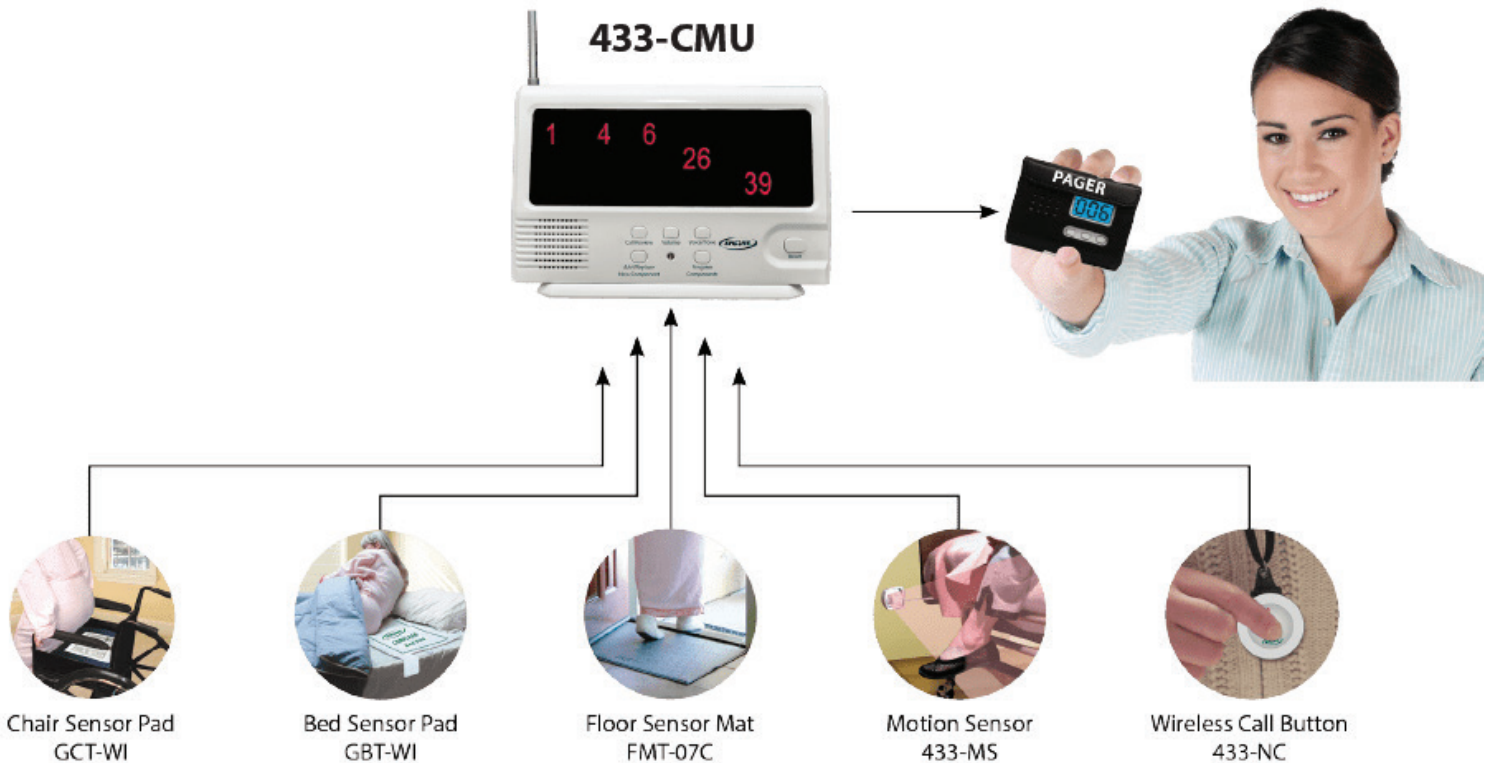


IMPORTANT : Ne jamais plier les bandes/coussins. Leur utilisation recommandée est d'un an.



Programmation initiale de la console

- 1- Insérer les piles dans chacune des composantes qui en nécessite;
 - a. 4 piles C dans la console 433-CMU,
 - b. 3 piles AA dans le détecteur de mouvement 433-MS et mettre à ON,
 - c. 1 pile A23-12V (fournie) du capteur de porte/fenêtre 433-EXT,
 - d. 2 piles AA dans la pagette 433-PGD,
 - e. 1 pile A23-12V (fournie) dans le bouton d'appel 433-NC,
 - f. 1 pile A23-12V (fournie) dans le bouton de remise à zéro (reset) 433-RB,
 - g. Mettre à ON le transmetteur sans fil des coussins sensoriels, bandes de lit sensorielles et tapis sonores.
- 2- Brancher l'adaptateur électrique optionnel AC04E sur le côté de la console et à une prise murale. Des numéros clignoteront sur la console signifiant qu'elle n'est pas encore programmée.
- 3- Ajuster la tonalité de l'alarme et son volume (boutons Voice/Tone et Volume).
- 4- Placer les composantes à programmer à la suite dans l'ordre numérique désiré sur la console.
- 5- Placer le commutateur sur le côté de la console en position UNLOCK.

