

Brukerveiledning

Denne manualen inneholder all informasjon du behøver for å bruke Orbit 6 sikkerhetssystem. Første side gir et overblikk over funksjonene. For nærmere forklaring kan du slå opp på angitt side.

For at innbruddsalarmen skal virke må du aktivere alarmsystemet. Alle andre funksjoner som brann, sabotasje og panikkalarm ligger alltid aktiv og behøver ikke å aktiveres.

FUNKSJON	PROSEDYRE	SIDE
System aktivering (Når du forlater huset)	[brukerkode] + [ARM]	6
System aktivering (Når du er i huset)	[brukerkode] + [STAY]	6
System avstilling	[brukerkode]	6
Trussel avstilling	[Trusselkode]	9
Avstilling av alarm	[brukerkoden]	6
Utkopling av sone	[*] + [1] + [brukerkode] + [nummer på sone som skal utkoples]	7
Rask utkopling av sone (hvis programmert)	[nummer på sonen som skal koples ut] holdes i 3 sek.	7
Innkopling av utkoplet sone	[*] + [1] + [brukerkode] + [nummer på sone som skal innkoples]	7
Styring av reléutganger	[*] + [2] + [brukerkode] + [nummer på utgang]	11
Feilrapportering	[*]+[3]	13
Vis siste hendelse	[*]+[4]	11
Forandre brukerkode / Masterkode	[*] + [5] + [masterkode] + [kode nr.] + [ny kode]	8
Innstilling av dato	[*] + [6] + [1] + [masterkode] + [MM] [DD] [ÅÅ]	11
Innstilling av tid	[*] + [6] + [2] + [masterkode] + [H][H] [M][M]	11
Oppringning til privat tlf. nr. 1	[*] + [7] + [1] + [masterkode] + Tlf.nr. + [#]	12
Oppringning til privat tlf. nr. 2	[*] + [7] + [2] + [masterkode] + Tlf.nr. + [#]	12
Summer av/på	[*] + [8] + [masterkode] + [1]	12
Forvarsling forsinkelse av/på	[*] + [8] + [masterkode] + [2]	12
System testing	[*] + [0] + [masterkode]	12

INNHOOLD:

BLI KJENT MED ORBIT-6	3
NOEN FORKLARINGER:	3
VISNINGSPANELET	4
KODETASTATURET	5
AKTIVERING/AVSTILLING AV SYSTEMET	6
FULL AKTIVERING	6
AKTIVERING MED SONEUTKOPLING	6
AVSTILLING	6
SONEUTKOPLING	7
HVORDAN KOPLE UT/INN EN SONE?	7
HVILKEN SONE ER UTKOPLET?	7
BRUKERKODER / MASTERKODE	8
INNSETTING ELLER FORANDRING AV MASTERKODE/BRUKERKODE	8
SLETNING AV BRUKERKODE	8
TRUSSEL-ALARM	9
SYSTEM LYDER	10
BRUKERFUNKSJONER	11
FEILRAPPORTERING	13
EGNE NOTATER	14

BLI KJENT MED ORBIT-6

Gratulerer med ditt nye Orbit 6 alarm system. Ved å bli kjent med systemet vil du kunne bruke det riktig og utnytte det maksimalt. Du vil da kunne føle deg trygg om du er hjemme eller bortreist.

Du kommuniserer med systemet ved hjelp av kodetastaturet. Systemet vil kvittere ved hjelp av lys og lyd på kodetastaturet

Orbit 6 systemet kan bestå av mange forskjellige sensorer, detektorer og kontakter for å varsle om brann, innbrudd, vannlekkasje, gasslekkasje o.s.v.

Kontrollpanelet har et backupbatteri i tilfelle av strømbrudd. Dette batteriet er oppladbart, men bør allikevel skiftes ca. hvert 3 – 5 år. Ved årlig service fra din installatør vil dette bli sjekket, og eventuelt byttet.

