

Bedienungshandbuch AC 7111/AC 7211

EINFÜHRUNG

Das Personensuchsystem bietet eine große Vielzahl von Grund- und Zusatzfunktionen, mit denen die Anforderungen jedes individuellen Anwenders erfüllt werden können. Das System ist besonders für den Einsatz bei mittleren bis großen Firmen und Institutionen gedacht.

Empfängerrufe können sowohl von einer oder mehreren Bedienkonsolen als auch von jeder beliebigen Nebenstelle einer Telefon- oder Intercom-Anlage erfolgen.

Technische Alarmsysteme können mit Hilfe von direkter Computerkoppelung oder durch individuelle Kontakte oder andere Rufeingabestellen gekoppelt werden. Vom System können bis zu 10.000 Empfänger aufgerufen werden.

Bis zu drei unterschiedliche und leicht zu erkennende Ruftöne stehen zur Verfügung. Darüber hinaus sind besondere Codes für Gruppenrufe sowie zwei Rufcharakter für Sonderanwendungen vorgesehen.

An die Empfänger können Display-Nachrichten mit bis zu zehn Ziffern (2x5) sowie die Buchstaben a – e und gesprochene Nachrichten gesendet werden, mit denen Ursprung und Art des Rufes angegeben werden können. Die Empfänger können bis zu vier Nachrichten mit je maximal zehn Zeichen speichern.

Sechs verschiedene Empfängerarten stehen zur Verfügung: mit oder ohne Display, mit oder ohne Sprache und mit oder ohne Vibrator. Die Empfänger können mit wiederaufladbaren Akkus oder Wegwerf-Batterien betrieben werden und besitzen eine Anzeige für zu geringe Batteriespannung.

Die Empfänger besitzen eine individuelle sowie eine Gruppenruf-Adresse, die unabhängig voneinander über Software programmiert werden können. Es gibt Empfänger mit oder ohne großem leicht lesbaren fünfstelligem LCD-Display. Die Display-Nachrichten können entweder vorprogrammiert oder manuell ausgewählt werden, je nach Anwendungszweck.

Das Rufsystem kann einfach in andere Systeme wie Telefon-Nebenstellenanlagen, Intercom-Anlagen, Schwesterruf-Anlagen und Alarmanlagen integriert werden und ist postzugelassen.

elino call

1	TASTATUR- UND DISPLAY-FUNKTIONEN	Seite 2
2	BEDIENUNGSANWEISUNGEN	Seite 5
2.1	Bedienungsablauf	Seite 5
2.2	Übersicht über die zur Verfügung stehenden RuFFunktionen	Seite 6
2.3	Bedienungsbeispiele	Seite 10
2.4	Laderegale	Seite 16
3	PROGRAMMIERANWEISUNGEN	Seite 17
3.1	Löschen aller programmierten RuFFunktionen	Seite 17
3.2	Programmierung der allgemeinen RuFFunktionen	Seite 18
3.3	Programmierung der Starttasten I, II, III	Seite 20
3.4	KurzwahlruF	Seite 21
3.5	Sequentieller GruppenruF	Seite 22
3.6	Programmierung der Empfänger	Seite 23
3.7	Einstellen der Uhr	Seite 25
3.8	Alarmkontakte	Seite 26
3.9	Verwendung des Teilnehmer-Informationssystem (SIS)	Seite 27
3.10	Verwendung der Rücksprech-Funktionen	Seite 29
3.11	Programmierübersicht	Seite 30
4	FEHLERMELDUNGEN	Seite 32
5	PROGRAMMIERFORMULARE	Seite 33

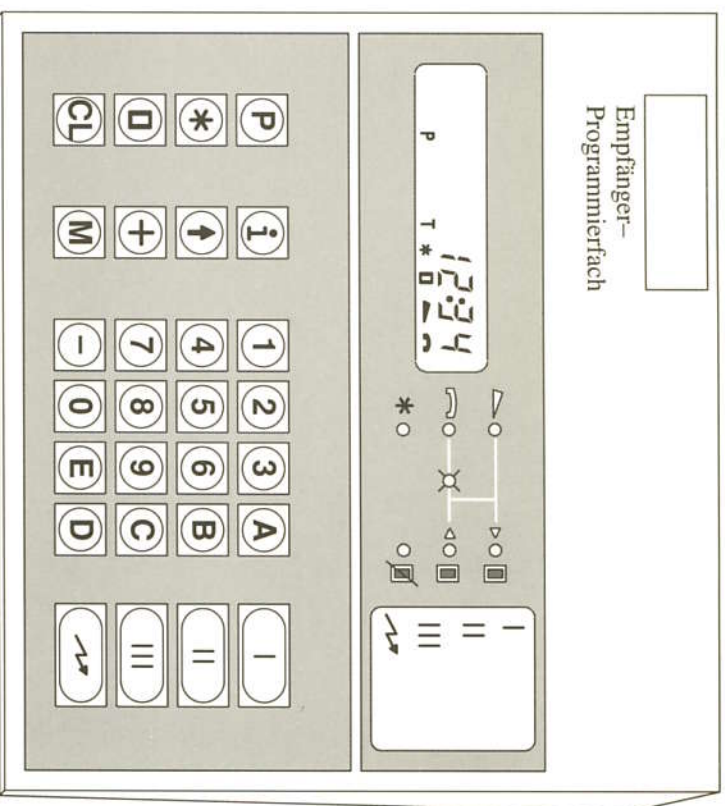
Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Entscheidung für das Personensuchsystem.
Das Personensuchsystem wird Ihnen über viele Jahre hinweg bei der Arbeit helfen
und ein fester Bestandteil in Ihrer Organisation werden.

Dieses Benutzer-Handbuch behandelt in den nachfolgenden Abschnitten
die Programmierung und Bedienung Ihrer neuen Personensuchanlage.

Gültig ab
Software Revision Moc A09, Toc A08

1 TASTATUR- UND DISPLAY-FUNKTIONEN

BEDIENKONSOLE



Programmiertasten Adress-, Mitteilungstasten Starttasten

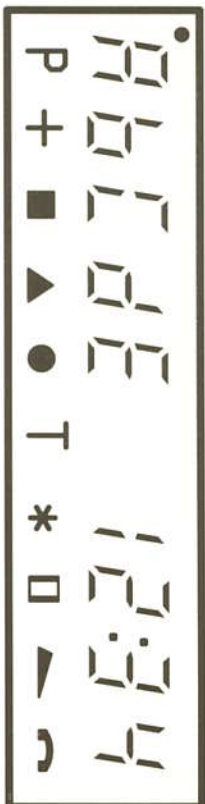
LEUCHTDIODEN

- ▶ Leuchtet während Ruf- und Sprachübertragung.
- ▶ Leuchtet während Sprechen und Rücksprechen.
- ▶ Blinkt, wenn Rücksprechen erkannt wird.
- * Leuchtet, wenn ein Alarmkontakt aktiv ist.
- ⊗ Blinkt, wenn der Sprachkanal belegt ist.
- ▶ ◯ ◯ Leuchtet während des Rufs und wenn ein Sprachkanal frei ist.
- ▶ ◯ ◯ Blinkt während Rücksprechen.
- ⊗ Blinkt, wenn Abwesenheit erkannt wird.

