



A MACKIE DESIGNS INC. 
COMPANY www.mackie.com

BM 3616

CONSOLLE DIGITALE PER SISTEMA RX 3000
DIGITAL CONSOLE FOR RX 3000 SYSTEM
CONSOLE NUMÉRIQUE POUR SYSTÈME RX 3000
DIGITALE KONSOLE FÜR SYSTEM RX 3000
CONSOLA DIGITAL PARA SISTEMA RX 3000

MANUALE D'INSTALLAZIONE E D'USO
INSTALLATION AND OPERATION MANUAL
INSTRUCTIONS D'INSTALLATION ET D'EMPLOI
INSTALLATIONS UND BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUAL DE USO Y DE INSTALACION


INDICE

AVVERTENZE PER LA SICUREZZA	3
PRECAUZIONI PER L'UTILIZZO	3
DESCRIZIONE	3
COMANDI E FUNZIONI	3
INSTALLAZIONE	5
INSTALLAZIONE DEI CARTELLINI	5
COLLEGAMENTI	5
COLLEGAMENTO DELLE MORSETTIERE INTERNE	5
TERMINAZIONE DELLA LINEA SERIALE	6
REGOLAZIONI	6
REGOLAZIONE DEI TRIMMER INTERNI	6
CONFIGURAZIONE DEI PONTICELLI INTERNI	7
USO DELLA CONSOLLE	7
ACCENSIONE DELLA CONSOLLE	7
NOTE SULLA FUNZIONALITÀ DEI TASTI	8
FUNZIONAMENTO DEL SEGNALE ACUSTICO	9
IMPIEGO DEI TASTI "F1" - "F2" - "F3"	9
CONFIGURAZIONE DELLA CONSOLLE	9
INDIRIZZAMENTO CONSOLLE	9
CONFIGURAZIONE DEL SEGNALE DI PREAVVISO	10
BLOCCO DELLA CONSOLLE	10
PROCEDURA DI BLOCCO DELLA CONSOLLE	10
PROCEDURA DI SBLOCCO DELLA CONSOLLE	11
SELEZIONE ZONE AUDIO	11
SELEZIONE DI UNA O PIÙ ZONE AUDIO	11
SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO	12
INVIO DI UN MESSAGGIO MICROFONICO	12
INVIO DI UN MESSAGGIO REMOTO (playback remoto)	13
COMANDO FUNZIONE DI ALLARME	15
COMANDO RELÈ	17
COMMUTAZIONE TEMPORIZZATA DI RELÈ	17
COMMUTAZIONE DI RELÈ ED INVIO DI UN MESSAGGIO REMOTO	17
COMMUTAZIONE DI RELÈ ED INVIO DI UN ANNUNCIO MICROFONICO	18
COMMUTAZIONE DI RELÈ ED INVIO DI UN MESSAGGIO LOCALE	19
REGISTRAZIONE/RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE	19
REGISTRAZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE	19
TEST DI RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE	20
INVIO DI UN MESSAGGIO LOCALE (playback locale)	20
RESET DELLA CONSOLLE	21
MESSAGGI DI AVVERTIMENTO	22
VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI MEMORIZZATI	22
VISUALIZZAZIONE INDIRIZZO	23
VISUALIZZAZIONE STATO PER SEGNALE "CHIME"	23
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI "1÷8" (ZONE/GRUPPI)	23
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI "9÷16" (ZONE/GRUPPI)	24
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "GENERAL CALL"	24
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "F1"	24
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "F2"	24
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "F3"	25
VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "ALARM"	25
VISUALIZZAZIONE STATO PASSWORD	26
VISUALIZZAZIONE VERSIONE FIRMWARE	26
PARAMETRI INVIATI DALL'UNITÀ DI CONTROLLO	26
DATI TECNICI	27
FIGURE	132-133

IMPORTANTE

- **Prima di collegare e utilizzare il prodotto leggete attentamente le istruzioni contenute in questo manuale, che vi consigliamo di conservare per riferimenti futuri.**
- **Il presente manuale costituisce parte integrante del prodotto, e deve accompagnare quest'ultimo anche nei passaggi di proprietà, per permettere al nuovo proprietario di conoscere le modalità d'installazione e d'utilizzo e le avvertenze per la sicurezza.**
- **L'installazione errata del prodotto esime la RCF da ogni responsabilità.**

AVVERTENZE PER LA SICUREZZA

1. Tutte le precauzioni accompagnate con il simbolo  **devono essere lette con particolare attenzione**, in quanto contengono importanti informazioni per la sicurezza.
2. **Non aprite mai l'apparecchio:** all'interno non vi sono parti che possono essere utilizzate dall'utente.
3. Impedite che oggetti o liquidi entrino all'interno dell'apparecchio, in quanto potrebbero causare cortocircuiti ed incendi.
4. Non tentate riparazioni non descritte in questo manuale. In caso di problemi contattate sempre centri di assistenza autorizzati.
5. Nel caso che dall'apparecchio provengano odori anomali o fumo, **spegnete immediatamente il sistema.**
6. L'apparecchio utilizza circuiti digitali, e sebbene sia costruito nel pieno rispetto delle normative vigenti in materia di emissione di radiodisturbi, in alcune circostanze potrebbe causare disturbi ed interferenze se posizionato molto vicino a radio, TV e apparecchi simili. Se si dovessero presentare dei problemi di questo tipo, cercate di spostare gli apparecchi disturbati lontano dal prodotto.
7. Utilizzate l'apparecchio solamente con gli eventuali accessori specificati dalla **RCF** o forniti assieme al prodotto.

PRECAUZIONI PER L'UTILIZZO

- Per evitare possibili "rientri acustici" (effetto Larsen), non posizionate il microfono in direzione degli altoparlanti.
- Evitate di tirare o piegare eccessivamente i cavi di collegamento.
- Per la pulizia delle parti esterne evitate l'uso di diluenti, alcol, benzina, o altre sostanze volatili.

DESCRIZIONE

La **BM 3616** è una consolle microfonica da tavolo con braccio flessibile da utilizzare nel sistema audio **RCF RX 3000**. Consente di effettuare le seguenti operazioni:

- selezione di 16 zone audio o gruppi di zone audio.
- invio di un messaggio microfonico nelle zone (o gruppi di zone) selezionate, con possibilità di far precedere l'annuncio da un segnale di preavviso a 1, 2 o 3 toni (din-don).
- riproduzione di un segnale audio (messaggio o toni) registrato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP3100**, e sua diffusione nelle zone e/o nei gruppi di zone selezionate/i.
- riproduzione di un annuncio microfonico registrato nella memoria della consolle, e sua diffusione nelle zone e/o nei gruppi di zone selezionate/i. Se al momento dell'invio del messaggio il sistema è occupato, il messaggio viene automaticamente diffuso quando il sistema è libero.
- comando di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** contenute nei sub-rack **MB 3200**. Il comando può essere effettuato sia singolarmente, sia contemporaneamente ad altre operazioni di invio messaggi.
- comando di allarme, con diffusione a priorità assoluta di un annuncio microfonico dalla consolle, o di un segnale di allarme (messaggio o tono) registrato sull'unità **CP3100**.

Presenta le caratteristiche indicate di seguito.

- Display a cristalli liquidi retroilluminato 1x16 caratteri, per la visualizzazione di messaggi.
- 16 tasti programmabili per la selezione di zone e/o gruppi di zone.
- Tasto per la selezione di tutte le zone associate alla consolle.
- 3 tasti funzione programmabili (F1, F2, F3), per il comando di relè o per la riproduzione remota di segnali audio (messaggi o toni).
- Tasto di allarme per l'invio a priorità assoluta di messaggi.
- Microfono a condensatore su braccio flessibile, con indicatore luminoso ad anello.
- Compressore per microfono provvisto di limitatore di livello.
- Registratore digitale per la memorizzazione locale di un annuncio microfonico della durata massima di 30 secondi.
- Generatore di segnale di preavviso per annunci microfonici a 1, 2, 3 toni.
- Uscita audio bilanciata con trasformatore, con livello regolabile.
- Uscita audio per il preascolto tramite cuffia del messaggio registrato localmente.
- Spie di segnalazione per zone e funzioni selezionate.
- Segnalatore acustico interno (buzzer).
- Password di attivazione consolle.
- Connessione all'unità di controllo tramite linea seriale RS 485.
- Elevata affidabilità grazie all'hardware "watchdog", che permette un immediato recupero delle normali condizioni di funzionamento in caso di interferenze indotte.
- Configurazione di setup memorizzata all'interno della consolle, per un veloce avvio del sistema.

COMANDI E FUNZIONI (Fig. 1 – pag. 132)

(1) Tasti numerici "1÷16"

Ciascuno dei 16 tasti permette di selezionare o una zona audio, o un gruppo di zone audio; nelle zone selezionate potrà essere diffuso un annuncio microfonico o un messaggio preregistrato. Affinché un tasto possa essere utilizzato, occorre che questo sia stato "configurato" tramite un apposito menu dell'unità di controllo **CP 3100**, ossia che gli sia stata associata una zona o un gruppo di zone. Quando una zona/gruppo di zone è selezionata/o la corrispondente spia si accende (rif. 2). Durante la configurazione della consolle, i tasti consentono inoltre di impostare dei valori numerici.

(2) **Spie "1÷16"**

Le spie sono relative ai tasti numerici (1), ed indicano le zone o i gruppi di zone selezionati.

(3) **Tasto "RECORD"**

Permette di registrare un messaggio della durata massima di 30 secondi nella memoria della consolle **BM 3616**. Il messaggio viene registrato tramite il microfono della consolle.

(4) **Spia "RECORD"**

La spia è relativa al registratore digitale della consolle. Il tipo di accensione della spia fornisce in particolare le seguenti indicazioni:

- **accensione permanente**, per segnalare che è stata selezionata la funzione per la registrazione di un messaggio tramite il tasto "RECORD".
- **accensione intermittente**, per segnalare che è in corso la registrazione di un messaggio.

(5) **Spia "ALARM"**

La spia si accende quando viene attivata la funzione di allarme tramite il tasto "ALARM".

(6) **Tasto "ALARM"**

Il tasto viene abilitato e programmato tramite un apposito menu dell'unità di controllo **CP 3100**, e permette di diffondere, con priorità assoluta rispetto a tutti gli eventuali occupanti il sistema, un annuncio microfonico od un segnale di allarme (messaggio o tono acustico) memorizzato sull'unità di controllo **CP 3100**. Con l'attivazione della funzione di allarme è inoltre possibile comandare la commutazione di un relè con contatto chiuso (NC) e/o un relè con contatto aperto (NO), presenti sulle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** contenute nei sub-rack **MB 3200** del sistema. Il comando è subordinato solo ad un eventuale precedente evento di allarme (evento "EMERGENZA" o "FIREMAN"), comandato da altri utenti o dispositivi del sistema. La diffusione avviene in tutte le zone e/o i gruppi di zone definite/i tramite l'apposito menu di configurazione dell'unità di controllo.

(7) **Spia "CLEAR"**

La spia si accende quando il tasto "CLEAR" è utilizzabile.

(8) **Tasto "CLEAR"**

Tasto per annullare l'operazione o la procedura in corso, o per uscire da un menu e tornare al menu precedente.

(9) **Display a cristalli liquidi**

Display a cristalli liquidi retroilluminato per la visualizzazione dei vari menu dell'apparecchio, delle informazioni ricevute dall'unità di controllo **CP 3100**, dei vari messaggi di dialogo per l'operatività locale, e delle configurazioni della consolle. Per risparmiare energia un timer provvede a spegnere la retroilluminazione del display dopo circa 90 secondi dall'ultima pressione di un tasto.