Noen forklaringer:

- Sone** Et område dekket av en eller flere detektorer som er koplet i en sløyfe.
- 24t sone** En sone som alltid er aktiv. Uavhengig om sentralen er aktivert eller ikke. For eksempel brann og sabotasje.
- Hjemme sone** En sone som er utkoplet mens resten av systemet er aktivt.
- Vakt sentral** En stasjon som tar imot alarmer fra alarmsystemer og rykker ut eller utfører nødvendige tiltak.
- Chime** En ”bipe” lyd som varsler inn-forsinkelse på systemet. Kan også settes opp til å varsle hver gang noen går i ytterdøra.
- Inn-forsinkelse** Tiden som går fra du går inn i en forsinket sone til alarmen lyder.
- Ut-forsinkelse** Tiden fra du aktiverer systemet til det er fullt aktivt. (Du må da være ute av huset).
- Feilrapportering** Hvis ønskelig kan feil rapporteres til vaktentralen via telefonutringeren.
- Eksternutgang** I tillegg til systemets normale funksjoner kan du slå av og på et lys eller lignende som er koplet til systemet. Dette styres fra kodetastaturet.
- Nøkkelbryter** Aktivering og avstilling av systemet kan gjøres med en nøkkelbryter som kan monteres for eksempel ved utgangsdøra. Dette må være en pulsbyter.
- Brukerkoden** kan brukes til å aktivere og avstille systemet eller sende en trusselalarm.
- Masterkoden** fungerer som brukerkoden, men kan i tillegg brukes til systemfunksjoner.
- Installeringskoden** brukes for å programmere og foreta service på systemet.

VISNINGSPANELET

Kodetastaturet er din kommunikasjonsenhet mot Orbit 6 systemet. Du kan ha inntil 4 kodetastatur på et system, for 6 eller 8 soner. Tastene brukes for å aktivere/avstille systemet eller gi en annen kommando. Lysdiodene viser status og indikasjon på systemet.

POWER LED

Visning	Forklaring
PÅ	Systemet er i normal drift fra nettet. Batteriet er OK.
AV	Systemet er ikke operativt. Det er ikke strøm hverken fra nettet eller backupbatteriet.
BLINKER	Feilstatus. For visning av feil, se tabellen på side 13.

ARM LED

Visning	Forklaring
PÅ	Systemet er aktivt. Innbruddsalarmen er på.
AV	Systemet er avstilt. Innbruddsalarmen er av.
BLINKER	Systemet er i alarm.

READY LED

Visning	Forklaring
PÅ	Alle innbruddsonene er sikret. Systemet er klar til å bli aktivert.
AV	En eller flere av innbruddsonene er ikke sikret. D.v.s. Noen befinner seg i en sone. Systemet er <u>ikke</u> klar til å bli aktivert. Se side 6.
BLINKER	En av sonene er forbikoplet. Se side 7.

FIRE LED

Visning	Forklaring
PÅ	En brannmelder har blitt aktivert.
AV	Alle brannsonene er i normal status.
BLINKER	Det er detektert en feil på en av sonene.

SONE LED

Visning	Forklaring	
	Systemet aktivert	Systemet avstilt
PÅ	En alarm er aktivert på den sonen som er indikert.	Ikke aktuell!
AV	Sonen er sikret.	Ingen i sonen.
BLINKER		Den indikerte sonen er ikke sikret. Noen befinner seg i en sone.

KODETASTATURET

Tastene kan brukes til forskjellige funksjoner i tillegg til å aktivere og avstille systemet.



* brukes i forbindelse med programmering av systemet.



ARM brukes sammen med brukerkoden for å aktivere hele innbruddsalarmen.



STAY brukes til å aktivere deler av systemet.
(Se soneutkopling, side 6.)



Ved å trykke på Tast 1 og 2 samtidig i minst to sekunder vil du sende en overfallsalarm til politiet eller din overvåkningsentral.
(Dette må programmeres av installatør)



Ved å trykke på Tast 4 og 5 samtidig i minst to sekunder vil du sende en brannalarm til brannvesenet eller din overvåkningsentral. (Dette må programmeres av installatør.)



Ved å trykke på Tast 7 og 8 samtidig i minst to sekunder vil du sende en alarm til legevakten eller din overvåkningsentral.
(Dette må programmeres av installatør.)

Systemet har tre typer koder:

- Brukerkoden** kan brukes til å aktivere og avstille systemet eller sende en trusselalarm. Det kan være 5 forskjellige brukerkoder på systemet.
- Masterkoden** fungerer som brukerkoden, men kan i tillegg brukes til:
Legge til, modifisere og slette brukerkoder, stille internklokka på systemet og teste systemet. (Satt fra fabrikk til: 1 2 3 4.)
- Installeringskoden** brukes for å programmere og foreta service på systemet. Denne koden er normalt bare brukt av servicepersoner.