TASTATUR

- P** Dient zum Starten aller Programmierungsprogramme und zur Auswahl von Parametern.
 - *** Wird zum Programmieren der Alarmkontakte benutzt.
 - D** Diese Taste (mit dem Symbol eines Empfängers) dient zur Programmierung von Empfängern und zur Abfrage von Abwesenheits-Information.
 - CL** Löschtaste. Dient zur Korrektur und für die Rückkehr aus dem Programmierbetrieb in den Normalbetrieb.
 - i** Informationstaste. Dient zur Programmierung im Teilnehmer-Informationssystem (SIS = Subscriber Information Service) und zur Anforderung von Informationen.
 - ↑** Schritttaste. Dient zum schrittweisen Durchlaufen eines Programms.
 - +** Verkettungstaste. Wird für sequentiellen Gruppenruf.
 - M** Nachrichtentaste. Wird zum Programmierung und Übertragung einer Display-Nachricht verwendet. Auch verwendet als Rück-Schritttaste in Programmen, und zum Ein-/Ausschalten des Mikrophones im Sprachsystemen.
- Tasten, die für Empfängeradressen, Display-Nachrichten, Speicherung von SIS-Informationen und für die Programmierung zur Verfügung stehen.
- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | A |
| 4 | 5 | 6 | B |
| 7 | 8 | 9 | C |
| 0 | E | D | |
- I** Starttasten für die Übertragung. Für die Tasten I, II, und III können individuelle Rufparameter vorprogrammiert werden.
 - II**
 - III**
 - ⚡**

LCD-DISPLAY



Das obige Bild ist ein Beispiel für die Zeichen und Ziffern auf dem LCD-Display der Konsole. Mit den vier durch einen Doppelpunkt getrennten Ziffern wird die Uhrzeit des Systems angezeigt. Sie erscheinen immer, wenn sich die Konsole im "Normalbetrieb" befindet.

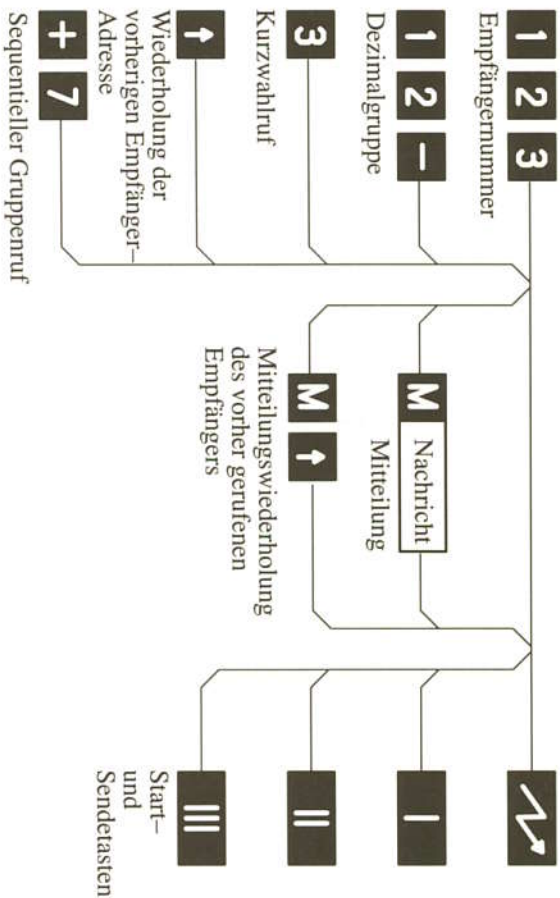
Die Symbole in der unteren Reihe des Displays erscheinen nur während der folgenden Betriebszustände:

- P** Während der Programmierung.
- +** Während der Programmierung oder bei der Ausführung von Erweiterungsfunktionen.
- Wenn keine Verbindung mit der Zentrale besteht.
- ▲** Wenn ein Fehler im System erkannt ist.
- Wenn alle 16 lokalen Rufspeicher belegt sind.
- T** Während des Testbetriebs.
- *** Während der Programmierung der fünf Alarmkontakte.
- Während der Programmierung der Empfängeradresse.
- ▶** Während des Rufs.
- ☎** Während einer Sprechverbindung bei angeschlossenem Mikrofon oder Mikro-Telefon.
- Der Punkt in der oberen linken Ecke erscheint, wenn eine Funktion mit der Bezeichnung "Überwachungs-Empfänger-Sendekanal belegt" aktiv ist.

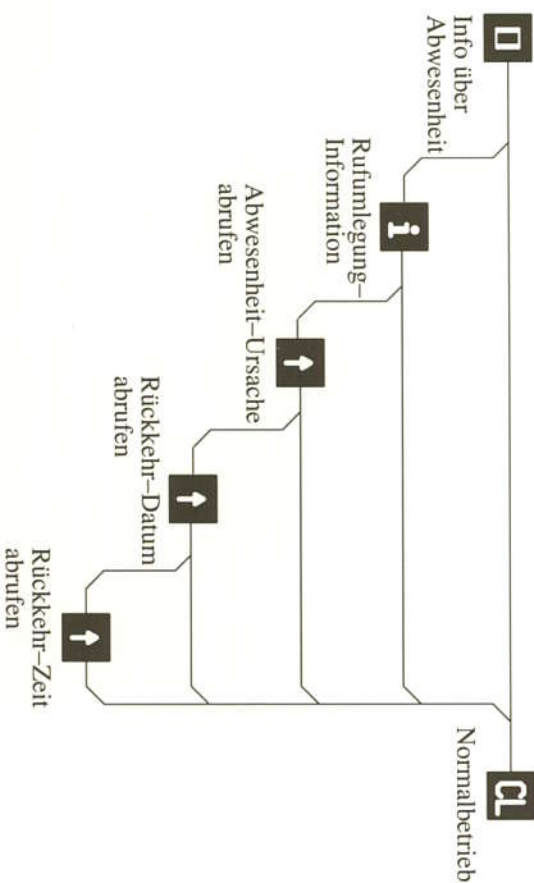
2 BEDIENUNGSANWEISUNGEN

2.1 Bedienungsablauf

Suchruf:



Abwesenheitsbestätigung:



2.2 Übersicht über die zur Verfügung stehenden Ruftfunktionen

Allgemeines.

Normalerweise sind alle Starttasten programmiert (bezüglich Rufton-Code, Rufwiederholung, usw.). Siehe "Programmierungs-Anweisungen", wenn eine Programmierung erforderlich ist.

Individuelle Rufe.

Die Empfänger werden gerufen, indem sie mit einer Nummer angesprochen werden, die als Empfängeradresse bezeichnet wird. Jede Nummer kann aus bis zu vier Ziffern 0...9 bestehen. Wenn erforderlich, können auch die Zeichen A...E benutzt werden.

Gruppenrufe.

- 1) Mit einer gemeinsamen Rufadresse.
Alle Empfänger haben zwei unabhängige Adressen, die mit A- und B-Adresse bezeichnet werden. Die B-Adresse ist die individuelle Empfängeradresse, während die A-Adresse als gemeinsame Nummer für Empfängergruppen benutzt werden kann. Auf diese Weise können ohne Einschränkung Gruppen beliebiger Größe programmiert werden. Am Empfänger befindet sich eine transparente Kunststoffabdeckung, unter welcher die individuelle Empfängernummer nach Lösen des Batteriefach-Deckels eingeschoben werden kann.
- 2) Der Dezimalgruppenruf.
Die Funktion "Dezimalgruppenruf" erlaubt den gleichzeitigen Ruf von Empfängern, die der gleichen Zehner-, Hunderter- oder Tausender-Serie zugeordnet sind. Dieser Dezimalgruppenruf wird nur für die B-Adresse verwendet.

BEISPIELE:

- 1 2 - Alle Empfänger, deren B-Adresse mit 12 beginnt, werden gerufen.
 - 1 - - Alle Empfänger, deren B-Adresse mit 1 beginnt, werden gerufen.
 - - - Alle Empfänger werden gerufen (Ruf an alle).
- 3) Der sequentielle Gruppenruf.
Mit der Funktion "sequentieller Gruppenruf" können Gruppen aus willkürlich ausgewählten Empfängernummern zusammengestellt werden. Bis zu 16 Empfänger, Dezimalgruppen oder Gruppen mit gemeinsamer Adresse können einer sequentiellen Gruppe zugeordnet werden.