(10) **Spie "F1" - "F2" - "F3"**

Le spie sono relative ai 3 tasti funzione "F1", "F2", "F3", e si accendono quando vengono attivate le funzioni associate ai tasti.

(11) **Tasti funzione "F1" - "F2" - "F3"**

I tasti vengono programmati mediante un apposito menu dell'unità di controllo **CP 3100**. A seconda della programmazione effettuata, ciascuno di questi tasti può comandare una delle funzioni descritte di seguito:

- riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono acustico) registrato sull'unità di controllo **CP 3100** (playback remoto).
- comando di un relè con contatto chiuso (NC) e/o un relè con contatto aperto (NO), presenti sulle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** contenute nei sub-rack **MB 3200**.

(12) **Spia "GENERAL CALL"**

La spia si accende quando viene attivata la funzione "general call" tramite il tasto (13).

(13) **Tasto "GENERAL CALL"**

Il tasto viene abilitato tramite un apposito menu dell'unità di controllo **CP 3100**, e permette di selezionare tutte le zone e i gruppi di zone associati ai tasti numerici della consolle (da "1" a "16"); in queste zone potrà essere diffuso un annuncio microfonico o un messaggio preregistrato.

AVVERTENZA

- *I tasti numerici che non sono stati configurati sull'unità di controllo non sono attivabili.*

(14) **Tasto "PLAY"**

Permette di comandare la riproduzione del messaggio registrato nella memoria della consolle **BM 3616** (vedi paragrafo "REGISTRAZIONE/RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE").

(15) **Spia "ENTER"**

La spia si accende quando viene premuto il tasto "ENTER".

(16) **Tasto "ENTER"**

Tasto per confermare un'operazione o per memorizzare un parametro.

(17) **Spia "PLAY"**

La spia si accende in modo permanente quando viene selezionata la funzione per la riproduzione di un messaggio locale; la spia lampeggia quando è in corso la riproduzione di un messaggio locale.

(18) **Tasto "PTT"**

Il tasto consente di inserire/disinserire il microfono della consolle, per la diffusione di un annuncio nelle zone audio selezionate; l'annuncio può essere preceduto da un segnale di preavviso (din-don).

(19) **Spia "PTT"**

La spia si accende quando viene premuto il tasto "PTT", o durante la riproduzione di un messaggio locale.

(20) **Spia "REMOTE FAULT"**

La spia lampeggia quando è in corso un allarme causato da un malfunzionamento di un componente del sistema diverso dalla consolle.

(21) **Spia "COMMUNICATION"**

La spia lampeggia quando la consolle **BM 3616** comunica con l'unità di controllo **CP 3100**; la spia è permanentemente spenta quando la comunicazione è interrotta (timeout di comunicazione).

(22) **Spia "POWER"**

La spia si accende quando l'alimentazione per circuiti digitali, generata internamente alla consolle, è corretta.

(23) **Spia "LOCAL FAULT"**

La spia lampeggia quando è in corso un allarme causato da un malfunzionamento della consolle **BM 3616**. I possibili malfunzionamenti sono:

- memoria EEPROM guasta.
- memoria EEPROM non configurata (nuova).
- errata o incompleta configurazione dei parametri della consolle.
- alimentazione non corretta.
- reset della consolle da parte dell'operatore.

- problemi di comunicazione.
- reset della consolle da parte dell'hardware (watchdog reset).

(24) Microfono

Permette la diffusione di annunci.

(25) Spia ad anello

L'accensione della spia segnala che il microfono della consolle è attivato ed è possibile diffondere l'annuncio.

(26) Uscita per cuffia

Consente il collegamento di una cuffia o di un diffusore amplificato, per poter ascoltare il messaggio registrato localmente nella memoria della consolle (vedi paragrafo "TEST DI RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE"), o per ascoltare il microfono della consolle ed il relativo segnale del preavviso annunci. La presa accetta spine jack mono da 3,5 mm. Configurando opportunamente alcuni ponticelli interni, è possibile escludere l'ascolto del microfono della consolle e del relativo segnale di preavviso annunci (vedi paragrafo "CONFIGURAZIONE DEI PONTICELLI INTERNI").

AVVERTENZA

- *L'ascolto locale del segnale microfonico tramite un diffusore amplificato deve essere valutato attentamente, per evitare l'insorgere di rientri acustici e "fischi" (effetto Larsen).*

(27) Passacavo

Consente l'uscita del cavo di collegamento.

INSTALLAZIONE

AVVERTENZE

- *Evitare di collocare l'apparecchio in luoghi soggetti a vibrazioni di elevata intensità od in luoghi particolarmente esposti alla polvere e all'umidità.*

La consolle può essere appoggiata su qualsiasi superficie piana grazie ai piedini in gomma di cui è provvista.

INSTALLAZIONE DEI CARTELLINI

Le operazioni seguenti permettono di inserire tre cartellini al di sotto della membrana plastica che ricopre la consolle, per contrassegnare i 16 tasti numerici, ed i tasti "F1", "F2", "F3" e "GENERAL CALL".

- 1) Svitare le 4 viti che fissano il fianchetto sinistro in plastica della base: due viti sono situate sul fianco, due viti sono situate sul fondo.
- 2) Togliere il fianchetto in plastica della base.
- 3) Realizzare 3 strisce di carta di dimensioni 170x6 mm, con sopra riportate le diciture che devono contrassegnare i vari tasti della consolle.
- 4) Inserire le tre strisce di carta nelle apposite intercapedini esistenti fra la membrana plastica ed il corpo in alluminio della consolle.
- 5) Rimontare il fianchetto in plastica.

COLLEGAMENTI

ATTENZIONE

- *Il collegamento della consolle deve essere effettuato **esclusivamente da personale qualificato ed addestrato**, ossia da personale avente conoscenze tecniche o esperienza o istruzioni specifiche sufficienti per permettergli di realizzare correttamente le connessioni e **prevenire i pericoli dell'elettricità**.*
- *Prima di utilizzare la consolle è buona norma **ricontrollare tutte le connessioni**, verificando in particolar modo che non vi siano dei cortocircuiti accidentali.*
- *Tutto l'impianto di sonorizzazione dovrà essere realizzato in conformità con le norme e le leggi vigenti in materia di impianti elettrici.*

AVVERTENZA

- *Per evitare che fenomeni induttivi diano luogo a ronzii, disturbi e compromettano il buon funzionamento della consolle, i cavi audio di collegamento non devono essere posti in prossimità di:*
 - 1) *apparecchiature che producono forti campi magnetici (es. grossi trasformatori di alimentazione).*
 - 2) *conduttori dell'energia elettrica.*
 - 3) *linee che alimentano diffusori.*

COLLEGAMENTO DELLE MORSETTIERE INTERNE

All'interno della base sono presenti 3 morsettiere, accessibili operando come indicato di seguito.

- 1) Svitare le 4 viti che fissano il fianchetto sinistro in plastica della base: due viti sono situate sul fianco, due viti sono situate sul fondo.
- 2) Togliere il fianchetto in plastica della base.

La funzione delle 3 morsettiere è la seguente (fig. 2, pag. 133).

- **Morsettiere (A):** permette l'alimentazione della consolle con una tensione continua di 24 Vdc (da 16 Vdc a 30 Vdc).
- **Morsettiere (B):** porta seriale bilanciata per il collegamento con l'unità di controllo **CP 3100**.
- **Morsettiere (C):** uscita per segnale audio bilanciato a livello linea.

La funzione dei singoli morsetti è indicata nelle tabelle seguenti (fig. 2, pag. 133).

MORSETTIERA A	
NUMERO MORSETTO	FUNZIONE
1	+ 24 V
2	GND

MORSETTIERA C	
NUMERO MORSETTO	FUNZIONE
1	+ segnale audio bilanciato
2	- segnale audio bilanciato
3	GND segnale audio

MORSETTIERA B	
NUMERO MORSETTO	FUNZIONE
1	+ segnale bilanciato linea seriale RS 485
2	- segnale bilanciato linea seriale RS 485
3	GND linea seriale

Collegare la morsettiera "A" (fig. 2, pag. 133) tramite un cavo a 2 poli avente una sezione adeguata alla distanza da coprire: la resistenza del cavo non deve dare luogo ad una caduta di tensione maggiore di 8 Vdc (tensione minima di alimentazione della consolle = 16 Vdc). Per la determinazione della sezione del cavo di alimentazione fare riferimento all'assorbimento indicato nel paragrafo "DATI TECNICI", e tenere presente che il consumo varia in funzione inversa della tensione di alimentazione applicata alla consolle. Nelle applicazioni dove la sezione necessaria non sia praticamente utilizzabile, è possibile impiegare un alimentatore locale senza particolari caratteristiche di stabilizzazione. Collegare le morsettiere "B" e "C" (fig. 2, pag. 133) tramite un cavo bipolare schermato; la calza va collegata ad una sola estremità del cavo. Per agevolare le connessioni le morsettiere sono estraibili, e possono essere separate dalla scheda elettronica.

TERMINAZIONE DELLA LINEA SERIALE

Sull'ultima consolle **BM 3616** connessa alla linea seriale **RS 485** è necessario spostare il ponticello "**JP6**" (rif. "D" – fig. 2, pag. 133), per terminare la linea seriale su un'apposita resistenza. Il ponticello può assumere 2 posizioni differenti, e cortocircuitare due di tre terminali presenti sulla scheda.

POSIZIONE PONTICELLO	FUNZIONE
Cortocircuito terminali 1 – 2	Linea seriale terminata.
Cortocircuito terminali 2 – 3	Linea seriale aperta.

REGOLAZIONI

ATTENZIONE

- Le regolazioni descritte in questo paragrafo sono effettuabili esclusivamente da personale **qualificato ed addestrato**.

REGOLAZIONE DEI TRIMMER INTERNI

ATTENZIONE

- Per non compromettere il funzionamento della consolle, non effettuare regolazioni non descritte in questo paragrafo.

All'interno della consolle sono presenti dei trimmer che consentono di regolare diverse funzioni, come indicato nelle tabelle seguenti.

SCHEDA DIGITALE (Fig. 2, pag. 133)	
TRIMMER	FUNZIONE
"E" (CONTRAST)	Regolazione contrasto del display a cristalli liquidi. Ruotando il trimmer in senso orario il contrasto aumenta.

SCHEDA ANALOGICA (Fig. 3, pag. 133)	
TRIMMER	FUNZIONE
"A" (CHIME FREQUENCY)	Regolazione frequenza segnale di preavviso per annunci microfonic (din-don). Ruotando il trimmer in senso orario la frequenza aumenta.
"B" (CHIME LEVEL)	Regolazione livello segnale di preavviso per annunci microfonic (din-don). Ruotando il trimmer in senso orario il livello aumenta.
"C" (PRELISTEN LEVEL)	Regolazione livello dell'uscita per cuffia. Ruotando il trimmer in senso orario il livello aumenta.
"D" (LINE LEVEL)	Regolazione livello dell'uscita audio bilanciata (morsettiera "C" figura 2). Ruotando il trimmer in senso orario il livello aumenta.
"E" (EXPANDER)	Regolazione dell'effetto espansione per "playback locale" (dispositivo "EXPANDER").

Per accedere ai trimmer interni operare come indicato di seguito.

- 1) Svitare le 4 viti presenti sul fondo della consolle.
- 2) Rimuovere un fianchetto in plastica, svitando le relative 2 viti.
- 3) Rimuovere il pannello di chiusura inferiore della consolle, sfilandolo dalle guide del telaio.