AKTIVERING/AVSTILLING AV SYSTEMET

Sjekk READY lyset på kodetastaturet. Hvis det lyser eller blinker er systemet klart. Hvis READY ikke lyser eller blinker er systemet ikke klart. Noen befinner seg i sikret sone eller en sone har feil.

Sørg for at alle er ute av sikret sone eller utkople den aktuelle sonen.

Du kan velge to former for aktivering:

Full aktivering eller Aktivering med soneutkopling.

Full Aktivering

TAST	BESKRIVELSE
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value="ARM"/>	Tast Masterkoden eller en Brukerkode NB! Hvis du taster feil kode vil du høre 3 korte bip i kodetastaturet
(<input type="button" value="ARM"/>)	(Hvis rask aktivering er programmert.)

Forlat huset eller området. Kodetastaturet vil bipe i forsinkelsesperioden.

Aktivering med soneutkopling

TAST	BESKRIVELSE
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value="STAY"/>	Tast Masterkoden eller en Brukerkode. NB! Hvis du taster feil kode vil du høre 3 korte bip i kodetastaturet
(<input type="button" value="STAY"/>)	(Hvis rask aktivering er programmert.)

Systemet vil nå være aktivert, men den valgte sonen vil være utkoplet. (D.v.s. den sonen eller de sonene som er programmert for utkopling ved installasjon av anlegget.)

Kodetastaturet vil bipe i forsinkelsesperioden.

Avstilling

Når du vil avstille systemet eller når en alarm har gått må du taste Masterkoden eller Brukerkoden. For innbruddsalarm må dette gjøres før forsinkelsestiden har gått ut hvis du vil unngå at alarmen skal gå. Hvis et av følgende forhold er til stede har det vært en alarm.

- ARM lyset blinker
- En sone lyser
- FIRE lyser

TAST	BESKRIVELSE
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> (1) (2) (3) (4)	Tast Masterkoden eller en Brukerkode. NB! Hvis du taster feil kode vil du høre 3 korte bip i kodetastaturet

SONEUTKOPLING

Det kan være aktuelt å kople ut en eller flere soner. Dette kan gjøres både når systemet er aktivert og når det er avstilt.

Hvordan kople ut/inn en sone?

TAST	BESKRIVELSE
	Hvis READY ikke lyser er en av sonene i ubalanse. D.v.s. noen befinner seg i sonen eller det er en feil på detektor eller kabel. Sonen kan da utkoples.
* 1	Utkoplingskommando.
□ □ □ □	Tast Maserkode eller Brukerkode. NB! Hvis du taster feil kode vil du høre 3 korte bip i kodetastaturet
1 2	Sonen(e) som skal utkoples. (Inntil 2 soner). F.eks. 1, 2 og 3. Den sonen du taster blir utkoplet eller innkoplet ved annenhvert trykk på tasten.
	Hvis ”rask utkopling” er lagt inn i programmet, kan utkoplingen gjøres enkelt ved å hold tasten for sløyfennummeret inne i 2 sekunder.
#	Tast # eller vent i 2 sekunder.

READY lyset blinker for å indikere at en sone er utkoplet.

Hvilken sone er utkoplet?

For å finne ut det må systemet være avstilt. Hvis READY lyset blinker er minst en sone utkoplet. Hvilke(n) kan du finne på følgende måte:

TAST	BESKRIVELSE
* 1	Utkoplingskommando.
□ □ □ □	Tast Maserkode eller Brukerkode. NB! Hvis du taster feil kode vil du høre 3 korte bip i kodetastaturet

Det vil lyse i noen sekunder på den (de) sonen(e) som er utkoplet.

BRUKERKODER / MASTERKODE

Innsetting eller forandring av Masterkode/Brukerkode

TAST	BESKRIVELSE
<input type="button" value="*"/> <input type="button" value="5"/>	Tast funksjonskode. Systemet må være avstilt (ARM lyset er mørk).
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/>	Tast nåværende Masterkode. (1 2 3 4 hvis fabrikkoppsett)
<input type="button" value="0"/>	For å forandre Masterkoden, tast 0.
<input type="button" value="1"/>	For å forandre Brukerkode 1, tast 1.
<input type="button" value="2"/>	For å forandre Brukerkode 2, tast 2.
<input type="button" value="3"/>	For å forandre Brukerkode 3, tast 3.
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/>	Tast den nye Masterkoden eller Brukerkoden.

