

# SAB PACK 10

## Centrale d'alarme autonome



SAB PACK 10 est une centrale d'alarme autonome. Ce kit comprend les différents éléments suivants :


- Centrale clavier
- Un détecteur infrarouge
- Un contact magnétique de porte
- Une télécommande

Tous les éléments fonctionnent sur pile (fournies) et sont liés à la centrale par communication radio. Ce matériel est destiné à un usage intérieur, donc à l'abri des intempéries (et de préférence à l'endroit le plus sec possible)

Le kit est préprogrammé pour les éléments fournis. Vous pouvez néanmoins rajouter d'autres télécommandes ou d'autres détecteurs infrarouges si nécessaire. Le kit étant préprogrammé, il ne vous reste qu'à installer judicieusement les différents éléments en posant la centrale en dernier et en mettant les piles de la centrale une fois tous les éléments fixés.

### TOUCHES :

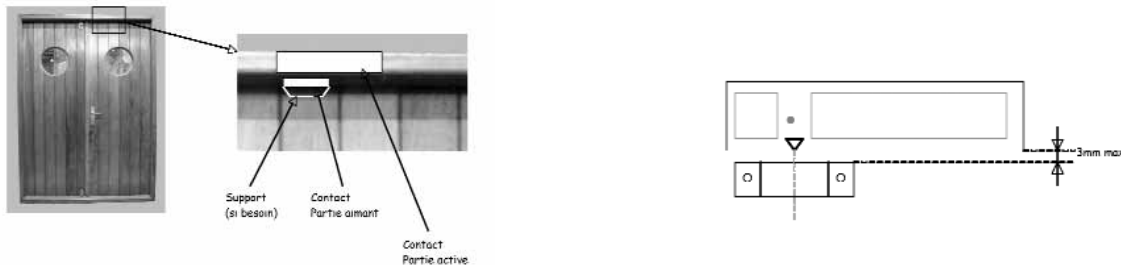
  Défilement des différents menus

 Retour en arrière/annuler

 Validation

## CONTACT MAGNÉTIQUE

La partie active (contenant l'électronique et les piles) se fixe de préférence sur le chambranle de porte. La partie aimant se fixera sur le battant.



## DÉTECTEUR INFRAROUGE

Il doit être installé dans un endroit stratégique d'où il pourra scruter toute la zone à surveiller. Les 2 trous de l'axe central permettent de le placer sur une surface plane. Les 4 trous sur les 2 côtés biseautés permettent de le placer en angle (90°).


## PROGRAMMATION DES CODES DE SERVICES

### SUR LA CENTRALE :

- Placer et fixer les différents éléments. La centrale et le contact de porte disposent d'une auto-protection contre l'arrachement : la sirène sonnera même si l'alarme n'est pas enclenchée.
- Mettre les piles dans la centrale
- La centrale doit être désarmée (taper le code 0000 (code usager 1) directement + OK et arrêt s'affiche)
- Taper # + 0000 + OK (0000 étant le code usager 1 initial)
- À l'invite suivante, taper 0000 + OK (0000 étant ici le code maître initial)
- Avec les flèches D — chercher le menu GENERALITES + OK, puis chercher le sous-menu CODE USAGER + OK
- Choisir USAG1 + OK pour modifier le code usager 1 (un second code usager est possible avec USAG2, (0) = actif et (x) = inactif)
- Faire de même dans le sous-menu CODE MAITRE

### SUR LA TELECOMMANDE :

 Ce bouton permet d'armer le système

 Ce bouton permet de désarmer l'alarme. Cela arrêtera l'alarme si elle est enclenchée

 En pressant ce bouton pendant 3 secondes au moins, l'alarme se déclenchera qu'elle soit en service ou pas

A noter : lorsque vous armez le système, celui-ci est opérationnel 10 secondes après. Il est donc nécessaire de ne pas rester dans le champs du détecteur et que le contact magnétique soit fermé.

### Exemple :

- Code usager 1 : 1234
- Code usager 2 : 5678
- Code maître : 6464 (sert uniquement à entrer en programmation sur la centrale)
- Code d'accès : 1111 (sert uniquement à entrer en programmation sur le clavier déporté)

Pour armer le système il suffit de taper un des deux codes usager ou d'utiliser la télécommande. De même pour arrêter le système. Pour arrêter le système, il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser le même code que la mise en marche.

**OPTIONS** T2P10 : Télécommande supplémentaire - IRP10 : Détecteur infrarouge