CONFIGURAZIONE DEI PONTICELLI INTERNI

Sulla scheda analogica presente all'interno della consolle sono presenti dei ponticelli che consentono di configurare diverse funzioni (fig. 4, pag. 133), come indicato nella tabella seguente.

SCHEDA ANALOGICA (fig. 4, pag. 133)		
PONTICELLO	FUNZIONE	
	POSIZIONE: JUMP = ON	POSIZIONE: JUMP = OFF
"A"	Segnale di preavviso annunci (din-don) disponibile sull'uscita per cuffia (Configurazione predefinita)	Esclusione del segnale di preavviso annunci sull'uscita per cuffia.
"B"	Segnale microfonico disponibile sull'uscita per cuffia (configurazione predefinita)	Esclusione del segnale microfonico sull'uscita per cuffia .

SCHEDA ANALOGICA (fig. 4, pag. 133)		
PONTICELLO	FUNZIONE	
	POSIZIONE: 1 - 2	POSIZIONE: 2 - 3
"C"	Espansore per "playback locale" (dispositivo EXPANDER) inserito.	Espansore per "playback locale" disinserito (configurazione predefinita).

NOTA

- Se viene attivato l'espansore per "playback locale, per regolarne l'effetto agire sul trimmer "E" (fig. 3, pag. 133), come descritto nel paragrafo "REGOLAZIONE DEI TRIMMER INTERNI".

Per accedere ai ponticelli interni operare come indicato di seguito.

- 1) Svitare le 4 viti presenti sul fondo della consolle.
- 2) Svitare le 4 viti presenti sui due fianchetti in plastica.
- 3) Rimuovere i due fianchetti in plastica.
- 4) Rimuovere il pannello di chiusura inferiore della consolle, sfilandolo dalle guide del telaio.
- 5) Svitare le viti che fissano la scheda elettronica analogica del telaio. I ponticelli sono situati sul lato non in vista della scheda (fig.4, pag. 133).

SOSTITUZIONE DEL FUSIBILE DI PROTEZIONE

All'interno della consolle è presente il fusibile di protezione "E" (fig. 3, pag. 133). La sostituzione del fusibile, **può essere effettuata solo da personale qualificato o da centri di assistenza**, rispettando le caratteristiche indicate nel paragrafo "DATI TECNICI". Per accedere al fusibile operare come indicato di seguito.

- 1) Svitare le 4 viti presenti sul fondo della consolle.
- 2) Rimuovere un fianchetto in plastica, svitando le relative 2 viti.
- 3) Rimuovere il pannello di chiusura inferiore della consolle, sfilandolo dalle guide del telaio.

USO DELLA CONSOLLE

ACCENSIONE DELLA CONSOLLE

Quando la consolle viene accesa sul display viene inizialmente visualizzato il seguente messaggio:

COMMUNICATION ON

Dopo alcuni istanti il messaggio viene sostituito con:

COMM TIMEOUT !

Tale messaggio rimane finché il sistema non viene configurato tramite l'accensione dell'unità di controllo **CP 3100**, o tramite l'apposito comando a menu dell'unità di controllo. Quando il sistema viene configurato, non appena la consolle riceve i parametri di configurazione (vedi paragrafo "PARAMETRI INVIATI DALL'UNITA' DI CONTROLLO"), vengono emessi due "beep" in sequenza, dopodiché sul display compare uno dei messaggi indicati di seguito.

a.

COMMUNICATION ON

Il messaggio indica che la consolle è stata programmata correttamente: tutti i parametri di funzionamento inviati dall'unità di controllo sono corretti. E' il messaggio che appare normalmente se non c'è nessun problema.

b.

UNPROGRAMMED !

Il messaggio indica che uno o più parametri di funzionamento della consolle, che vengono programmati dall'unità di controllo **CP 3100**, non sono stati memorizzati, o sono stati memorizzati in modo scorretto. Il messaggio "**UNPROGRAMMED !**" viene visualizzato ad esempio se l'unità **CP 3100** non ha mai inviato i parametri di configurazione alla consolle. Per conoscere i parametri che vengono programmati dall'unità di controllo **CP 3100**, consultare il paragrafo "PARAMETRI INVIATI DALL'UNITA' DI CONTROLLO". Per visualizzare sul display della consolle lo stato corrente dei parametri di funzionamento memorizzati, operare come indicato nel paragrafo "VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI MEMORIZZATI".

AVVERTENZE

- Nel caso di un errore nella programmazione della password, i tasti della consolle potranno comunque essere utilizzati (se correttamente programmati).
- Nel caso di un errore nella programmazione di uno o più tasti della consolle, nessuno di questi potrà essere utilizzato fino a che non verranno correttamente configurati tramite l'unità di controllo **CP 3100**.
- Quando viene visualizzato il messaggio "**UNPROGRAMMED !**", il led "**LOCAL FAULT**" lampeggia.

c.

ADDRESS = ??

Il messaggio indica che non è stato memorizzato un indirizzo valido della consolle. Questa condizione rende necessario assegnare l'indirizzo alla consolle, operando come indicato dal punto (2) del paragrafo "INDIRIZZAMENTO CONSOLLE".

AVVERTENZE

- Quando viene visualizzato il messaggio "**ADDRESS = ??**", il led "**LOCAL FAULT**" lampeggia.
- Il messaggio "**ADDRESS = ??**" viene sempre visualizzato dopo la sostituzione della memoria EEPROM (se non programmata).

d.

CHIME ? (0:3)

Il messaggio indica che non è stato memorizzato un numero valido di toni del segnale di preavviso per gli annunci microfonici. Questa condizione rende necessario selezionare il numero di toni desiderato, operando come indicato dal punto (3) del paragrafo "CONFIGURAZIONE DEL SEGNALE DI PREAVVISO".

AVVERTENZE

- Quando viene visualizzato il messaggio "**CHIMES ? (0:3)**", il led "**LOCAL FAULT**" lampeggia.
- Il messaggio "**CHIMES ?(0:3)**" viene sempre visualizzato dopo la sostituzione della memoria EEPROM (se non programmata).

e.

EEPROM FAULT !

Il messaggio indica un problema di funzionamento della memoria EEPROM della consolle. In tal caso provare a riconfigurare l'indirizzo della consolle, come indicato nel paragrafo "INDIRIZZAMENTO CONSOLLE"; se il problema persiste contattare un centro di assistenza **RCF**, che provvederà a sostituire la EEPROM.

AVVERTENZA

- Quando viene visualizzato il messaggio "**EEPROM FAULT !**", il led "**LOCAL FAULT**" lampeggia.

NOTE SULLA FUNZIONALITA' DEI TASTI

Una volta premuti i tasti "**F1**", "**F2**", "**F3**", "**RECORD**", "**PLAY**", "**GENERAL CALL**", la funzione ad essi associata (vedi paragrafo "COMANDI E FUNZIONI") non può essere annullata singolarmente semplicemente ripremendo il tasto, ma occorre annullare l'intera la procedura effettuata fino a quel momento, premendo il tasto "**CLEAR**".

Gli unici tasti che possono essere deselezionati singolarmente sono i tasti numerici (tasti "**1**" ÷ "**16**"), per la selezione di zone e/o gruppi di zone audio; questa operazione non può essere effettuata se successivamente viene premuto uno dei seguenti tasti: "**ENTER**", "**PLAY**", "**GENERAL CALL**", oppure un tasto funzione (es. "**F1**") configurato per la riproduzione di un segnale audio (playback remoto).

Qualora siano stati selezionati più tasti numerici (tasti "**1**" ÷ "**16**"), per la selezione di zone e/o gruppi di zone audio, ed un tasto funzione configurato per la commutazione di relè (es. "**F2**"), è possibile eliminare singolarmente la selezione delle zone/gruppi; eliminando la selezione dell'ultima zona o gruppo di zone, avverrà l'annullamento di tutta la procedura.

FUNZIONAMENTO DEL SEGNALE ACUSTICO

L'apparecchio è provvisto di un segnalatore acustico (buzzer), che emette un "beep" nelle seguenti occasioni:

- quando viene premuto un tasto.
- quando è necessario dare un avviso (es. messaggio di risposta dall'unità di controllo).

IMPIEGO DEI TASTI "F1" – "F2" – "F3"

A seconda della programmazione effettuata sull'unità di controllo, ciascuno di questi tasti può comandare una delle funzioni descritte di seguito:

- riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono acustico) registrato sull'unità di controllo **CP 3100** (playback remoto).
- comando di un relè con contatto chiuso (NC) e/o un relè con contatto aperto (NO), presenti sulle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** contenute nei sub-rack **MB 3200**.

Esempio di assegnazione delle funzioni ai tasti:

- tasto "F1" = riproduzione "Annuncio 1"
- tasto "F2" = riproduzione "Annuncio 2"
- tasto "F3" = comando "Relè"

I tre tasti funzione possono essere utilizzati anche contemporaneamente, o contemporaneamente ad altre funzioni; di seguito sono indicate alcune possibili combinazioni di comandi:

- comando di un primo gruppo di relè (es. tasto "F1") + comando di un secondo gruppo di relè (es. tasto "F2") + comando di un terzo gruppo di relè (es. tasto "F3").
- riproduzione di un segnale audio registrato sull'unità di controllo **CP 3100** (es. tasto "F1") + comando di un primo gruppo di relè (es. tasto "F2") + comando di un secondo gruppo di relè (es. tasto "F3").
- diffusione di un annuncio tramite il microfono della consolle (tasto "PTT") + comando di un primo gruppo di relè (es. tasto "F1") + comando di un secondo gruppo di relè (es. tasto "F2").
- comando funzione di allarme (tasto "ALARM") + comando di un primo gruppo di relè (es. tasto "F1") + comando di un secondo gruppo di relè (es. tasto "F2").
- riproduzione del messaggio registrato localmente sulla consolle (tasto "PLAY") + comando di un primo gruppo di relè (es. tasto "F1") + comando di un secondo gruppo di relè (es. tasto "F2").

AVVERTENZE

- Non è possibile utilizzare contemporaneamente due tasti funzione configurati per riprodurre un segnale audio registrato sull'unità di controllo **CP 3100**.
- Non è possibile richiedere contemporaneamente la diffusione di un annuncio microfonico e la riproduzione di un messaggio registrato sull'unità di controllo **CP 3100** o sulla consolle.
- Non è possibile richiedere contemporaneamente la riproduzione di un segnale audio registrato sull'unità di controllo **CP 3100** e la riproduzione del messaggio registrato sulla consolle.

CONFIGURAZIONE DELLA CONSOLLE

INDIRIZZAMENTO CONSOLLE

A ciascuna consolle **BM 3616** del sistema deve essere associato un numero chiamato indirizzo, che serve per poterla identificare e gestire. L'indirizzo può essere compreso tra i valori 1 e 16 (numero massimo di consolle **BM 3616**). Per associare l'indirizzo procedere come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle viene visualizzato il messaggio seguente, dove nel campo "parametro" viene indicato il numero di indirizzo correttamente assegnato (es. "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (parametro)

- 2) Premere uno dei 16 tasti numerici della consolle (rif. 1 - fig. 1, pag. 132) per impostare il nuovo indirizzo della consolle fra i numeri da 1 a 16; il messaggio sul display viene aggiornato con il nuovo numero di indirizzo. Per cambiare un indirizzo appena impostato premere nuovamente uno dei 16 tasti numerici. Cambiando ad esempio l'indirizzo della consolle dal numero "1" al numero "4", il messaggio sul display cambierà da "ADDRESS = 01" a "ADDRESS = 04".