Kurzwahlrufe.

Individuelle und Gruppenadress-Nummern können so programmiert werden, daß sie mit einer einzigen Taste im Bereich 0 bis 9, A bis E und - gerufen werden können. Dies ist der sogenannte Kurzwahlruf.

- 1) Mit programmierter Display-Nachricht.
Für jede Kurzrufnummer kann eine individuelle Display-Nachricht programmiert werden. Wenn eine Starttaste mit der programmierten Display-Nachricht verwendet wird, wird nur die für die Kurzrufnummer programmierte Nachricht gesendet.

- 2) Mit programmierten Rufparametern.
Zusätzlich zu einer Nachricht können der Kurzruftaste mehrere Rufparameter wie Rufton-Zeichen, Rufwiederholung, Sprechbetrieb oder Prioritätsruf zugeordnet werden. Die Rufparameter werden unterdrückt, wenn eine der Starttasten I, II oder III benutzt wird.

Display-Nachricht.

Jedem Ruf, mit Ausnahme eines sequentiellen Gruppenrufs, kann eine Display-Nachricht mit maximal zehn Zeichen hinzugefügt werden.

Starttasten mit vorprogrammierten Ruftfunktionen.

Es stehen vier Starttasten zur Verfügung: I, II, III und - . Die Taste - ist die allgemeine Sendetaste, die für normale Ruf ohne programmierte Nachricht verwendet wird. Die Tasten I, II, III können so programmiert werden, daß Parameter und Nachrichten zu den über diese Tasten ausgeführten Rufen hinzugefügt werden können. Nicht programmierte Parameter der Tasten I, II, III werden unter Verwendung der Parameterwerte der Taste - ausgeführt. Die Taste - kann nicht mit einer vorprogrammierten Nachricht versehen werden. Alle Nachrichten können zu den Rufen hinzugefügt werden. Rufparameter können zum Zeitpunkt der Ausführung geändert oder hinzugefügt werden.

- 1) Mit programmierten Rufton-Zeichen.
Der Empfänger zeigt seine Adresse (A oder B) und das Rufton-Zeichen. Die folgenden Rufton-Zeichen stehen im Empfänger zur Verfügung. Die Zeichennummer bezieht sich auf den für die Programmierung verwendeten Wert, z.B. A-1 ist ein einzelner Rufton.

Bezeichnung	Zeichen	Rufton-Signal
Stiller Ruf	0	Kein Rufton
Normaler Ruf	1	–
Normaler Ruf	2	–
Normaler Ruf	3	–
Alarmruf	4	–
Spezialruf	6	–
Sprachruf	7	–

- 2) Mit Rufwiederholung.
Bei der Funktion "Rufwiederholung" kann die Anzahl der Rufe pro Suchruf programmiert werden. Max. 254 (254 in einem System mit einer Hauptbedienkonsole).
Unter normalen Umständen sind ein bis zwei Rufe ausreichend.
- 3) Mit Sprache.
Der Sprachruf-Parameter aktiviert bei seiner Ausführung den Sprachbetrieb des Systems. Diese Betriebsart sollte nur für Sprachempfänger verwendet werden. Das System besitzt einen gemeinsamen Sprachkanal.
Die Leuchtdioden-Anzeige "Sprachkanal belegt" blinkt, wenn eine andere Konsole oder ein anderer Eingang den Sprachkanal verwendet.
Die Konsole zeigt mit drei Rufönen an, daß die Taste **M** für die Sprachnachricht benutzt werden kann. Mit dieser Taste kann das Mikrofon eingeschaltet werden. Ein Symbol auf dem Display zeigt an, daß das Mikrofon betriebsbereit ist. Kurze Ruföne von der Bedienkonsole zeigen an, daß die programmierte maximale Sprechzeit erreicht ist.
Der Sprachruf wird mit der Löschaste beendet. Die Sprachfunktion kann nicht in einem sequentiellen Gruppenruf verwendet werden.
- 4) Mit Priorität.
Den Starttasen kann eine Priorität zugeordnet werden, durch die andere noch nicht ausgeführte Rufe gespeichert werden und dem betreffenden Ruf eine Priorität zugeteilt wird. Ein laufender Sprachruf wird durch den Prioritätsruf unterbrochen.
- 5) Mit programmierter Nachricht.
Eine Nachricht von bis zu zehn Zeichen kann nur für die Starttasen **I, II, und III** vorprogrammiert werden. Dabei können die Zeichen **1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 A b C d E** sowie die Minustaste verwendet werden.

Abwesenheitsmeldung.

Wenn festgestellt wird, daß sich ein gerufener Empfänger in einem Ablage-regal befindet oder auf Abwesenheit programmiert ist, blinkt die Abwesenheitsanzeige. Zusätzlich kann auch ein akustisches Signal programmiert werden, um den Bediener hierauf aufmerksam zu machen. Nach Betätigung der Empfängertaste **□** werden die Empfängeradressen und der Abwesenheitsgrund angezeigt.
Bei Betätigung dieser Taste wird gleichzeitig die Abwesenheit bestätigt und die Anzeige erlischt, wenn es sich um den einzigen gerufenen Empfänger handelte, der auf Abwesenheit geschaltet ist. Wenn es sich um eine programmierte Abwesenheit handelt, können durch Betätigen der Taste **↑** weitere Informationen über Datum und Uhrzeit der Rückkehr oder das Umliegen auf einen anderen Empfänger angezeigt werden. Es besteht die Möglichkeit, die Abwesenheit der anderen Rufeneinheiten oder jeder Bedienkonsole anzuzeigen.
Die Empfänger-Nummer als auch der Originalruf bleiben in diesem Fall im Display stehen.

Wiederholung des Rufs zu dem zuletzt gerufenen Empfänger.

Der zuletzt gerufene Empfänger kann durch Betätigen der Taste **↑** auf einfache Weise erneut gerufen werden. Die Nummer dieses zuletzt gerufenen Empfängers erscheint dabei auf dem Display der Konsole.

Wiederholung der zuletzt gesendeten Nachricht.

Die zuletzt übertragene Display-Nachricht kann für weitere Rufe verwendet werden, ohne daß sie erneut eingegeben werden muß.

Durch Betätigen der Taste **M** erfolgt von der Taste **↑** kann die letzte übertragene Mitteilung wiederholt werden.

Alarmkontakte.

Jede Bedienkonsole hat fünf Eingänge für externe Alarmkontakte, die einzeln zur Aktivierung eines Empfängers oder eines Gruppe von Empfängern programmiert werden können. Auch kann für jeden Eingang eine feste Display-Nachricht vorgegeben und der Kontakt für Schließen, Öffnen oder Impuls-gabe konfiguriert werden. Der Status der Alarmkontakte kann auf der Konsole angezeigt werden. Mit dem Symbol * wird auf der Bedienkonsole die Aktivierung eines Kontaktes angezeigt. Alarm-Rufwiederholungen werden automatisch in Intervallen von 30 Sekunden ausgeführt.

