimination :

L'utilisateur décroche en appuyant sur le bouton, il peut numérotter librement. Il n'y a ni détection de tonalité, ni détection MF. La communication est rompue par un nouvel appui sur le bouton ou lorsque la durée maximale de communication est atteinte.

4.4 Numérotation abrégée

La fonction 'abrégés' permet de lancer automatiquement l'appel d'un ou deux numéros de 16 chiffres maximum par la composition d'un numéro abrégé de 1 à 3 chiffres au clavier.

Les numéros d'appel correspondant aux numéros abrégés comportent 16 chiffres maxi et peuvent être des numéros extérieurs, avec pauses d'attente de tonalité. Ces numéros peuvent servir aussi de discrimination pour la numérotation directe.

Pour lancer un appel, il suffit de composer le numéro abrégé au clavier lorsque le portier est au repos. Le délai de composition des chiffres est de 5 secondes; passé ce délai, le portier passe à l'état repos.

Lorsqu'un numéro correct est entré, le portier émet le message 1 (*'Veillez patienter s'il vous plaît, nous traitons votre appel'* si ce message est validé) et l'acheminement de l'appel (prise de ligne, numérotation et tonalités) est alors audible sur le haut-parleur.

Remarque : lorsque la procédure d'appel est engagée, un nouvel appui sur le bouton poussoir provoque l'arrêt de la communication (voir chapitre 3 pour inhiber cet arrêt).

Si le poste appelé répond, le portier passera en communication (écoute et intervention). Le poste appelé sera informé du passage en communication avec le portier par la réception de 3 bips courts ou du message 10 (*'Appel portier'*).

La communication sera rompue dès détection du raccroché du poste appelé ou par un nouvel appui sur le bouton ayant lancé l'appel ou lorsque la durée maximale de communication est atteinte ou après activation d'une télécommande ou par détection de #.

Le poste appelé peut activer les télécommandes en composant leur code par surnumérotation MF. 3 bips courts ou le message 4 pour la télécommande 1 et le message 8 pour la télécommande 2 signalent un code correct et 2 bips longs ou le message 7 signalent un code erroné.

L'entrée de * après le message 8 ou les 3 bips courts et avant la fin de la temporisation active la télécommande en permanence. Cette fonction n'est disponible qu'avec les circuits imprimés 701CIB385. Toute action ultérieure sur la télécommande met fin à son activation.

Si le poste appelé est occupé ou ne répond pas avant la temporisation programmée, le portier procède à l'appel du numéro suivant s'il existe ou passe à l'état repos.

4.5 Code d'accès clavier

Le portier dispose de deux boucles sèches commandées par le clavier. Ces boucles sèches servent en général de commande de gâche de porte. Voir chapitre 3 pour leurs programmations.

Pour activer au clavier une de ces commandes, il suffit de composer # et ensuite son code clavier. Le délai de composition des chiffres est de 5 secondes; passé ce délai, le dispositif passe à l'état repos et attend à nouveau l'appui sur la touche #.

Lorsqu'un code correct est entré, la télécommande correspondante est activée pendant la durée programmée puis le dispositif passe à l'état repos. Le message 4 (*'Vous pouvez entrer'*) est émis s'il est validé.

Si l'utilisateur commet une erreur pendant la composition d'un code, il devra recommencer en pressant au préalable la touche #.

4.6 Détecteur de boucle sèche ou tension

Le portier dispose d'une entrée opto-couplée configurable par cavaliers et par programmation (voir chapitres 2 et 3).

En sortie d'usine, elle est configurée en détecteur de boucle sèche pour y relier un bouton extérieur qui active la télécommande 2.

Dans cette configuration, l'isolation galvanique entre l'entrée et l'alimentation du portier n'est pas assurée.

Lorsqu'elle est configurée en détecteur de tension, l'isolation galvanique est assurée.

Trois exploitations sont possibles :

- activation de la télécommande 2 (bouton de sortie),
- blocage des appels et digicodes avec ou sans activation télécommande 2 (alarme),
- appel automatique avec ou sans activation télécommande 2 (alarme).

Le portier ne peut être assimilé à un transmetteur d'alarme et le constructeur ne saurait être tenu pour responsable de tout défaut de prise en compte d'information sur ce détecteur et de transmission de ces informations.

Lorsque le détecteur est programmé en exploitation alarme, le passage de l'état repos à actif entraîne immédiatement l'arrêt de toutes les autres fonctions, l'activation de la télécommande 2 (si programmé) et l'appel d'un numéro programmable.