AVVERTENZA

- Si raccomanda di indirizzare le consolle con indirizzi successivi e crescenti da 1 a 16.

- 3a) Premere e rilasciare il tasto "ENTER" (rif. 16 – fig. 1, pag. 132) per memorizzare l'indirizzo impostato; viene rieseguita la procedura iniziale di verifica di tutti i parametri della consolle, e sul display compare uno dei messaggi descritti nel paragrafo "ACCENSIONE DELLA CONSOLLE".
- 3b) Premere e rilasciare il tasto "F1" o "CLEAR" per uscire dal menu senza salvare l'impostazione effettuata. Se il parametro era già stato impostato in precedenza, sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu per l'indirizzamento della consolle; se il parametro non era mai stato impostato, sul display della consolle ritorna il messaggio: "ADDRESS = ??".

AVVERTENZE

- Quando viene assegnato un nuovo indirizzo alla consolle, la comunicazione con l'unità di controllo **CP 3100** viene interrotta, per evitare possibili conflitti con gli altri dispositivi del sistema in quel momento attivi.
- Per evitare malfunzionamenti è indispensabile non assegnare mai lo stesso indirizzo a due consolle **BM 3616**.
- Dopo ogni cambio di indirizzo alla consolle è necessario riconfigurare il sistema tramite l'unità di controllo **CP 3100** (vedi manuale d'uso del sistema **RX 3000**).

CONFIGURAZIONE DEL SEGNALE DI PREAVVISO

La procedura seguente consente di selezionare il numero dei toni (da zero a tre) del segnale di preavviso per annunci microfonicici.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle viene visualizzato il messaggio seguente.

ADDRESS = (parametro)

- 2) Premere e rilasciare il tasto "F3"; sul display della consolle viene visualizzato il messaggio indicato di seguito, dove nel campo "parametro" viene indicato il numero di toni correntemente selezionato:

CHIMES = (parametro)

- 3) In base al numero di toni da selezionare, premere il corrispondente tasto della consolle, come indicato nella tabella seguente.

NUMERO TONI DA SELEZIONARE	TASTO DA PREMERE
0 toni (nessun segnale di preavviso)	Tasto "10"
1 tono	Tasto "1"
2 toni	Tasto "2"
3 toni	Tasto "3"

Il messaggio sul display viene aggiornato con il nuovo numero di toni. Per cambiare un parametro appena impostato, premere nuovamente uno dei tasti della consolle. Cambiando ad esempio il segnale di preavviso da 1 tono a 3 toni, il messaggio sul display cambierà da "CHIMES = 1" a "CHIMES = 3".

- 4a) Premere e rilasciare il tasto "ENTER" (rif. 16 – fig. 1, pag. 132) per memorizzare il numero di toni impostato; viene rieseguita la procedura iniziale di verifica di tutti i parametri della consolle, e sul display compare uno dei messaggi descritti nel paragrafo "ACCENSIONE DELLA CONSOLLE".
- 4b) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per uscire dal menu senza salvare l'impostazione effettuata. Se il parametro era già stato impostato in precedenza, sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu per la configurazione del segnale di preavviso; se il parametro non era mai stato impostato, sul display della consolle ritorna il messaggio: "CHIMES ? (0:3)".

BLOCCO DELLA CONSOLLE

PROCEDURA DI BLOCCO DELLA CONSOLLE

La seguente procedura permette di bloccare la consolle, per impedirne l'utilizzo da parte di personale non autorizzato. Se tramite l'unità di controllo CP 3100 è stata programmata una password per il blocco/sblocco della consolle, è indispensabile conoscere il numero di password.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "PTT"; sul display della consolle viene visualizzato il messaggio seguente, che richiede all'operatore la conferma per bloccare la consolle.

LOCK CONSOLE ?

- 2a) Premere e rilasciare il tasto "ENTER" per confermare la richiesta; sul display viene visualizzato il messaggio seguente, che indica all'operatore di inserire l'eventuale numero di password.

PASS → xxxxxxxx

- 2b) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per uscire dal menu senza bloccare la consolle; sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (normalmente "COMMUNICATION ON").
- 3) Premere i tasti numerici coincidenti con i numeri della password. Ogni volta che viene premuto un tasto numerico, sul display della consolle uno dei simboli "x" viene sostituito con il punto "."; se la password è composta da un numero di cifre inferiore ad 8 è necessario lasciare vuoti i campi rimanenti. Premendo ad esempio i primi quattro tasti numerici, sul display viene visualizzato:

PASS → xxxx

Se non è prevista nessuna password per il blocco/sblocco della consolle, operare come indicato dal punto (5).

AVVERTENZE

- Il numero di password da inserire **deve necessariamente coincidere** con quello impostato tramite l'unità di controllo CP 3100.
- La password può essere composta solo dai numeri: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**

- 4) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per interrompere in qualunque momento la procedura; sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (es. "COMMUNICATION ON").

AVVERTENZA

- Il tasto "CLEAR" è utilizzabile anche se sono già stati inseriti alcuni numeri della password.

- 5) Premere il tasto “**ENTER**” per bloccare la consolle.
5a) Se la consolle viene bloccata, sul display della consolle compare il messaggio:

LOCKED !

Per sbloccare la consolle operare come indicato nel paragrafo “PROCEDURA DI SBLOCCO DELLA CONSOLLE”.

AVVERTENZA

• Quando la consolle è bloccata non è possibile utilizzare nessun'altra funzione (es. reset della consolle, visualizzazione dei parametri, ecc.) ad eccezione di quella per lo sblocco della consolle.

- 5b) Se il numero di password impostato **non è corretto** sul display della consolle viene visualizzato il messaggio:

WRONG PASSWORD !

5b1) Per riprovare l'inserimento della password premere il tasto “**ENTER**” ed operare come descritto dal punto (3).

5b2) Per interrompere la procedura ed uscire dal menu premere il tasto “**CLEAR**”: sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu.

NOTA

• La programmazione della consolle tramite l'unità di controllo **CP 3100** è possibile anche se la consolle è bloccata.

PROCEDURA DI SBLOCCO DELLA CONSOLLE

La seguente procedura permette di sbloccare la consolle, dopo che questa era stata precedentemente bloccata. Se tramite l'unità di controllo **CP 3100** è stata programmata una password per il blocco/sblocco della consolle, è indispensabile conoscere il numero di password.

- 1) Dopo che la consolle è stata bloccata si possono presentare tre diverse condizioni: operare di conseguenza come indicato nei punti seguenti.
1a) Se dopo il blocco della consolle non è stato premuto nessun tasto, sul display rimane visualizzato il messaggio “**LOCKED !**”; premere il tasto “**ENTER**” o “**CLEAR**” per iniziare la procedura di sblocco della consolle: sul display viene visualizzato il messaggio seguente, che indica all'operatore di inserire l'**eventuale** numero di password.

PASS → xxxxxxxx

- 1b) Se dopo il blocco della consolle è stato fatto un tentativo completo di sblocco della consolle, sul display viene visualizzato il messaggio “**WRONG PASSWORD !**”; premere il tasto “**ENTER**” o “**CLEAR**” e procedere come indicato al punto (2).
1c) Se dopo il blocco della consolle è stato fatto un tentativo incompleto di sblocco della consolle, sul display viene visualizzato ad esempio il messaggio “**PASS -> . . . XXXXX**”; premere il tasto “**ENTER**” o “**CLEAR**” e procedere come indicato al punto (2).
2) Premere i tasti numerici coincidenti con i numeri della password. Ogni volta che viene premuto un tasto numerico, sul display della consolle uno dei simboli “**x**” viene sostituito con il punto “.”; se la password è composta da un numero di cifre inferiore ad 8 è necessario lasciare vuoti i campi rimanenti. Se non è prevista nessuna password per il blocco/sblocco della consolle, operare come indicato al punto successivo.

AVVERTENZA

• Il numero di password da inserire **deve necessariamente coincidere** con quello impostato tramite l'unità di controllo **CP 3100**.
• La password può essere composta solo dai numeri: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

- 3) Premere il tasto “**ENTER**” per sbloccare la consolle.
3a) Se la consolle viene sbloccata sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu per il blocco della consolle (es. “**COMMUNICATION ON**”).
3b) Se il numero di password impostato **non è corretto** sul display della consolle viene visualizzato il messaggio:

WRONG PASSWORD !

Per riprovare l'inserimento della password premere il tasto “**ENTER**” o “**CLEAR**”, ed operare come precedentemente descritto al punto (2).

SELEZIONE ZONE AUDIO

SELEZIONE DI UNA O PIU' ZONE AUDIO

La seguente procedura permette di selezionare una o più zone audio o gruppi di zone audio, in cui poter successivamente diffondere un annuncio microfonico, un messaggio registrato, un tono registrato.

- 1) Premere e rilasciare i tasti numerici della consolle (tasti da “**1**” a “**16**”) corrispondenti alle zone o ai gruppi di zone da selezionare; le selezioni effettuate vengono indicate dall'accensione delle corrispondenti spie (rif. 2 - fig. 1, pag. 132), che assumeranno uno dei seguenti stati:
• **lampeggiante**, per segnalare che la zona o il gruppo di zone associata/o al tasto numerico premuto è occupata/o.
• **acceso stabilmente**, per segnalare che la zona o il gruppo di zone associata/o al tasto numerico premuto è libera/o.

AVVERTENZA

• Un gruppo di zone è libero quando tutte le zone che lo compongono sono libere; un gruppo di zone è occupato quando anche solo una delle zone che lo compongono è occupata.

Sul display della consolle compare il messaggio seguente, indicante che è stata selezionata almeno una zona o un gruppo di zone:

ZONES REQUEST

- 2a) Per annullare la selezione di una zona (o gruppo di zone), premere e rilasciare il relativo tasto numerico della consolle, e controllare che la spia ad esso associata si spenga.
- 2b) Per annullare tutte le selezioni effettuate premere il tasto “**CLEAR**”; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO

La seguente procedura permette di selezionare tutte le zone audio (o gruppi di zone) associate ai tasti numerici della consolle (tasti da “**1**” a “**16**”), in cui poter successivamente diffondere un annuncio microfonico, un messaggio registrato, un tono registrato.

- 1) Premere e rilasciare il tasto “**GENERAL CALL**” (rif. 13 – fig. 1, pag. 132); il led “**GENERAL CALL**” si accende, rimanendo in questo stato fino al termine della procedura, e sul display della consolle compare il messaggio seguente:

GENERAL CALL

I led dei tasti numerici (rif. 2 – fig. 1, pag. 132) assumeranno uno dei seguenti stati:

- **lampeggiante**, per segnalare che la zona o il gruppo di zone associata/o al tasto numerico premuto è occupata/o.
- **accesso stabilmente**, per segnalare che la zona o il gruppo di zone associata/o al tasto numerico premuto è libera/o.

AVVERTENZA

• *Un gruppo di zone è libero quando tutte le zone che lo compongono sono libere; un gruppo di zone è occupato quando anche solo una delle zone che lo compongono è occupata.*

- 2) Per annullare tutte le selezioni effettuate premere il tasto “**CLEAR**”; tutte le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

AVVERTENZE

- *Non è possibile annullare la selezione di tutte le zone (o gruppi di zone) associate ai tasti numerici della consolle premendo nuovamente il tasto “**GENERAL CALL**”.*
- *Non è possibile annullare la selezione di singole zone (o gruppi di zone) premendo i tasti numerici della consolle.*

INVIO DI UN MESSAGGIO MICROFONICO

La procedura seguente permette di diffondere un annuncio in determinate zone audio (o gruppi di zone), utilizzando il microfono della consolle.