2.3 Bedienungsbeispiele

In den folgenden Beispielen wird eine Empfängeradresslänge von drei Ziffern verwendet. Das vorhandene System kann mit einer anderen Adresslänge arbeiten, z.B. zwei oder vier Ziffern. (siehe hierzu 3.2)

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Individuelle Rufe. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Empfängernummer eingeben Ruf ausführen.	123 ✓	-- 1 2 3 -- h h:m m
Kurzwahlruf. In diesem Beispiel ist für eine Empfängeradresse bereits die Kurzadresse "6" festgelegt. Normalbetrieb mit Zeitanzeige Kurzwahl eingeben Ruf ausführen.	6 ✓	-- 6 -- -- h h:m m
Ruf mit Display-Nachricht. In diesem Beispiel wird die Empfängeradresse 123 mit der Nachricht "A-12" gerufen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige Empfängernummer eingeben Nachrichtentaste betätigen. Nachricht eingeben, max. 10 Zeichen Ruf ausführen.	123 M A-12 ✓	-- 1 2 3 -- A - 1 2 -- -- h h:m m
Gruppenruf mit gemeinsamer Adresse. Wie individueller Ruf.		
Dezimalgruppenruf In den folgenden Beispielen werden alle Empfänger im Adressenbereich 120-129, 300-399 und 000-999 gerufen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige Dezimalgruppe 1 2- wählen und ausführen. Dezimalgruppe 3-- wählen und ausführen. Dezimalgruppe --- wählen und ausführen.	1 2- ✓ 3-- ✓ --- ✓	-- 1 2- 3-- 3-- -- h h:m m h h:m m h h:m m

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Sequentieller Gruppenruf. Normalbetrieb mit Zeitanzeige Taste + betätigen und Nummer der sequentiellen Gruppe eingeben. Ruf ausführen.	+ 6 ✓	-- 6 -- h h:m m
Dezimalgruppenruf mit Nachricht. In diesem Beispiel werden die Empfänger 120-129 mit der Nachricht "B-80" gerufen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Dezimalgruppe eingeben. Nachrichtentaste betätigen. Nachricht eingeben. Ruf ausführen.	12- M B-80 ✓	-- 1 2- -- b - 8 0 -- -- h h:m m
Ruf zum zuletzt gerufenen Empfänger wiederholen. Der letzte Ruf (individuell oder Gruppe) kann durch Betätigung der Pfeiltaste wiederholt werden. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Letzte Adresse abrufen. Ruf ausführen.	↑ ✓	-- 1 2- -- h h:m m
Letzte Nachricht wiederholen. Die zuletzt ausgesandte Nachricht kann wiederholt oder für andere Empfänger verwendet werden. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Empfänger- oder Gruppenadresse eingeben. Letzte gesendete Nachricht abrufen. Ruf ausführen.	330 M ↑ ✓	-- 3 3 0 b - 8 0 -- -- h h:m m

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Ruf mit Sprache. Ein Sprachruf wird über die Starttaste ausgeführt, die für einen Sprachruf vorprogrammiert ist. Im folgenden Beispiel wurde die Starttaste III für die Ausführung eines Rufes mit Sprache vorprogrammiert.		
Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Empfänger Nummer eingeben. Ausführen.	123 III	-- -- 1 2 3 h h:m m h h:m m
Leuchtdiode M blinkt und der interne Summier meldet Bereitschaft für Sprache.		
Taste M innerhalb 10 s betätigen und mit dem Sprechen beginnen. Auf dem LCD-Display erscheint das Zeichen 	M	-- -- h h:m m
Durch erneutes Betätigen der Taste M wird das Mikrofon abgeschaltet ( ertischt).		
Den Sprachruf abschließen.	CL	-- -- h h:m m
Abwesenheitsbestätigung. Normalbetrieb mit Zeitanzeige Einen Ruf an einen abwesenden Empfänger ausführen.	123	-- -- h h:m m 1 2 3
Die Leuchtdiode  blinkt. Wenn das Symbol * auf dem LCD-Display erscheint, ist der Ruf durch einen Alarmkontakt erfolgt. Die Empfängertaste zur Abfrage betätigen.		

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Die folgenden Nachrichten können erscheinen: Empfänger im Laderegal. Empfänger auf Abwesenheit programmiert. Empfänger ist abwesend mit Information. Rufumlegung wurde durchgeführt. Rufumlegung erfolgte an Empfänger xx, der jedoch abwesend ist. Ruf erfolgte von peripheren Komponenten, verbunden mit Kanal 2 des Systems.		1 2 3 r 1 2 3 A 1 2 3 A i 1 2 3 x x t 1 2 3 x x At 1 2 3 r 2
Weitere Informationen abrufen, wenn i oder t angezeigt wird. Umlegadresse (in diesem Fall 234) angezeigt.	i	t Ad r 2 3 4
Weitere Informationen mit der Taste  abrufen. Grund (X muß vom Benutzer definiert werden. Weitere Informationen abrufen. Programmiertes Datum (Monat, Tag) der Rückkehr. Mehr Information abrufen. Rückkehrzeit (Stunden, Minuten)		CAUSE X
Zum Normalbetrieb zurückkehren.	CL	-- -- h h:m m

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Status der Alarmkontakte abrufen. Normalerweise sind die Kontakte für den Ruf eines oder mehrerer Empfänger programmiert. Es ist möglich, den Zustand der Kontakte auf dem LCD-Display anzuzeigen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Taste * betätigen, um den Status abzurufen. Von links nach rechts wird der Status der 1 bis 5 durch die X dargestellt. Jedes X kann bedeuten: "-" Kontakt gesperrt. "0" Öffender Kontakt. "C" Schließender Kontakt. "t" Ausgelöst und im Rufbetrieb. "A" Ausgelöst und nicht im Rufbetrieb.	*	--- h:h:m m r c = x x x x x
Beispiel: Zustand abrufen. 1 und 2 Schließfunktion in Ruhe. 3 ist ausgelöst. 4 und 5 sind gesperrt.	*	r c = C C t --
Rückkehr zum Normalbetrieb	CL	--- h:h:m m
Zur Bestätigung eines Alarmkontaktes. Normalerweise wird ein Kontakt bestätigt, indem er in seinen Ruhezustand zurückgesetzt wird. Eine manuelle Bestätigung stoppt den Rufbetrieb, läßt den Kontakt jedoch im aktiven Zustand.	* A 3	r c = C t --- A c n r c - A c n r c 3
Zustand abrufen. A betätigen. Nummer des zu bestätigenden Kontaktes eingeben. Bestätigen.	✓	--- h:h:m m

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Auslösen eines Alarmkontaktes. Zur Überprüfung ihrer programmierten Funktion können die Alarmkontakt-Eingänge aktiviert werden. Zustand abrufen. B betätigen. Nummer des auszulösenden Kontaktes eingeben. Auslösen.	* B 1 ✓	r c = C A --- t r i G r c - t r i G r c 1 --- h:h:m m

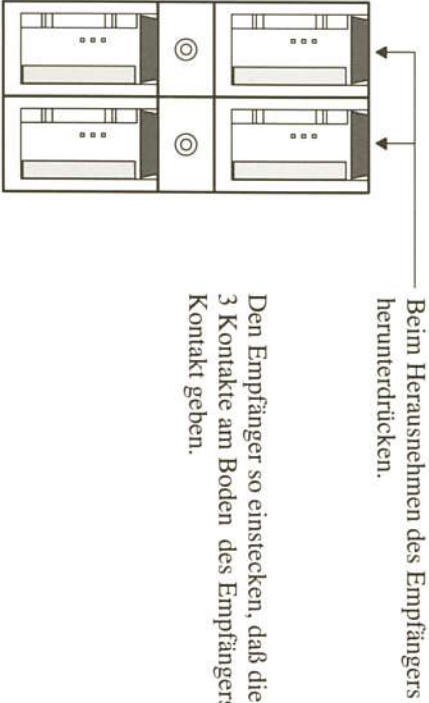
Programmierung der Alarmkontakte siehe 3.8

2.4 Laderegale.

Werden Taschenempfänger nicht benutzt, so sollten diese in einem Laderegal abgelegt werden.

Die Akkumulatoren der Empfänger werden in den Laderegalen aufgeladen. Eine Abwesenheitsmeldung wird zu der rufenden Einheit (zB Bedienkonsole, Telefon usw.) übertragen falls sich ein gerufenen Empfänger im Laderegal befindet.