Si ce numéro est effacé, le portier bloque les appels et les digicodes tant que l'alarme ne repasse pas à l'état repos.

Si ce numéro est valide, le portier bloque les appels et les digicodes tant que l'alarme n'est pas désactivée ou prise en compte. Le poste appelé a 1mn pour répondre.

En cas de non-réponse ou de numéro occupé, le portier passe au repos pendant 10s. Il est alors possible d'entrer en programmation pour désactiver l'alarme. Il relance ainsi deux fois l'appel.

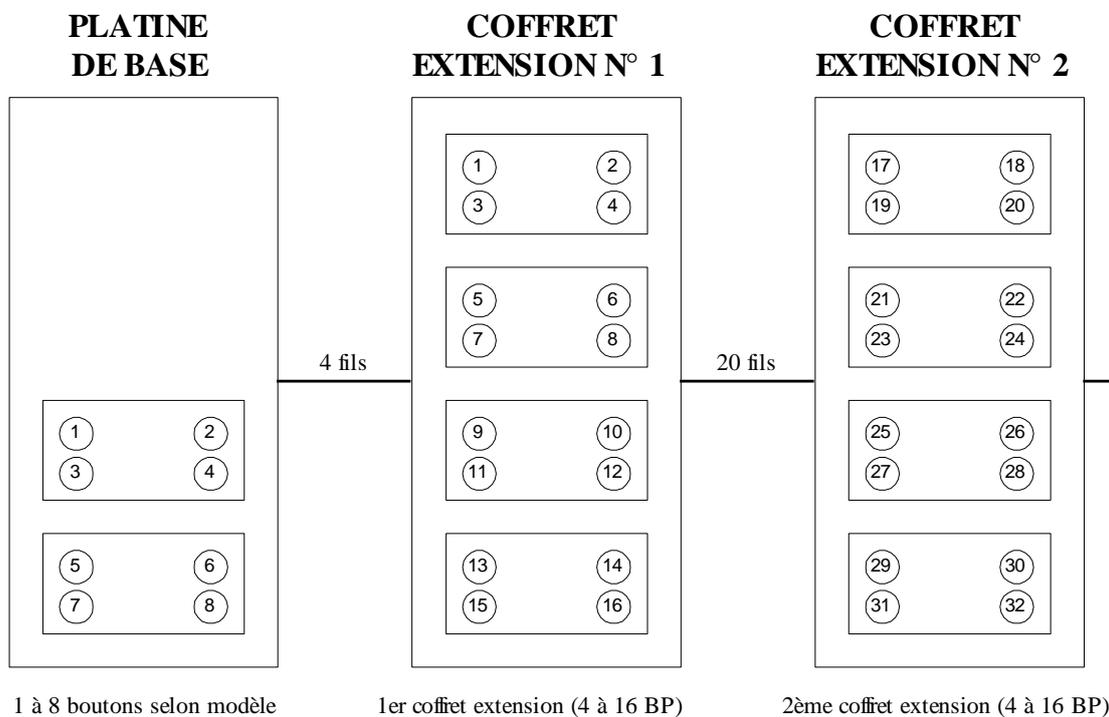
Si le poste appelé répond, le portier émet son numéro de série et passe en communication discrète. Le correspondant peut :

- appuyer sur la touche * pour prendre en compte l'alarme. Le cycle d'appels est interrompu, le portier continue de bloquer les appels et les digicodes tant que l'alarme n'est pas désactivée ou passée à l'état repos.
- passer alternativement de l'écoute discrète à la communication normale (ou vice-versa) par appui sur la touche #,
- activer une télécommande par composition du préfixe programmé.

La communication sera rompue dès détection du raccroché du poste appelant. La durée de la communication est programmée par les registres 26 et 35.

Rem : le numéro de série de 8 chiffres est inscrit sur une étiquette collée sur la carte électronique. Les deux premiers chiffres indiquent le pays pour lequel le portier est configuré, il s'agit de l'indicatif international du pays. Ex : 33 pour la France.

REPERAGE DES BOUTONS



Pour la programmation des boutons 1 à 8 de la platine de base, se reporter au paragraphe 3.3.1 de cette notice

Pour la programmation des boutons 1 à 64 des coffrets extension, se reporter au paragraphe 3.3.2 de cette notice