- 1) Selezionare le zone in cui diffondere l’annuncio, operando come descritto nel paragrafo “SELEZIONE DI UNA O PIU’ ZONE AUDIO”, oppure nel paragrafo “SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO”.

AVVERTENZA

• *Non è possibile procedere secondo quanto indicato al punto successivo se non viene selezionata almeno una zona o un gruppo di zone.*

- 2) Premere il tasto “**ENTER**” per inviare la richiesta di utilizzo delle zone audio selezionate (o gruppi di zone) all’unità di controllo **CP 3100**. La conferma dell’invio della richiesta viene indicata dall’accensione dei led “**ENTER**” (rif. 15 – fig. 1, pag. 132) e “**CLEAR**” (rif. 7 - fig. 1, pag. 132). Sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti in quanto è in corso un controllo per conoscere lo stato di libero/occupato delle zone (o gruppi di zone) selezionate.

WAIT PLEASE . . .

Terminato il controllo, sul display della consolle viene visualizzato uno dei seguenti messaggi:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indica che tutte le zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono occupate. Il tasto “**PTT**” è disabilitato, e non è possibile effettuare l’annuncio; i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate lampeggiano.

b.

> BUSY ZONES <

Indica che solo alcune zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono libere ed immediatamente disponibili. I led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) disponibili sono accesi permanentemente, mentre i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) occupate lampeggiano. Il tasto “**PTT**” è abilitato, ed è possibile inviare l’annuncio nelle sole zone e/o gruppi di zone disponibili.

c.

FAULT ZONES !

Indica che una o più zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono inutilizzabili a causa di un guasto su un dispositivo del sistema, che viene segnalato anche dall'accensione del led "REMOTE FAULT". Il tasto "PTT" è **disabilitato**, e non è possibile effettuare l'annuncio.

d.

PTT ENABLED

Indica che tutte le zone (o i gruppi di zone) precedentemente selezionate sono connesse alla consolle. Il tasto "PTT" è **abilitato**, ed è possibile effettuare l'annuncio; i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate sono accesi permanentemente.

AVVERTENZE

- La consolle è provvista di un timer, che provvede a cancellare qualunque selezione di zone se, entro 85 secondi dall'abilitazione del tasto "PTT" (messaggio "PTT ENABLED" o "> BUSY ZONES <"), quest'ultimo non viene premuto. Questo evita di tenere inutilmente occupate le zone audio selezionate.
- A causa di eventi speciali (es. situazione di emergenza) lo stato delle zone può cambiare: zone libere già connesse alla consolle potrebbero essere occupate da altri utenti aventi priorità assoluta (capacità di "override").
- I messaggi sul display ed il modo di accensione dei led indicano sempre lo stato corrente del sistema, e possono quindi variare momento per momento (es. cambiamento dello stato delle zone da libero ad occupato o viceversa).

- 3) Per cancellare la richiesta effettuata premere il tasto "CLEAR"; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie "ENTER" e "CLEAR", e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").
- 4) Premere il tasto "PTT" **senza rilasciarlo**. Se in precedenza non era stata selezionata nessuna zona o gruppo di zone, sul display della consolle compare il messaggio:

NOTHING SELECTED

Se con la configurazione del segnale di preavviso (vedi paragrafo "CONFIGURAZIONE DEL SEGNALE DI PREAVVISO") è stato selezionato un numero di toni diverso da zero il led **PTT si accende in modo intermittente**, viene generato e diffuso il suono previsto (segnale a 1, 2, o 3 toni), e sul display della consolle compare il messaggio seguente:

GONG ACTIVE . . .

Al termine della diffusione del segnale di preavviso, o subito dopo la pressione del tasto "PTT", se non è stato configurato nessun segnale di preavviso (configurazione "CHIMES = 0"), il led **PTT si accende in modo permanente**, e viene inserito il microfono della consolle; la spia ad anello della capsula microfonica si accende, e sul display della consolle viene visualizzato:

MICROPHONE ON

AVVERTENZE

- Durante la diffusione del segnale di preavviso il microfono della consolle rimane disinserito (spia ad anello della capsula microfonica spenta).
- Se il tasto "PTT" viene premuto e rilasciato istantaneamente non viene generato nessun segnale di preavviso, anche se configurato.
- Il segnale di preavviso previsto viene generato se il tasto "PTT" viene mantenuto premuto per almeno 0,5 secondi.

- 5) Effettuare l'annuncio.
- 6) Rilasciare il tasto "PTT" al termine dell'annuncio: il microfono della consolle viene disattivato, tutte le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spengono assieme alle spie "ENTER", "CLEAR" e "PTT", e sul display della consolle ricompare il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").

INVIO DI UN MESSAGGIO REMOTO (playback remoto)

La funzione permette di diffondere, in determinate zone audio (o gruppi di zone), un segnale audio memorizzato sull'unità di controllo **CP 3100**. La funzione è utilizzabile solo quando i tasti funzione "F1", "F2", "F3" vengono opportunamente configurati (vedi paragrafo "IMPIEGO DEI TASTI F1 - F2 - F3").

- 1) Selezionare le zone in cui diffondere il segnale audio (messaggio o tono), operando come descritto nel paragrafo "SELEZIONE DI UNA O PIU' ZONE AUDIO", oppure nel paragrafo "SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO".

AVVERTENZA

- Non è possibile procedere secondo quanto indicato al punto successivo se non viene selezionata almeno una zona o un gruppo di zone.
- 2) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui è associata la riproduzione del segnale audio desiderato (es. "F1" - vedi paragrafo "VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI MEMORIZZATI"). Il relativo led si accende, e sul display della consolle compare il messaggio:

PLAY REMOTE REQ

Se in precedenza non era stata selezionata nessuna zona o gruppo di zone, sul display della consolle compare il messaggio:

NO ZONE !

e successivamente ricompare il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

- 3) Premere il tasto “**ENTER**” per inviare la richiesta di attuazione della funzione “playback” all’unità di controllo **CP 3100** . La conferma dell’invio della richiesta viene indicata dall’accensione del led “**ENTER**” (rif. 15 – fig. 1, pag. 132) e “**CLEAR**” (rif. 7 - fig. 1, pag. 132). Il comando di riproduzione del segnale audio viene inserito nella “coda delle prenotazioni” dell’unità di controllo, e verrà eseguito non appena sono soddisfatte **tutte le seguenti condizioni:**

- termina l’utilizzo della scheda audio dell’unità di controllo da parte di eventuali altri utenti.
- nessun dispositivo con priorità uguale o più alta ha precedentemente richiesto la riproduzione di un segnale audio registrato sull’unità di controllo (richiesta di utilizzo della scheda audio).
- tutte le zone audio selezionate sono disponibili.

Sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti in quanto è in corso un controllo per rilevare lo stato di libero/occupato delle risorse necessarie per lo svolgimento della funzione di riproduzione.

WAIT PLEASE . . .

Terminato il controllo, sul display della consolle viene visualizzato uno dei seguenti messaggi:

a.

ALL ZONES BUSY!

Indica che tutte le zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono occupate, e la richiesta di riproduzione del segnale audio è quindi in **attesa di essere evasa**; al momento della richiesta la scheda audio dell’unità di controllo era disponibile. I led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate lampeggiano.

b.

> BUSY ZONES <

Indica che solo alcune zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono libere ed immediatamente disponibili, e la richiesta di riproduzione del segnale audio è quindi in **attesa di essere evasa**; al momento della richiesta, la scheda audio dell’unità di controllo era disponibile. I led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) disponibili sono accesi permanentemente, mentre i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) occupate lampeggiano.

c.

BUSY PLAY

Indica che la scheda audio è occupata, e la richiesta di riproduzione del segnale audio è in **attesa di essere evasa**. Lo stato dei led associati ai tasti numerici precedentemente selezionati riflette lo stato di libero/occupato delle zone/gruppi di zone: il led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) non utilizzabili lampeggiano, mentre i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) disponibili sono accesi permanentemente.

d.

ALL ZONES FREE

Indica che tutte le zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate sono libere e disponibili, e la richiesta di riproduzione del segnale audio è in **attesa di essere evasa**; al momento della richiesta, la scheda audio dell’unità di controllo era disponibile. I led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate sono accesi permanentemente.

e.

PLAY STARTED

Indica che **è in corso la riproduzione del segnale audio** nelle zone e/o nei gruppi di zone selezionate/i (led dei tasti numerici accesi per-

manentemente). Al termine della riproduzione tutte le zone e/o i gruppi di zone selezionate/i verranno scollegate/i dalla consolle, e tutte le selezioni effettuate verranno azzerate; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie "ENTER", "CLEAR" ed alla spia del tasto funzione selezionato, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").

f.

FAULT ZONES !

Indica che una o più zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono inutilizzabili a causa di un guasto su un dispositivo del sistema, che viene segnalato anche dall'accensione del led "REMOTE FAULT". **La riproduzione del messaggio non può avvenire.**

g.

REMOTE FAULT !

Indica che la richiesta di riproduzione del segnale audio **non può essere evasa** a causa di un guasto su un dispositivo del sistema, che viene segnalato anche dall'accensione del led "REMOTE FAULT". Lo stato dei led associati ai tasti numerici precedentemente selezionati riflette lo stato di libero/occupato delle zone/gruppi di zone: il led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) non utilizzabili lampeggiano, mentre i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) disponibili sono accesi permanentemente.

AVVERTENZE

- A causa di eventi speciali (es. situazione di emergenza) lo stato delle zone può cambiare: zone libere già connesse alla consolle potrebbero essere occupate da altri utenti aventi priorità assoluta (capacità di "override").
- I messaggi sul display ed il modo di accensione dei led indicano sempre lo stato corrente del sistema, e possono quindi variare momento per momento (es. cambiamento dello stato delle zone da libero ad occupato o viceversa).

- 4) Per cancellare la richiesta effettuata ed interrompere la funzione "playback" premere il tasto "CLEAR"; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie "ENTER", "CLEAR" ed alla spia del tasto funzione selezionato, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").

AVVERTENZE

- Una volta che la richiesta di attuazione della funzione "playback" viene inoltrata tramite tasto "ENTER", è possibile annullare effettivamente la funzione "playback" tramite il tasto "CLEAR" solo se la riproduzione del segnale audio non è già iniziata!!!
- Se il tasto "CLEAR" viene premuto quando è già in corso la riproduzione del segnale audio registrato, la consolle **BM 3616** verrà azzerata (zone deselezionate), **ma la riproduzione del segnale continuerà fino alla fine.**

COMANDO FUNZIONE DI ALLARME

La funzione del tasto "ALARM" è descritta nel paragrafo "COMANDI E FUNZIONI". Per comandare la funzione di allarme operare come indicato di seguito.

AVVERTENZA

- Quando la funzione di allarme prevede anche la commutazione di relè ausiliari del sistema (relè presenti sulle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250**), la commutazione di questi avverrà in modo indipendente dall'eventuale stato di occupazione delle risorse necessarie per la diffusione del segnale di allarme (es. annuncio microfonico, segnale audio registrato). In pratica i relè commutano immediatamente dopo l'invio della richiesta tramite il tasto "ALARM", anche se la diffusione del segnale di allarme viene eseguita successivamente.
- 1) Premere il tasto "ALARM" (rif. 6 – fig. 1, pag. 132), mantenendolo premuto fino a che non si accende il led "ALARM" (rif. 5 – fig. 1, pag. 132) e sul display della consolle non appare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti.

WAIT PLEASE . . .