Für batteriebetriebene Empfänger kann das Laderegal ebenfalls als Ablage und Speicherregal benutzt werden.



3 PROGRAMMIERANWEISUNGEN

3.1 Löschen aller programmierten Ruftfunktionen

Warnung.

Dies ist erforderlich, wenn bisher keine Programmierung vorgenommen wurde und normalerweise nur auszuführen, wenn das System erstmals in Betrieb genommen wird.

Alle programmierten Funktionen der Bedienkonsole können auf die werksseitigen Anfangswerte des Systems eingestellt werden. Vorprogrammierte Informationen über Abwesenheit und Nachdienst (Rücksprechen) bleiben unverändert.

Die Anfangswerte sind in der Tabelle weiter unten zusammengestellt. Vorgehensweise:

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Initialisieren der Bedienkonsole. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Die Anfangs-Programmwerte für die Starttasten laden, Kurzwahl-Nummern löschen und die fünf Alarmkontakte sperren. Ausführen.	P-D	--- h h:m m O C S t U P ✓ --- h h:m m

"OC StUP" bedeutet "Operator Console Start-up" (Neu-Anlauf der Bedienkonsole).

Tabelle der Vorgabewerte für die Starttasten:

- Tomruß-Zeichen = 1 (4 x ein Ruftonzeichen)
- Anzahl der Ruße = 1 (keine Rufwiederholung)
- Adressenlänge = 4 (z.B. 0014 für Empfängeradresse 14)
- Rufton bei Abwesenheit = 1 (Rufton, wenn Abwesenheit festgestellt wird)
- Alle andere Funktionen = 0
- Feste Display-Nachricht = Keine Nachricht.
- Alarmkontakte = Gesperrt.

3.2 Programmierung der allgemeinen Ruftfunktionen

Dieses Programm wird bei der Inbetriebnahme des Systems verwendet.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Übergang zum Programmierbetrieb. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Auswahl der Ruftfunktions-Tabelle.	P P	--- h h:m m C H A r t r = 1
Ruftfunktionen für die Starttaste		C H A r t r = 1
Tonruf-Zeichen:		
1 = 4x1 Rufton		
2 = 4x2 Ruftöne		
3 = 4x3 Ruftöne		
4 = 1x16 Ruftöne		
6 = 1 Rufton		
7 = 1x3 Ruftöne		
Rufwiederholungen:		
1 = Keine Rufwiederholung	↑	C A L L S = 1
2 = Eine Rufwiederholung usw.		
Sprachruf:	↑	S P E E C H = 0
0 = Kein Sprachruf		
1 = Sprachruf		
Prioritätsruf:	↑	P r i o r = 0
0 = Keine Priorität		
1 = Prioritätsruf		
Allgemeine Funktionen. Vorgabe der führenden Adressziffer (x kann 0-9, A-E sein und ergibt dreistellige Rufadressen)	↑	d E F A d r = x -
Erfolgt keine Eingabe x ist die Rufadresse 4-stellig, bei xx 2-stellig. Rufton bei Abwesenheit an der Bedienkonsole: 0 = Kein Rufton 1 = Rufton bei Abwesenheit	↑	A b b E E P = 1

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Abwesenheits-Signalisierung 0 = Abwesenheitsfassung im System, jedoch ohne Lautgabe an der Ruf-Eingabestelle. 1 = Abwesenheitsfassung und Lautgabe an DATA-LINK 1 Hauptbedienkonsole 2...4 = Abwesenheitsfassung und Lautgabe an DATA-LINK 2, 3, 4 Ruf-Rufeingabestellen. 5 = Abwesenheitsfassung und Lautgabe an allen DATA-LINK Kanälen.	↑	C E N A b S = 0
Testbetrieb für Wartungszwecke: 0 = Normalbetrieb 1 = Prüfbetrieb	↑	t E S t = 0
Landessprach-Menü Einstellung des Zeichensatzes für alfanumerische Empfänger:	↑	L A n G U A = 5
0 = Danisch 1 = Holländisch 2 = Englisch 3 = Finnisch 4 = Französisch 5 = Deutsch 6 = Italienisch 7 = Kanadisch 8 = Norwegisch 9 = Spanisch 10 = Schwedisch 11 = Französisch (nur in Frankreich)		
Neue Werte speichern. Zurück zum Normalbetrieb	 CLCL	L A n G U A = 5 --- h h:m m

3.3 Starttasten I, II und III

Jede der Starttasten I, II und III kann auf ständige Ruuffunktionen wie Display-Nachricht und Rufcharakter usw. für die Empfänger programmiert werden.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Normalbetrieb mit Zeitanzeige		--- h h:m m
Übergang zum Programmierbetrieb. Eine der zu programmierenden Starttasten I, II oder III auswählen.	P I	 S 1
Löschen. Frühere Werte löschen Löschung ausführen	- ↗	S 1 c l r S 1
Feste Display-Nachricht Feste Display-Nachricht programmieren. Nachricht eingeben Diese Nachricht speichern	M 12-A ↗	----- 1 2 - A ----- S 1
Ruuffunktionen P eingeben.	P	C H A r t r = C H A r t r =
Tonruf-Zeichen: 1 = 4x1 Rufton 2 = 4x2 Ruftöne 3 = 4x3 Ruftöne 4 = 1x16 Ruftöne 6 = 1 Rufton 7 = 1x3 Ruftöne		
Rufwiederholungen: 1 = Keine Wiederholung 2 = Eine Wiederholung usw.	↑	C A L L S =
Sprachruf: 0 = Kein Sprachruf 1 = Sprachruf	↑	S P E E C H =
Prioritätsruf: 0 = Keine Priorität 1 = Prioritätsruf		P r i o r =
Speichern der neuen Ruuffunktionen im Speicher.	↗	S 1
Rückkehr zum Normalbetrieb.	CL	--- h h:m m

3.4 Kurzruf

BESCHREIBUNG

EINGABE | DISPLAY

Normalbetrieb mit Zeitanzeige		--- h h:m m
Übergang in den Programmierbetrieb Kurzuruf programmieren.	PA	A C
Auswahl der Taste. Die für eine Kurzuruf-Nummer zu verwendete Taste eingeben.	4	A C 4
Löschen. Die vorherigen Werte löschen. Ausführung.	↗	A C 4 c l r A C 4
Empfängeradresse wählen. Empfängertaste betätigen. Empfängeradresse eingeben. Adresse 330 unter Taste 4 speichern	□ 330 ↗	A C 4 --- A C 4 3 3 0 A C 4
Display-Nachricht. Die M-Taste betätigen. Nachricht eingeben. Nachricht für Taste 4 speichern	M C-09 ↗	----- C - 0 9 ----- A C 4
Ruuffunktionen. P eingeben.	P	C H A r t r = C H A r t r =
Tonruf-Zeichen: 1 = 4x1 Rufton 2 = 4x2 Ruftöne 3 = 4x3 Ruftöne 4 = 1 x 16 Ruftöne 6 = 1 Rufton 7 = 1x3 Ruftöne		
Rufwiederholungen: 1 = Keine Wiederholung 2 = Eine Wiederholung usw.	↑	C A L L S = 1
Sprachruf: 0 = Kein Sprachruf 1 = Sprachruf	↑	S P E E C H = 0
Prioritätsruf: 0 = Keine Priorität 1 = Prioritätsruf	↑	P r i o r = 0
Speichern der Ruuffunktionen im Speicher.	↗	A C 4
Diesen Programmbetrieb verlassen.	CL	--- h h:m m