- 6- Presser le bouton Program Components jusqu'à ce que vous entendiez 2 Bips et une mélodie. Le voyant lumineux au centre de la console vous indique que vous êtes en mode programmation. Vous avez 30 secondes pour programmer chacune des composantes.
- 7- Pour programmer le détecteur de mouvement 433-MS; le mettre à ON, le numéro attribué va être entendu et va s'illuminer sur la console. Mettre le 433-MS à OFF et attendre la mélodie de confirmation.
- 8- Pour programmer les coussins et bandes de lit sensoriels, assurez-vous que les transmetteurs sont à ON. Pressez sur le coussin/bande de lit pendant 2 à 3 secondes et relâcher. Le numéro attribué va être entendu et va s'illuminer sur la console. Attendre la mélodie de confirmation.
- 9- Pour programmer le bouton d'appel 433-NC, presser sur le bouton et relâcher. Le numéro attribué va être entendu et va s'illuminer sur la console. Attendre la mélodie de confirmation.
- 10- Pour programmer le capteur de porte/fenêtre 433-EXT, mettre les deux éléments en contact et relâcher. Le numéro attribué va être entendu et va s'illuminer sur la console. Attendre la mélodie de confirmation.
- 11- Pour programmer le tapis sonore, mettre le transmetteur à ON. Le numéro attribué va être entendu et va s'illuminer sur la console. Attendre la mélodie de confirmation.
- 12- Pour programmer le bouton de remise à zéro (reset) 433-RB, presser sur le bouton et un Bip sera entendu. Aucun numéro ne sera attribué à cet élément.
- 13- Aucune programmation n'est requise pour programmer la pagette 433-PGD. Elle captera automatiquement le signal émis par la console et indiquera le numéro de la composante qui a déclenché l'alarme.
- 14- Lorsque tous les éléments sont programmés, remettre le commutateur sur le côté de la console à LOCK. Presser sur le bouton RESET.
- 15- Vous pouvez maintenant tester chacune des composantes.

Programmation de l'ajout d'une nouvelle composante (le numéro suivant disponible sera attribué)

- 1- Placer les composantes à programmer à la suite dans l'ordre numérique désiré sur la console.
- 2- Placer le commutateur sur le côté de la console en position UNLOCK.
- 3- Presser le bouton Add/Replace jusqu'à ce que vous entendiez 2 Bips et une mélodie.
- 4- Presser le bouton Program Components jusqu'à ce que vous entendiez 1 Bip et une mélodie.
- 5- Le numéro qui clignotera est le dernier numéro programmé.
- 6- Programmer le ou les composantes à ajouter en vous référant à la section Programmation initiale de la console.
- 7- Attendre la mélodie de confirmation.
- 8- Remettre le commutateur sur le côté de la console à LOCK. Presser sur le bouton RESET.
- 9- Vous pouvez maintenant tester chacune des nouvelles composantes.

Programmation du remplacement d'une composante à un numéro existant

Comme les coussins et bandes de lits sensoriels doivent être remplacés à chaque année, cette procédure vous permettra de conserver les numéros existants.

Assurez-vous qu'aucune composante n'est activée lorsque vous essayez de remplacer une composante de la console 433-CMU.

Vous devrez agir rapidement et programmer la composante dès que vous entendrez le numéro de la composante à remplacer.

- 1- Placer le commutateur sur le côté de la console en position UNLOCK.
- 2- Presser le bouton Add/Replace jusqu'à ce que vous entendiez 2 Bips et une mélodie.
- 3- Presser le bouton Call Review jusqu'à ce que vous entendiez et voyiez le numéro désiré sur la console.
- 4- Programmer la composante de remplacement en vous référant à la section Programmation initiale de la console.
- 5- Vous n'entendrez pas de mélodie de confirmation dans cette séquence de programmation.
- 6- Remettre le commutateur sur le côté de la console à LOCK. Presser sur le bouton RESET.
- 7- Vous pouvez maintenant tester la composante de remplacement.

Remettre la console à zéro pour une nouvelle programmation initiale

- 1- Placer le commutateur sur le côté de la console en position UNLOCK.
- 2- Presser simultanément sur le bouton Program Components et sur le bouton Reset.
- 3- Plusieurs numéros clignoteront sur l'écran signifiant que l'opération est réussie.