Gli eventuali relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** definiti con la programmazione del tasto "ALARM" commutano immediatamente, rimanendo nel nuovo stato fino al termine dell'allarme, ossia:

- a. se l'allarme prevede la riproduzione di un singolo segnale audio registrato sull'unità di controllo, i relè vengono ricommutati nella posizione originale al termine della riproduzione.
- b. se l'allarme prevede la diffusione di un annuncio microfonico, o la riproduzione continua di un segnale audio registrato sull'unità di controllo, i relè vengono ricommutati nella posizione originale quando viene interrotta e disattivata la funzione di allarme tramite il tasto "ALARM" (vedi punto 2 paragrafo "COMANDO FUNZIONE DI ALLARME").

AVVERTENZA

- Qualora venga attivata per errore la funzione di allarme, **per annullare immediatamente la richiesta premere nuovamente il tasto "ALARM"**, mantenendolo premuto fino a che il led "ALARM" non si spegne e sul display della consolle non ritorna il messaggio precedente la richiesta (es. "COMMUNICATION ON").

Durante l'attesa l'unità di controllo provvede a connettere alla consolle tutte le zone precedentemente definite con la programmazione del tasto "ALARM" sull'unità di controllo **CP 3100**; il collegamento viene eseguito con la massima priorità, ed è subordinato solamente ad un precedente evento di allarme. Terminata l'attesa, sul display della consolle viene visualizzato uno o più dei messaggi seguenti.

a.

MICROPHONE ON

Questo messaggio viene visualizzato quando, con la programmazione del tasto **“ALARM”** sull'unità di controllo **CP 3100**, viene selezionata la sorgente **“MICROFONO”**; indica che il **microfono della consolle è stato attivato** per consentire l'immediata diffusione dell'annuncio di allarme. Il led del microfono è acceso (rif. 25 – fig. 1, pag. 132). Se desiderato, è possibile generare e diffondere il segnale di preavviso a 1, 2, o 3 toni (quando configurato), premendo e rilasciando il tasto **“PTT”**; in questo caso sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **“GONG ACTIVE ...”** ed il led **PTT** lampeggerà (vedi punto (4) del paragrafo **“INVIO DI UN MESSAGGIO MICROFONICO”**), successivamente ricomparirà il messaggio **“MICROPHONE ON”**.

AVVERTENZE

- *L'utilizzo del tasto **“PTT”** non è necessario per attivare il microfono della consolle.*
- *Il microfono della consolle rimane inserito **finché non viene disattivata la funzione di allarme.***

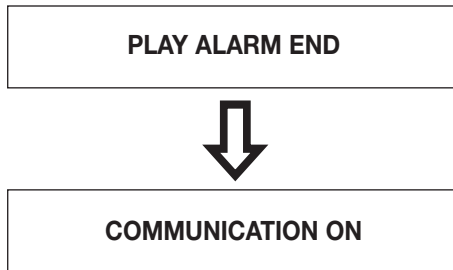
b.

PLAY ALARM ON !

Questo messaggio viene visualizzato quando, con la programmazione del tasto **“ALARM”** sull'unità di controllo **CP 3100**, viene selezionata la sorgente **“PLAYBACK”**; indica che è iniziata la riproduzione del segnale di allarme previsto (messaggio o tono). In base alla programmazione del tasto **“ALARM”**, la riproduzione avverrà con una delle modalità indicate di seguito.

- **“PLAY SING.”:** il segnale di allarme viene riprodotto una sola volta, anche se la funzione di allarme non viene disattivata dopo la prima riproduzione del segnale.
- **“PLAY CONTINUO”:** il segnale di allarme viene riprodotto almeno una volta, e continua ad essere riprodotto fino a che la funzione di allarme non viene disattivata.

Se la riproduzione del segnale di allarme avviene nella modalità **“PLAY SING.”**, la **funzione di allarme viene automaticamente disattivata al termine della riproduzione**; in questo caso sul display verrà visualizzato:



AVVERTENZA

- *Se la riproduzione del segnale di allarme avviene in modalità **“PLAY CONTINUO”**, il segnale audio continua ad essere riprodotto fino a che la funzione di allarme non viene disattivata.*

c.

> ALARM BUSY <

Indica che **l'allarme non è iniziato** in quanto è già in corso un altro allarme che utilizza le medesime risorse del sistema (es. zone audio, scheda audio); la richiesta di allarme è in **attesa di essere evasa**.

d.

ALARM FAULT !

Indica che **l'allarme non è iniziato** a causa di uno o più guasti su dispositivi del sistema.

- 2) Per disattivare in qualunque momento la funzione di allarme, premere il tasto **“ALARM”** (rif. 6 – fig. 1, pag. 132), mantenendolo premuto fino a che viene emesso un primo **“beep”** ed il led **“ALARM”** si spegne; contemporaneamente sul display della consolle appare il messaggio.

ABORTED ALARM !

Dopo alcuni secondi, quando l'unità di controllo **CP 3100** ha effettivamente disattivato l'allarme, viene emesso un secondo **“beep”** e vengono azzerate tutte le selezioni (spegnimento eventuale led **“PTT”**); sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menù (es. **COMMUNICATION ON**).

AVVERTENZE

- Quando viene attivata la funzione di allarme, tutti gli eventi del sistema in esecuzione (esclusi altri eventuali eventi di allarme) che utilizzano i dispositivi interessati dall'evento di allarme **vengono interrotti e definitivamente terminati** (funzione "override").
- L'interruzione di un allarme, se non viene comandata tramite la consolle che l'ha generato, **può essere effettuata solo spegnendo il sistema!**
- Se la funzione di allarme viene disattivata mentre è in corso la riproduzione di un segnale di allarme registrato (playback), quest'ultimo non viene immediatamente interrotto, ma continua ad essere riprodotto fino alla fine; nel caso del "playback continuo", l'interruzione fermerà quindi solo le successive riproduzioni.
- La funzione di allarme rimane attivata anche nel caso avvenga un'interruzione della comunicazione fra la consolle e l'unità di controllo.

COMANDO RELÈ

La funzione permette di comandare la commutazione dei relè ausiliari del sistema **RX 3000**, ossia dei relè presenti sulle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** contenute nei sub-rack **MB 3200**. La funzione è utilizzabile solo quando i tasti funzione "**F1**", "**F2**", "**F3**" vengono opportunamente configurati (vedi paragrafo "IMPIEGO DEI TASTI F1 – F2 – F3"). Nei paragrafi seguenti sono descritte le varie modalità d'uso della funzione.

AVVERTENZA

- Quando il comando di relè viene richiesto assieme ad altre operazioni (es. diffusione di un annuncio microfonico, riproduzione di un segnale audio registrato, comando funzione di allarme), la commutazione dei relè avverrà in modo indipendente dall'eventuale stato di occupazione delle risorse necessarie per l'esecuzione delle altre operazioni. In pratica i relè commutano immediatamente dopo l'invio della richiesta tramite il tasto "**ENTER**", anche se le altre operazioni vengono eseguite successivamente.

COMMUTAZIONE TEMPORIZZATA DI RELE'

Questa procedura permette di comandare unicamente la commutazione dei relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250**, che rimarranno commutati per un determinato periodo di tempo, dopodiché ritorneranno nella posizione originale.

- 1) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui sono associati i relè da commutare (es. "**F2**"). Il relativo led (rif. 10 – fig. 1, pag. 132) si accende assieme al led "**CLEAR**", e sul display della consolle compare:

RELAY REQUEST

- 2) Ripetere eventualmente l'operazione descritta al punto (1), per comandare i relè associati ad altri tasti funzione.
- 3) Premere e rilasciare il tasto "**ENTER**" per comandare la richiesta di attuazione delle funzioni selezionate. La conferma dell'invio della richiesta viene indicata dall'accensione del led "**ENTER**" (rif. 15 – fig. 1, pag. 132). Sul display della consolle compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti.

WAIT PLEASE . . .

Quando i relè vengono commutati, sul display della consolle viene visualizzato il messaggio:

RELAY ACTIVATED

I relè rimangono commutati per **5 secondi**, trascorsi i quali ritornano automaticamente nella posizione originale; al termine dei 5 secondi i led "**ENTER**", "**CLEAR**", ed i led dei tasti funzione selezionati si spengono, e sul display della consolle ritorna il messaggio precedente la selezione (es. "**COMMUNICATION ON**").

- 4) Premere il tasto "**CLEAR**" per annullare in qualunque momento la funzione e ricommutare nella posizione originale i relè: i led "**ENTER**", "**CLEAR**" ed i led dei tasti funzione selezionati si spegneranno, e sul display della consolle ritornerà il messaggio precedente la selezione (es. "**COMMUNICATION ON**").

AVVERTENZA

- Se il tasto "**CLEAR**" viene premuto quando i relè sono già stati commutati, questi ritorneranno nella posizione originale con circa 1 secondo di ritardo rispetto al comando.

COMMUTAZIONE DI RELE' ED INVIO DI UN MESSAGGIO REMOTO

Questa procedura permette di comandare contemporaneamente sia la commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250**, sia la diffusione in determinate zone (o gruppi di zone) di un segnale audio memorizzato sull'unità di controllo **CP 3100**.

- 1) Selezionare le zone in cui diffondere il segnale audio (messaggio o tono), operando come descritto nel paragrafo "SELEZIONE DI UNA O PIU' ZONE AUDIO", oppure nel paragrafo "SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO".

AVVERTENZA

- Non è possibile procedere secondo quanto indicato al punto successivo se non viene selezionata almeno una zona o un gruppo di zone.
- 2) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui sono associati i relè da commutare (es. "**F2**"). Il relativo led (rif. 10 – fig. 1, pag. 132) si accende assieme al led "**CLEAR**", e sul display della consolle compare:

RELAY REQUEST

- 3) Ripetere eventualmente l'operazione descritta al punto (2), per comandare i relè associati agli altri tasti funzione.

- 4) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui è associata la riproduzione del segnale audio desiderato (es. “**F1**” - vedi paragrafo “VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI MEMORIZZATI”). Il relativo led si accende, e sul display della consolle compare il messaggio:

PLAY REMOTE REQ

Se in precedenza non era stata selezionata nessuna zona o gruppo di zone, sul display della consolle compare il messaggio:

NO ZONE !

e successivamente ricompare il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

- 5) Premere il tasto “**ENTER**” per inviare la richiesta di attuazione delle funzioni selezionate (comando relè + riproduzione segnale audio) all’unità di controllo **CP 3100**. La conferma dell’invio della richiesta viene indicata dall’accensione del led “**ENTER**” (rif. 15 – fig. 1, pag. 132). Sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) Non appena l’unità di controllo termina un controllo che serve per rilevare lo stato di libero/occupato delle risorse necessarie per la riproduzione del segnale audio, sul display della consolle viene visualizzato uno dei messaggi “**a**”, “**b**”, “**c**”, “**d**”, “**e**”, “**f**”, “**g**”, indicati al punto (3) del paragrafo “INVIO DI UN MESSAGGIO REMOTO”.
- 5b) Una volta che il tasto “**ENTER**” è stato premuto, i relè selezionati vengono commutati, anche se la richiesta di riproduzione del segnale audio (playback remoto) non viene immediatamente attuata, a causa di una risorsa non disponibile (es. scheda audio, zone audio). I relè vengono ricommutati nella posizione originale quando:
- termina la riproduzione del segnale audio (fine playback).
 - viene annullata la richiesta di attuazione delle due funzioni (riproduzione segnale audio + comando relè) tramite il tasto “**CLEAR**”.
- 6) Per cancellare la richiesta effettuata ed interrompere le funzioni selezionate premere il tasto “**CLEAR**”; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie “**ENTER**”, “**CLEAR**” ed alle spie dei tasti funzione selezionati, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

AVVERTENZE

- Una volta che la richiesta di attuazione della funzione “playback” viene inoltrata tramite tasto “**ENTER**”, è possibile annullare effettivamente la funzione “playback” tramite il tasto “**CLEAR**” solo se la riproduzione del segnale audio non è già iniziata!!!
- Se il tasto “**CLEAR**” viene premuto quando è già in corso la riproduzione del segnale audio registrato, la consolle **BM 3616** verrà azzerata (zone deselezionate), ma la riproduzione del segnale continuerà fino alla fine.