3.5 Sequentieller Gruppenruf

Nur Kurzwahlnummern können zu Gruppen verkettet werden. Zunächst wird mit der Zuordnung von Kurzwahlnummern zu Empfänger- oder Gruppennummern begonnen. Dann werden noch während des Programmierbetriebs diese Nummern in folgender Weise miteinander verkettet. Die Kurzwahlnummern in diesem Beispiel sind **4**, **5** und **A**.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Noch im Programmierbetrieb. Siehe Kurzwahlruf		A C
Taste 4 und 5 verketteten. Kurzwahlnummer Taste 4 wählen. Verkettung wählen. Kurzwahlnummer Taste 5 wählen. Diese Verkettung speichern. Programmierbetrieb verlassen.	4 + 5 ✓ CL	A C 4 A C 4 L = A C 4 L = 5 A C 4 -- -- h h:m m
Taste 5 mit Taste A verketteten. Kurzwahlnummer Taste 5 wählen. Verkettung wählen. Kurzwahlnummer Taste A wählen. Diese Verkettung speichern.	PA 5 + ✓	A C -- A C 5 A C 5 L = A C 5 A
Den Programmierbetrieb verlassen.	CL	-- -- h h:m m

Die unter den Tasten **4**, **5** und **A** gespeicherten Kurzwahl-Empfängernummern bilden eine Gruppe. Diese Gruppe kann durch Eingabe von **+** **4** und Betätigen einer Starttaste aufgerufen werden.

3.6 Programmierung der Empfänger

Allgemeines.

Empfänger werden auf der Haupt-Bedienkonsole durch Aufstecken auf die Programmier-Kontakte (unter der Schublade) programmiert. Jeder Empfänger besitzt zwei Adressen: individuelle Adresse – die A-Adresse gemeinsame Adresse – die B-Adresse Ein Empfänger kann durch Wählen der A- oder B-Adresse gerufen werden. Der einzige Unterschied besteht darin, daß die B-Adresse auch mit einem Dezimalgruppenruf gerufen werden kann. Eine Umprogrammierung kann nur durchgeführt werden, wenn der Empfänger für einige Sekunden von der Konsole entfernt wurde. Die Adresse 0000 kann nicht benutzt werden. Für die A-Adresse die Nummer auf dem Adressenlabel des Empfängers benutzen. Immer beide Ruf-Adressen auf derselben Nummer programmieren, auch wenn nur eine gewünscht wird.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Programmieren des Empfängers Normalbetrieb mit Zeitanzeige In Programmierbetrieb übergehen. A-Adresse eingeben B-Adresse auswählen B-Adresse eingeben Empfänger aufstecken Adressen speichern	P ☐ A* 330 ↑ 900 ✓	-- -- h h:m m A A d r = -- -- A A d r = 3 3 0 b A d r = -- -- b A d r = 9 0 0 0 0 0 h h:m m

Der Empfänger bestätigt seine Programmierung mit drei Ruffönen, bzw. drei Vibrator-Signalen.

Nach Betätigen der Taste **↑** erscheint die letzte programmierte A-Adressnummer auf dem Display. Diese Taste kann mit der Taste **+** um Eins erhöht werden. Beispiel:

Nächster Empfänger: In den Programmierbetrieb gehen. Letzte A-Adresse eingeben A-Adresse um Eins erhöhen B-Adresse auswählen B-Adresse eingeben Empfänger einstecken. Adresse speichern	P ☐ A* ↑ + ↑ 900 ✓	A A d r = -- -- A A d r = 3 3 0 A A d r = 3 3 1 b A d r = -- -- b A d r = 9 0 0 0 0 0 h h:m m
---	--	--

Landes-Sprachprogrammierung des Empfängers

Dient der Programmierung eines alfanumerischen Empfängers mit dem erforderlichen Landes-Zeichensatz. Abhängig von der Konfiguration muß der Empfänger dazu in ein Laderegale gesteckt werden. Eine Empfänger-Programmiereinheit kann nicht verwendet werden.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
In den Programmierbetrieb gehen	P C	A d r = ---
Angabe A-, B- oder dezimale Gruppen- adresse.	330	A d r = ---
Adresse speichern	↗	--- h h:m m

Der Empfänger ertönt mit Rufoncharakter 2 nach einer erfolgreichen Programmierung.

*) Das A ist nur in alfanumerischen Systemen verfügbar.

3.7 Einstellen der Uhr

Allgemeines.

Nur die Haupt-Bedienkonsole ist mit einer Uhr ausgerüstet. Die von dieser Uhr stammende Uhrzeit wird auf jeder Neben-Bedienkonsole des Systems angezeigt. Für Systeme mit Zentralgehäuse kann auch Jahr und Datum ausgewiesen werden (für Protokoll-Interfaces etc.) Für einige Optionen, wie das Alarmkontakt-Interface, wird diese zentrale Uhr verwendet. In diesem Fall kann es entscheidend sein, daß stets die richtige Uhrzeit eingestellt ist.

Bei Ausfall der Netzspannung wird die letzte Uhrzeit gespeichert und bei Wiederkehr der Versorgungsspannung angezeigt.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Normalbetrieb mit Zeitanzeige.		--- h h:m m
Das Programm zum Stellen der zentralen Uhr wählen.	PCC	E n t P c o d e
Passcode eingeben. *)	AAAAAA	--- 1735
Uhrzeit eingeben: "h h m m".	1735	--- 17:35
Ausführen.	↗	
Für Systeme mit Zentralgehäuse.		Y E A r 1989
Neues Jahr eingeben, falls benötigt.	1989	Y E A r 1989
Ausführen.	↗	d A t E 0115
Neues Datum eingeben, "m m t t", falls benötigt.	0125	d A t E 0125
Ausführen.	↗	--- 17:35

*) Das Passcode-Wort wird während der Inbetriebnahme des Systems in das System eingegeben. Im allgemeinen wird "6 x A" benutzt.

3.8 Alarmkontakte

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Normalbetrieb mit Zeitanzeige		--- h:h:m m
Nummer des zu programmierenden Kontaktes wählen. Kontaktnummer eingeben (1 bis 5)	P* 1	r c n o r c n o 1
Display-Nachricht. Nachricht eingeben. Nachricht speichern	M A-44 ✓	----- A-44----- r c n o 1
Empfängeradresse. Empfängeradresse eingeben. Adresse speichern.	□ 123 ✓	Ad r Ad r r c n o 123
Eingangsaktivierung. Art der Aktivierung eingeben:	+ 1	i n P A C t = i n P A C t = 1
0 = Gespert 1 = Kontakt schließt 2 = Kontakt schließt kurzzeitig 3 = Kontakt öffnet 4 = Kontakt öffnet kurzzeitig Art der Aktivierung speichern.	✓	r c n o 1
Ruffunktionen eingeben. Tonruf-Zeichen: 1 = 4 x 1 Ruffon 2 = 4 x 2 Rufföne 3 = 4 x 3 Rufföne 4 = 1 x 16 Rufföne 6 = 1 Ruffon 7 = 1 x 3 Rufföne	P ✓	C H A r t r = C H A r t r = 1
Rufwiederholungen: 1 = Keine Wiederholung 2 = Eine Wiederholung usw.	↑	C A L L S = 1
Prioritätsruf: 0 = Keine Priorität 1 = Prioritätsruf	↑	P r i o r = 0
Ruffunktionen speichern.	✓	r c n o 1
Rückkehr zum Normalbetrieb	CLCL	--- h:h:m m

3.9 Verwendung des Teilnehmer-Informationssystems (SIS)

Allgemeines.