Hvis riktig gjort vil kodetastaturet gi en ett-sekunds pipelyd. Koden er nå aktivert.

Sletting av Brukerkode


Det kan være nødvendig å slette en Brukerkode. Masterkoden er det ikke mulig å slette selv om den kan forandres.

TAST	BESKRIVELSE
<input type="button" value="*"/> <input type="button" value="5"/>	Tast funksjonskode. Systemet må være avstilt (ARM lyset er mørk).
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/>	Tast nåværende Masterkode. (1 2 3 4 hvis fabrikkoppsett)
<input type="button" value="1"/>	For å slette Brukerkode 1, tast 1.
<input type="button" value="2"/>	For å slette Brukerkode 2, tast 2.
<input type="button" value="3"/>	For å slette Brukerkode 3, tast 3.
<input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/> <input type="button" value=""/>	Tast 0 0 0 0 som ikke er en gyldig kode for å slette den valgte Brukerkoden.

Hvis riktig gjort vil kodetastaturet gi en ett-sekunds pipelyd. Koden er nå slettet.

TRUSSEL-ALARM

Om du blir tvunget til å avstille alarmer, for eksempel av en overfallsmann, kan dette gjøres ved at men samtidig gir en stillealarm. Denne ”brukerkoden” må på forhånd programmeres, og virker tilsynelatende som en vanlig brukerkode. Programmering av en trusselkode gjøres på følgende måte:

TAST	BESKRIVELSE
	Tast den Bruerkoden som ved installasjon er programmert som trusselalarm. (Ref. installasjonsveiledningen)

Det må avtales med installatøren hvilken kode som skal være trusselkode slik at dette kan programmeres ved installasjon. Vaktselskapet vil gi opplysninger om hvilket nummer etc. som skal programmeres.

SYSTEM LYDER

I tillegg til de visuelle indikeringene på kodetastaturet vil systemet gi signal om hendelser med lyd. Avhengig av hva hendelsen er vil lydsignal høres i kodetastatur eller sirene/klokke. Følgende lydsignaler kan høres:

HENDELSE	KOMMENTAR	KODE-TASTATUR	SIRENE/KLOKKE
Innbruddsalarm		Biping (hvis programmert)	Konstant lyd
Brannalarm	Lyden i tastaturet kan v.h.a. programmering koples ut	Rask pulserende Biping	Vibrerende lyd
Panikkalarm (politi)	Direkte oppringning til politi kan programmeres inn på systemet og aktiveres ved å taste 1 og 2 samtidig.	Ett Langt Bip	Konstant lyd (Hvis programmert)
Manuell Brannalarm	Direkte oppringning til brannvesenet kan programmeres inn på systemet og aktiveres ved å taste 4 og 5 samtidig.	Rask pulserende biping	Vibrerende lyd
Ambulanse	Direkte oppringning til legevakten kan programmeres inn på systemet og aktiveres ved å taste 7 og 8 samtidig.	Ett Langt Bip	Ingen lyd
Aktivering/ Avstilling	Lyden i tastaturet kan v.h.a. programmering koples ut	Ett sekunds Bipelyd	Ingen lyd
Feil tastet kode		Tre raske bip	Ingen lyd
Inn/Ut-forsinkelse	Lyden i tastaturet kan v.h.a. programmering koples ut. Et kort bip når systemet går aktivt kan programmeres.	Sakte bipelyd i hele forsinkelses-tiden	Ingen lyd (evt. ett bip ved aktiv)
Inntasting av Brukerfunksjoner		Ett sekunds bipelyd hvis riktig inntastet.	Ingen lyd

BRUKERFUNKSJONER

Orbit 6 har en del brukerfunksjoner man bør kjenne til for å få maksimalt utbytte av alarmsystemet. Følgende tabell gir en enkel beskrivelse av de forskjellige funksjoner og hvordan de brukes.