COMMUTAZIONE DI RELE’ ED INVIO DI UN ANNUNCIO MICROFONICO

Questa procedura permette di comandare contemporaneamente sia la commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250**, sia la diffusione di un annuncio in determinate zone audio (o gruppi di zone), utilizzando il microfono della consolle.

- 1) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui sono associati i relè da commutare (es. “**F2**”). Il relativo led (rif. 10 – fig. 1, pag. 132) si accende assieme al led “**CLEAR**”, e sul display della consolle compare:

RELAY REQUEST

- 2) Ripetere eventualmente l’operazione descritta al punto (1), per comandare i relè associati agli altri tasti funzione.
- 3) Selezionare le zone in cui diffondere l’annuncio, operando come descritto nel paragrafo “SELEZIONE DI UNA O PIU’ ZONE AUDIO”, oppure nel paragrafo “SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO”.

NOTA

- Se ritenuto più comodo, l’operazione indicata al punto (3) può essere effettuata prima delle operazioni indicate ai punti (1) e (2).

- 4) Premere il tasto “**ENTER**” per inviare la richiesta di attuazione delle funzioni selezionate (attivazione microfono + comando relè) all’unità di controllo **CP 3100**. La conferma dell’invio della richiesta viene indicata dall’accensione del led “**ENTER**” (rif. 15 – fig. 1, pag. 132). Sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti.

WAIT PLEASE . . .

- 4a) Non appena l’unità di controllo termina un controllo che serve per rilevare lo stato di libero/occupato delle risorse necessarie per la diffusione dell’annuncio microfonico, sul display della consolle viene visualizzato uno dei messaggi “**a**”, “**b**”, “**c**”, “**d**”, indicati al punto (2) del paragrafo “INVIO DI UN MESSAGGIO MICROFONICO”; per l’invio del messaggio microfonico procedere come indicato dal punto (4) del paragrafo “INVIO DI UN MESSAGGIO MICROFONICO”.
- 4b) Una volta che il tasto “**ENTER**” è stato premuto, i relè selezionati vengono commutati, anche se la richiesta di diffusione di un annuncio microfonico non viene immediatamente attuata a causa di una risorsa non disponibile (es. zona audio, gruppo di zone audio). I relè vengono ricommutati nella posizione originale quando:
- il tasto “**PTT**” della consolle viene rilasciato.
 - il tasto “**PTT**” non è stato premuto e sono trascorsi 85 secondi dal comparire del messaggio “**PTT ENABLED**” sul display della consolle.
 - viene annullata la richiesta di attuazione delle due funzioni (comando relè + attivazione microfono) tramite il tasto “**CLEAR**”.

AVVERTENZA

• I relè rimangono commutati per 85 secondi, o per il periodo di tempo compreso fra l'abilitazione del tasto "ENTER" (messaggio "PTT ENABLED") ed il rilascio del tasto "PTT".

- 5) Per cancellare la richiesta effettuata ed interrompere le funzioni selezionate premere il tasto "CLEAR"; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie "ENTER", "CLEAR" ed alle spie dei tasti funzione selezionati, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").

COMMUTAZIONE DI RELE' ED INVIO DI UN MESSAGGIO LOCALE

Questa procedura permette di comandare contemporaneamente sia la commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali IO 3250, sia la diffusione in determinate zone (o gruppi di zone) di un messaggio precedentemente registrato nella memoria della consolle, tramite la procedura descritta nel paragrafo "REGISTRAZIONE/RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE".

- 1) Premere e rilasciare il tasto funzione a cui sono associati i relè da commutare (es. "F2"). Il relativo led (rif. 10 – fig. 1, pag. 132) si accende assieme al led "CLEAR", e sul display della consolle compare:

RELAY REQUEST

AVVERTENZA

• Non è possibile utilizzare i tasti funzione che sono programmati per comandare la riproduzione di un segnale audio memorizzato sull'unità di controllo CP 3100.

- 2) Ripetere eventualmente l'operazione descritta al punto (1), per comandare i relè associati agli altri tasti funzione.
3) Selezionare le zone in cui diffondere il segnale audio (messaggio o tono), operando come descritto nel paragrafo "SELEZIONE DI UNA O PIU' ZONE AUDIO", oppure nel paragrafo "SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO".

AVVERTENZA

• Non è possibile procedere secondo quanto indicato al punto successivo se non viene selezionata almeno una zona o un gruppo di zone.

- 4) Premere e rilasciare il tasto "PLAY" (rif. 14 – fig. 1, pag. 132); il relativo led (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) si accende, e sul display della consolle compare il messaggio seguente.

PLAY SEND REQ

- 5) Premere il tasto "ENTER" per inviare la richiesta di attuazione delle funzioni selezionate (comando relè + riproduzione messaggio locale) all'unità di controllo CP 3100. Il led "ENTER" (rif. 15 – fig. 1, pag. 132) si accende, e sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti.

WAIT PLEASE . . .

5a) Non appena l'unità di controllo termina un controllo che serve per rilevare lo stato di libero/occupato delle risorse necessarie per la riproduzione del messaggio locale, sul display della consolle viene visualizzato uno dei messaggi "a", "b", "c", "d", indicati al punto (3) del paragrafo "INVIO DI UN MESSAGGIO LOCALE".

5b) Una volta che il tasto "ENTER" è stato premuto, i relè selezionati vengono commutati, anche se la richiesta di riproduzione del segnale audio (playback locale) non viene immediatamente attuata, a causa di una risorsa non disponibile (es. scheda audio, zone audio). I relè vengono ricommutati nella posizione originale quando:

a. termina la riproduzione del messaggio (fine playback).

b. viene annullata la richiesta di attuazione delle due funzioni (riproduzione messaggio locale + comando relè) tramite il tasto "CLEAR".

AVVERTENZE

• A causa di eventi speciali (es. situazione di emergenza) lo stato delle zone può cambiare: zone libere potrebbero essere occupate da altri utenti aventi priorità assoluta (capacità di "override").

• I messaggi sul display ed il modo di accensione dei led indicano sempre lo stato corrente del sistema, e possono quindi variare momento per momento (es. cambiamento dello stato delle zone da libero ad occupato o viceversa).

- 6) Per cancellare la richiesta effettuata ed interrompere le funzioni selezionate premere il tasto "CLEAR"; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie "ENTER", "PLAY", "CLEAR", "PTT" ed alle spie dei tasti funzione selezionati, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. "COMMUNICATION ON").

AVVERTENZA

• Se il tasto "CLEAR" viene premuto mentre è in corso la riproduzione del messaggio, quest'ultima verrà immediatamente interrotta.

REGISTRAZIONE/RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE

REGISTRAZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE

La procedura seguente permette di registrare un messaggio tramite il registratore digitale della consolle BM 3616.

- 1) Premere e rilasciare il tasto "RECORD" (rif. 3 – fig. 1, pag. 132); il relativo led (rif. 4 – fig. 1, pag. 132) si accende, e sul display della consolle compare il messaggio seguente, indicante che la registrazione è nello stato di pausa, ed è necessario un comando di conferma per iniziirla.

RECORD = STOP

- 2) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per annullare l'operazione ed uscire dal menu; il led **"RECORD"** si spegne e sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Premere e rilasciare il tasto **"ENTER"** per iniziare la registrazione, che può avere una durata massima di 30 secondi; il led **"CLEAR"** (rif. 7 – fig. 1, pag. 132) si accende, il led **"RECORD"** (rif. 4 – fig. 1, pag. 132) inizia a lampeggiare, e sul display viene visualizzato il messaggio seguente.

RECORDING

- 4) Effettuare l'annuncio parlando al microfono della consolle (rif. 24 – fig. 1, pag. 132).
- 5) Terminare la registrazione in modo manuale o automatico, come descritto di seguito.
 - 5a) Per terminare manualmente la registrazione, prima dello scadere del tempo massimo a disposizione, premere il tasto **"CLEAR"**; i led **"RECORD"** e **"CLEAR"** si spengono, e sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (normalmente **"COMMUNICATION ON"**). Il messaggio verrà registrato fino all'istante precedente lo stop della registrazione (tasto **"CLEAR"**), e verrà salvato nella memoria della consolle.
 - 5a1) Per effettuare una nuova registrazione, cancellando la precedente, procedere come indicato dal punto (1).
 - 5b) Per terminare automaticamente la registrazione, attendere lo scadere del tempo a disposizione (circa 30 secondi); quando la registrazione si ferma il led **"CLEAR"** (rif. 7 – fig. 1, pag. 132) resta acceso, il led **"RECORD"** (rif. 4 – fig. 1, pag. 132) si accende in modo permanente, e sul display viene visualizzato il messaggio seguente.

RECORD = STOP

- 5b1) Per effettuare una nuova registrazione, cancellando la precedente, procedere come indicato dal punto (3).
- 5b2) Per salvare il messaggio registrato ed uscire dal menu premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"**; i led **"RECORD"** e **"CLEAR"** si spengono.

TEST DI RIPRODUZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE

La procedura seguente permette di ascoltare un messaggio precedentemente registrato tramite la procedura descritta nel paragrafo "REGISTRAZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE". Risulta utile per controllare la registrazione prima del suo effettivo utilizzo (diffusione nelle zone audio). L'ascolto può essere effettuato tramite una cuffia o un diffusore amplificato da collegare alla presa **"PHONE"** (rif. 26 – fig. 1, pag. 132).

- 1) Premere e rilasciare il tasto **"PLAY"** (rif. 14 – fig. 1, pag. 132); il relativo led (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) si accende, e sul display della consolle compare il messaggio seguente, indicante che la riproduzione è nello stato di pausa, ed è necessario un comando di conferma per iniziarla.

PLAY STOP

- 2) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per annullare l'operazione ed uscire dal menu; il led **"PLAY"** si spegne, e sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Premere e rilasciare il tasto **"ENTER"** per iniziare la riproduzione, che si fermerà automaticamente alla fine del messaggio (in funzione della durata della registrazione); il led **"CLEAR"** (rif. 7 – fig. 1, pag. 132) si accende, il led **"PLAY"** (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) inizia a lampeggiare, e sul display viene visualizzato il messaggio seguente.

PLAY ON TEST

- 3a) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per interrompere la riproduzione ed uscire dal menu; i led **"PLAY"** e **"CLEAR"** si spengono, e sul display della consolle ritorna l'ultimo messaggio visualizzato prima dell'entrata nel menu (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 4) Al termine della riproduzione il led **"CLEAR"** (rif. 7 – fig. 1, pag. 132) resta acceso, il led **"PLAY"** (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) si accende in modo permanente, e sul display viene visualizzato il messaggio seguente.

PLAY STOP

- 4a) Per riprodurre nuovamente il messaggio procedere come indicato dal punto (3).
- 4b) Per uscire dal menu premere il tasto **"CLEAR"**; i led **"PLAY"** e **"CLEAR"** si spengono.