Das Teilnehmer-Informationssystem ist eine Option, die es ermöglicht, Abwesenheitsinformationen zu speichern und abzurufen und die Umlegung von Rufen zu programmieren.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Das SIS-Program wählen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Das Informationssystem wählen.	Pi +	--- h:h:m m --- --- Ent P c o d e CLEAR = ALL
Alle SIS-Informationen löschen. Löschung aller SIS-Informationen wählen. Passcode eingeben. Alle SIS-Informationen löschen.	AAAAAA ✓	---
Einen Empfänger auf Abwesenheit programmieren. Die zu speichernde Empfängeradresse eingeben. Abwesenheitszustand des Empfängers eingeben. (A = abwesend)	123 A ✓	1 2 3 S I S - 1 2 3 S I S A
Einen Empfänger auf Anwesenheit programmieren. Die zu speichernde Empfängeradresse eingeben. Anwesenheitszustand des Empfängers eingeben. (P = präsent/ anwesend)	123 + ✓	1 2 3 S I S A 1 2 3 S I S P
Abwesenheitsinformationen programmieren Empfängeradresse eingeben. Informationstaste betätigen.	123 i 3	1 2 3 S I S A C A U S E - C A U S E 3
Grund: Die Informationsziffer eingeben. Dies kann ein beliebiges Zeichen der Eingabetastatur sein und wird vereinbart.	↑ oder ✓	d A t E ----
Datum und Uhrzeit der Rückkehr: Information über Datum und Rückkehr eingeben (Monat/Tag) Fortsetzen oder speichern. Uhrzeit der Rückkehr eingeben (H/Min) Fortsetzen oder speichern.	0526 ↑ oder ✓ 1730 ↑ oder ✓	d A t E 0 5 2 6 t i m e ---- t i m e 1 7 3 0 C L 2 4 0 0 0

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Wenn diese Empfängerinformation automatisch um Mitternacht gelöscht werden soll, 1 eingeben. Alle Informationen speichern. Die nächste Empfängeradresse wählen. oder Zum Normalbetrieb zurückkehren.	1 ↖ ↑ CLCL	CL 2 4 0 0 1 1 2 3 S I S i --- --- h:m m
Eine Rufumlegung programmieren. Empfängeradresse eingeben. Den Empfänger auf Abwesenheit oder Anwesenheit setzen.	123 A oder +	--- 1 2 3 S I S - 1 2 3 S I S A
Rufumlegungsfunktion wählen. Umlegungsadresse eingeben. Die Nachrichtenaufteilungsfunktion wählen. 1 eingeben, wenn die Adresse des Empfängers, von dem umgelegt wurde, auf dem Bestimmungsempfänger (234) angezeigt werden soll. Diese Rufumlegung speichern.	□ 234 ↑ oder ↖ 1	t A d r --- t A d r 2 3 4 S P l i t M S P l i t M S P l i t M 1
Den Gruppenstatus eines Empfängers setzen. Empfängeradresse eingeben.	↖ 123 - ↖	1 2 3 S I S A --- 1 2 3 S I S - 1 2 3 S I S G
Den Empfänger in eine Gruppe setzen. Diese Empfängeradresse wird jetzt aus dem Abwesenheitssystem gelöscht und bei Gruppenruf erreicht. Löschen eines Empfängers vom SIS. Empfängeradresse eingeben.	123 D ↑	--- 1 2 3 S I S x --- --- ---
Für x kann i, P, A oder G angezeigt sein. Diesen Empfänger löschen. Programmieren der nächsten SIS-Funktion. oder Rückkehr zum Normalbetrieb.	CLCL	--- h:m m

3.10 Verwendung der Rücksprech-Funktionen

Sprachruf mit Rücksprechen.

Ein normaler Sprachruf wird eingegeben. Dann muß innerhalb von zehn Sekunden die Sendetaste des Sendeempfängers betätigt werden.
Der Sendeempfänger steuert die Sprechrichtung.

Anruf zur Zentrale. *)

Der Sendeempfänger führt den Ruf zur Bedienkonsole aus.
Die Bedienkonsole ist das Anrufziel, das programmiert werden muß.
Nach dem Anrufsignal an der Bedienkonsole muß die Taste **M** innerhalb von zehn Sekunden betätigt werden. Zur Programmierung des Anrufziels siehe Nachbetrieb.

Durchruf. *)

Ein Durchruf beginnt mit einem Anruf zur Zentrale, siehe oben.
Der Sendeempfänger möchte mit einem anderen Sendeempfänger sprechen.
Der Bediener führt einen normalen Sprachruf zum gewünschten Empfänger durch. Mit Hilfe der Taste **M** kann sich der Bediener am Gespräch beteiligen.

Nachtbetrieb. *)

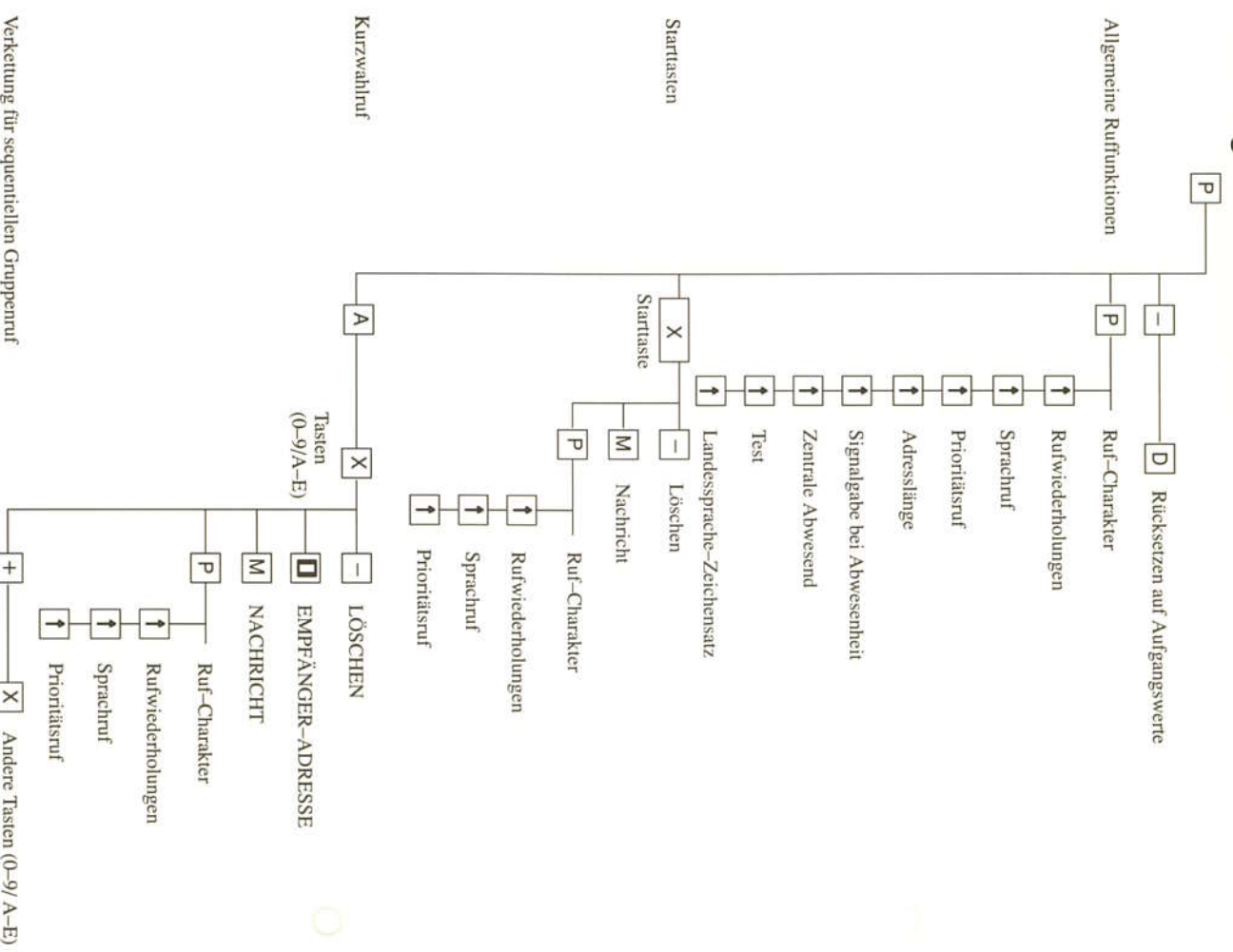
Wenn während der Nacht kein Operator zur Verfügung steht, ist es möglich, ohne Hilfe des Bedieners einen Durchruf zu einem anderen Empfänger oder eine Gruppe durchzuführen.