FUNKSJON	TAST	BESKRIVELSE
Sone- utkopling	+ + Brukerkode + sonen du vil kople ut + #	Brukes hvis du må ta en sone ut av funksjon p.g.a. feil eller at noen befinner seg i sonen. <i>Hvis programmert kan rask utkopling gjøres ved å holde tasten for sløyfenummeret inne i 2 sek.</i>
Styring av eksterne reléutganger	+ + Brukerkode + Releutgang	Til Orbit 6 systemet kan det koples en ekstra utgangsmodule med 4 releutganger. Disse kan programmeres til forskjellige funksjoner i forbindelse med alarmsignal (sirene, lys, etc.)
Vis Feil- Rapportering	+	POWER lyset vil blinke når det er en feil. For nærmere info se feil-rapportering s. ...
Vis Alarm- hukommelse	+	Viser siste alarm v.h.a. lysene på kodetastaturet.
Sett ny Brukerkode eller forandre Masterkode/ Brukerkode	+ + Brukerkode + Ny Brukerkode + nr. for Brukerkoden	Masterkoden kan bare forandres ikke slettes. Det kan legges inn fire Brukerkoder. (Se side 8.)
Setting av dato	+ + + Masterkode 	MM = Måned DD = Dag ÅÅ = År Merk at måned kommer før dag (amerikansk format).
Setting av klokke	+ + + Masterkode +	Klokken har 24 timers format. HH = timer MM = minutter

Sett tlf. nr. 1 for privat oppfølgings telefon.	<p>* + 7 + 1</p> <p>+ Masterkode +Telefonnummer + [#]</p>	Her kan du legge inn et tlf.nr. som kan ringes opp for å gi en kvitering om at en alarm har gått og at vaktentralen er oppringt. (Maks 24 tall).
Sett tlf. nr. 2 for privat oppfølgings telefon.	<p>* + 7 + 2</p> <p>+ Masterkode +Telefonnummer + [#]</p>	Her kan du legge inn andre tlf.nr. som kan ringes opp for å gi en kvitering om at en alarm har gått og at vaktentralen er oppringt. (Maks 24 tall).
Summer i kodetastatur	<p>* + 8</p> <p>+ Masterkode + 1 eller 2</p>	1 = Kopler inn eller ut lyden i kodetastaturet. 2 = Kopler inn eller ut lyd ved bevegelse i valgte soner. (se side 2)
System testing	<p>* + 0</p> <p>+ Masterkode</p>	Denne funksjonen tester kodetastatur, lys og lyd, ekstern sirene og backupbatteri. <ul style="list-style-type: none"> • Sirenen vil gi et støt. • Kodetastaturet vil lyse. • Kodetastaturet vil Bipe. (hvis programmet). • POWER lyset vil blinke hvis batteriet er dårlig. • Lys vil blinke i h.t. feilrapportering. Se side 13.

FEILRAPPORTERING

Orbit 6 gir indikasjon om alle feil som detekteres av systemet. Feilrapporteringen indikeres på kodetastaturet, men kan også i mange tilfeller sendes til alarm stasjonen. Har systemet detektert en feil vises dette ved at POWER lyset på kodetastaturet blinker. For å se hva feilen er, må systemet være avstilt. **Tast * 3**. Kodetastaturet vil Bipe og lysene vil indikere hva som er feil. Se tabellen under. Det kan være flere feil samtidig. I så fall vil flere lys være tent.

LYS	STATUS	FEIL	HVA KAN DU GJØRE?
POWER	Blinkende	Feil detektert!	Tast <input type="button" value="*"/> <input type="button" value="3"/>
ARM	AV	Normal	
READY	AV	Normal	
FIRE	PÅ	Feil på brannsløyfe	En detektor eller sløyfen har feil. Kontakt installatør.
SONE 1	PÅ	Lavt batteri	Batteriet må byttes. Kontakt installatør.
SONE 2	PÅ	220 volt har falt ut	Sjekk om du har 220 volt tilførsel. Sjekk sikring i sikringsskapet og på sentralen.
SONE 3	PÅ	Klokke og dato er ikke innstilt	Sett dato og klokke. Se side. 11
SONE 4	PÅ	Kommunikasjonsfeil	Overføring til vaktentralen virker ikke. Kontakt installatør.
SONE 5	PÅ	Feil på sirene	Sjekk at sirenen er tilkople