Umschaltung auf Nachtbetrieb und Wahl des Anrufziels:

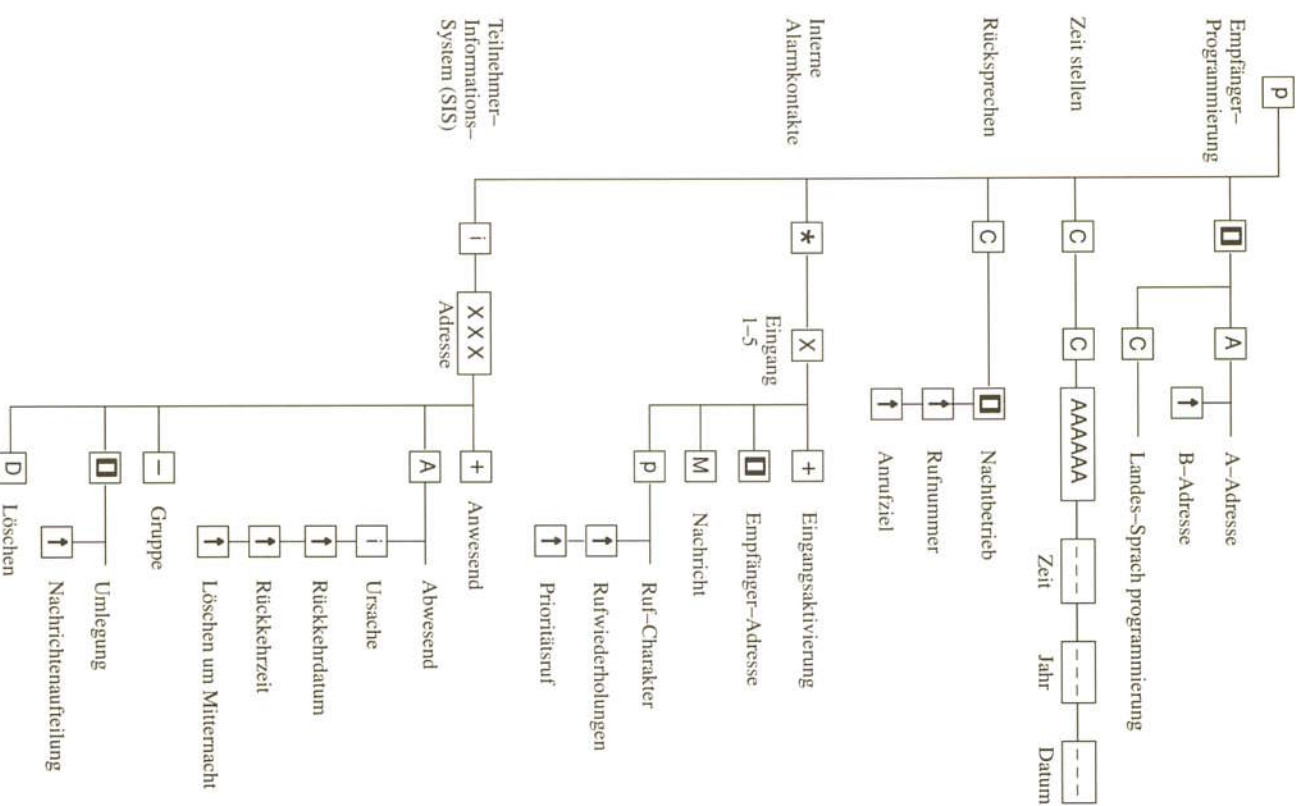
BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Nachtbetrieb wählen. Normalbetrieb mit Zeitanzeige. Nachtbetrieb wählen. Den Nachtbetrieb aktivieren. Eingabe der Empfänger-(Gruppen) Adresse.	PC □ 1 ↑ oder ↖ 0123 ↑ oder ↖ 1	--- h:m m n i G h t = 0 n i G h t = 1 A d r = --- A d r = 0 1 2 3 C l i n = 0 C l i n = 1
Das Anrufziel wählen. Dies ist normalerweise die Haupt-Bedienkonsole. 0 = Aus 1 = Haupt-Bedienkonsole 2 = Datenverbindung 1 3 = Datenverbindung 2 4 = Datenverbindung 3 Eingabe speichern und in den Normalbetrieb zurückkehren.	↖	--- h:m m

*) In Deutschland gemäß Richtlinie 17 TR 2048 und Merkblatt 17 D 53 / vom 10.2.8 nicht zugelassen.

3.11 Programmierübersicht



(Fortsetzung)



4 FEHLERMELDUNGEN

Programmierfehler.

Programmierfehler werden mit der Nachricht "Err" auf dem Display der Bedienkonsole und/oder mit einem kurzen akustischen Signal gemeldet.

Systemfehler.

Fehlermeldungen liegen vor, wenn das Dreieck auf dem Display angezeigt wird.

Wenn aus irgendeinem Grund eine Fehlermeldung erscheint, sollte folgendermaßen vorgegangen werden.

Zur Bestätigung der Fehlermeldung nacheinander die Tasten **i E A** betätigen. Wenn das Dreieck erneut erscheint, ist die Fehler-Bestätigung erneut aufgetreten und erfordert weitere Fehlersuche. (siehe Kapitel 7). Die Stromversorgung aller Einheiten des Systems überprüfen.

Wenn möglich, den Fehlercode notieren. Dies kann für den Wartungstechniker hilfreich sein. Der Code kann auf folgende Weise angezeigt werden.

BESCHREIBUNG	EINGABE	DISPLAY
Normalbetrieb mit Zeitanzeige.		-- -- h:h:m
Den Fehlercode auf der Bedienkonsole anzeigen.	i E	x x x c c e e e e
xxx = Bezeichnung der Einheit (MOC, TOC, usw.)		
cc = Kanalnummer der Datenverbindung.		
eeee = Fehlercode (diesen Code notieren)		
Code für Fehler in externen Rufeingabestellen.	2 3 4	x x x 0 2 e e e e e x x x 0 3 e e e e e x x x 0 4 e e e e e
Die Taste 2 betätigen und die Fehlercodes (eeee) notieren.	CL	-- -- h:h:m
Rückkehr zum Normalbetrieb.		
Für Systeme mit Zentralgehäuse. Den Fehlercode auf Bedienkonsole anzeigen.	i E	t o c c c e e e e
Code für Fehler in externe Rufeingabestellen	10 ~	d l c h 1 0 e e e e
Rückkehr zum Normalbetrieb.	CL	-- -- h:h:m

5 PROGRAMMIERFORMULARE

RUFPARAMETER	~	I	II	III
Tonruf-Charakter				
Anzahl der Rufe				
Sprachruf				
Prioritätsruf				
Vorgabeadresse		gleich	gleich	gleich
Rufen bei Abwesenheit		gleich	gleich	gleich
Nachricht	-- --			
Zentrale abwesend		gleich	gleich	gleich

KURZWAHLRUF

Taste	Adresse	Zeichen	Rufe	Sprache	Priorität	Nachricht	Verkettel mit
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
C							
-							
0							
E							
D							

ALARMKONTAKTE	1	2	3	4	5
Empfängeradresse					
Nachricht-/Mittelung					
Tonruf-Charakter					
Rufwiederholungen					
Prioritätsruf					
Eingangsakтивierung					