INVIO DI UN MESSAGGIO LOCALE (playback locale)

La procedura seguente permette di diffondere, in determinate zone audio (o gruppi di zone), un messaggio locale precedentemente registrato nella memoria della consolle tramite la procedura descritta nel paragrafo "REGISTRAZIONE DI UN MESSAGGIO LOCALE".

- 1) Selezionare le zone in cui diffondere il segnale audio (messaggio o tono), operando come descritto nel paragrafo "SELEZIONE DI UNA O PIU' ZONE AUDIO", oppure nel paragrafo "SELEZIONE DI TUTTE LE ZONE AUDIO".

AVVERTENZA

• Prima di procedere secondo quanto indicato al punto successivo è indispensabile selezionare almeno una zona o un gruppo di zone.

- 2) Premere e rilasciare il tasto **"PLAY"** (rif. 14 – fig. 1, pag. 132); il relativo led (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) si accende, e sul display della consolle compare il messaggio seguente.

PLAY SEND REQ

- 3) Premere il tasto “**ENTER**” per inviare la richiesta di utilizzo delle zone audio selezionate (o gruppi di zone) all’unità di controllo **CP 3100**; la riproduzione verrà eseguita quando tutte le zone audio selezionate saranno disponibili. I led “**ENTER**” (rif. 15 – fig. 1, pag. 132) e “**CLEAR**” (rif. 7 – fig. 1, pag. 132) si accendono, e sul display compare il messaggio seguente, indicante che è necessario attendere alcuni istanti in quanto è in corso un controllo per conoscere lo stato di libero/occupato delle zone (o gruppi di zone) selezionate.

WAIT PLEASE . . .

Terminato il controllo, sul display della consolle viene visualizzato uno dei seguenti messaggi:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indica che tutte le zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono occupate. **La riproduzione è nello stato di pausa**, e verrà effettuata quando tutte le zone selezionate saranno disponibili; i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate lampeggiano.

b.

> BUSY ZONES <

Indica che solo alcune zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono libere e disponibili. **La riproduzione è in stato di pausa**, e verrà effettuata quando tutte le zone selezionate saranno disponibili; i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) disponibili sono accesi permanentemente, mentre i led dei tasti numerici corrispondenti alle zone (o gruppi di zone) occupate lampeggiano.

c.

FAULT ZONES !

Indica che una o più zone (o gruppi di zone) della selezione corrente sono inutilizzabili a causa di un guasto su un dispositivo del sistema, che viene segnalato anche dall’accensione del led “**REMOTE FAULT**”. **La riproduzione del messaggio non può avvenire.**

d.

PLAY STARTED

Il messaggio viene preceduto dall’accensione del led “**PTT**” (rif. 19 – fig. 1, pag. 132), ed indica che **è in corso la riproduzione automatica del messaggio** in tutte le zone (o gruppi di zone) precedentemente selezionate (led dei tasti numerici accesi permanentemente); in questa condizione il led “**PLAY**” (rif. 17 – fig. 1, pag. 132) lampeggia. Al termine della riproduzione tutte le zone e/o i gruppi di zone selezionate/i verranno scollegate/i dalla consolle, e tutte le selezioni effettuate verranno azzerate; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” e “**PTT**”, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

AVVERTENZE

- A causa di eventi speciali (es. situazione di emergenza) lo stato delle zone può cambiare: zone libere potrebbero essere occupate da altri utenti aventi priorità assoluta (capacità di “override”).
- I messaggi sul display ed il modo di accensione dei led indicano sempre lo stato corrente del sistema, e possono quindi variare momento per momento (es. cambiamento dello stato delle zone da libero ad occupato o viceversa).

- 4) Per cancellare la richiesta effettuata ed interrompere la funzione “**playback**” premere il tasto “**CLEAR**”; le spie dei tasti di selezione zona/gruppo si spegneranno assieme alle spie “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” e “**PTT**”, e sul display della consolle ricomparirà il messaggio precedente la selezione (es. “**COMMUNICATION ON**”).

AVVERTENZA

- Premendo il tasto “**CLEAR**” è possibile interrompere immediatamente la riproduzione del messaggio, anche se questa è già in corso.

RESET DELLA CONSOLLE

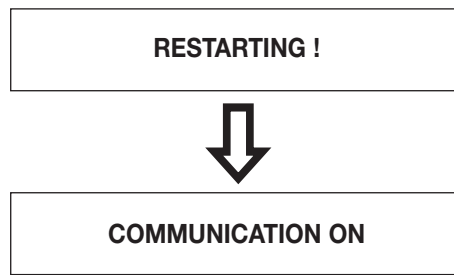
Questa procedura permette di resettare il microprocessore presente all’interno della consolle, senza dover interrompere l’alimentazione. Deve essere effettuata solo quando effettivamente necessaria, ossia quando si verificano dei malfunzionamenti, in quanto **può interrompere la comunicazione con l’unità di controllo CP 3100.**

AVVERTENZE

- La procedura di reset della consolle **non può essere effettuata** se questa è bloccata (vedi paragrafo “**BLOCCO DELLA CONSOLLE**”).
- La procedura di reset della consolle **non può essere effettuata** se questa è in allarme (vedi paragrafo “**COMANDO FUNZIONE DI ALLARME**”).

- 1) Premere contemporaneamente i tasti “**F1**”, “**F2**”, “**F3**”, mantenendoli premuti.

- 2) Premere contemporaneamente i tasti “CLEAR” e “ENTER”, e successivamente **rilasciare velocemente** tutti i tasti premuti. La consolle viene automaticamente azzerata, e sul display della consolle appaiono in sequenza i messaggi seguenti.



MESSAGGI DI AVVERTIMENTO

I messaggi indicati di seguito vengono visualizzati sul display della consolle quando è necessario avvertire l'operatore di un problema.

a.



Il messaggio viene visualizzato nei casi seguenti:

- è stato premuto il tasto “ENTER” senza prima aver premuto un tasto funzione configurato per il comando di relè (es. “F1”), o un tasto per la selezione di zone/gruppi (es. “4”);
- è stato premuto il tasto “PTT” senza prima aver selezionato le zone/gruppi di zone in cui diffondere l'annuncio microfonico.

I seguenti messaggi vengono visualizzati quando non c'è nessuna selezione di zone in corso.

b.



Indica che è avvenuto un problema di comunicazione fra la consolle e l'unità di controllo. Il messaggio viene visualizzato anche la prima volta che la consolle viene accesa; in questo caso, trattandosi di un invio di configurazione, sull'unità di controllo **CP 3100** non verrà segnalato nessun allarme di comunicazione.

AVVERTENZA

- Il messaggio può essere visualizzato solo se è già avvenuta la prima comunicazione fra consolle e unità di controllo.

c.



Indica un malfunzionamento della consolle **BM 3616**.

d.



Indica che è avvenuto un malfunzionamento di un componente del sistema diverso dalla consolle corrente.

e.



Indica un problema di alimentazione della consolle (cavi, alimentazione 24 V, alimentazioni audio nella consolle).

VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI MEMORIZZATI

Le procedure seguenti permettono di visualizzare sul display della consolle lo stato corrente dei parametri di funzionamento. Entrando nei menu per la visualizzazione dei parametri memorizzati, alcuni tasti della consolle vengono appositamente configurati per comandare le azioni indicate nella tabella seguente.

TASTO/I	AZIONE COMANDATA
CLEAR	Permette di uscire dal menu.
ENTER	Memorizza l'impostazione corrente.
F1	Comanda lo scorrimento dei menu, per salire di un livello.
F3	Comanda lo scorrimento dei menu, per scendere di un livello.
Tasti numerici 1 ÷ 16	Inseriscono un carattere numerico, per impostare dei valori.

VISUALIZZAZIONE INDIRIZZO

Per visualizzare l'indirizzo associato alla consolle (indirizzo 1÷16), operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **"CLEAR"** e **"ENTER"**; sul display dell'apparecchio viene visualizzato il messaggio seguente, dove nel campo "parametro" viene indicato il numero di indirizzo correntemente assegnato (es. "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (parametro)

In questo menu è possibile cambiare l'indirizzo associato alla consolle operando come descritto nel paragrafo "INDIRIZZAMENTO CONSOLLE".

- 2a) Premere e rilasciare il tasto **"F3"** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER SEGNALE CHIME).

AVVERTENZA

- Se viene cambiato l'indirizzo associato alla consolle, non è possibile passare al menu successivo tramite il tasto **"F3"**.

- 2b) Premere e rilasciare il tasto **"F1"** o **"CLEAR"** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER SEGNALE "CHIME"

Per visualizzare il numero di toni (da zero a tre) del segnale di preavviso per annunci microfonic, operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **"CLEAR"** e **"ENTER"**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **"ADDRESS = parametro"**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **"F3"**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

CHIMES = (parametro)

Nel campo "parametro" viene indicato una dei seguenti numeri:

- **"0"** - La consolle non genera nessun segnale di preavviso.
- **"1"** - La consolle genera un segnale di preavviso ad 1 tono.
- **"2"** - La consolle genera un segnale di preavviso a 2 toni.
- **"3"** - La consolle genera un segnale di preavviso a 3 toni.

In questo menu è possibile cambiare il numero di toni del segnale di preavviso operando come descritto nel paragrafo "CONFIGURAZIONE DEL SEGNALE DI PREAVVISO".

- 3a) Premere e rilasciare il tasto **"F3"** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI 1÷8).

AVVERTENZA

- Se viene cambiato il numero di toni del segnale di preavviso, non è possibile passare al menu successivo tramite il tasto **"F3"**.

- 3b) Premere e rilasciare il tasto **"F1"** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE INDIRIZZO).

- 3c) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI "1÷8" (ZONE/GRUPPI)

Per visualizzare lo stato di configurazione dei tasti numerici da **"1"** a **"8"** (rif. 1 – fig. 1, pag. 132), per la selezione di zone audio, o gruppi di zone audio, operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **"CLEAR"** e **"ENTER"**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **"ADDRESS = parametro"**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **"F3"**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

ZON 1 : 8 = (parametri)

Nel campo "parametri" vengono indicati 8 numeri, zero o uno, ciascuno dei quali è relativo ad uno degli 8 tasti della consolle: il primo numero partendo da sinistra è relativo al tasto **"1"** della consolle, il secondo numero è relativo al tasto **"2"** della consolle, e così via fino ad arrivare all'ottavo numero che è relativo al tasto **"8"** della consolle. L'indicazione del numero **"1"** significa che il tasto della consolle è attivato; l'indicazione **"0"** significa che il tasto della consolle è disattivato (non utilizzabile). Se ad esempio sul display della consolle viene indicato: **"ZON 1:8 = 11110000"**, significa che i tasti **"1"**, **"2"**, **"3"**, **"4"** della consolle sono attivati, mentre i tasti **"5"**, **"6"**, **"7"**, **"8"** sono disattivati.

AVVERTENZA

- Se all'accensione della consolle era apparso il messaggio **"UNPROGRAMMED !"**, probabilmente viene visualizzata l'indicazione **"ZON 1:8 = 00000000"** (nessun tasto attivato).

- 3a) Premere e rilasciare il tasto **"F3"** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI 9÷16).

- 3b) Premere e rilasciare il tasto **"F1"** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER SEGNALE CHIME).

- 3c) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI "9÷16" (ZONE/GRUPPI)

Per visualizzare lo stato di configurazione dei tasti numerici da "9" a "16" (rif. 1 – fig. 1, pag. 132), per la selezione di zone audio, o gruppi di zone audio, operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio "ADDRESS = parametro".
- 2) Premere e rilasciare il tasto "F3", ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

ZON 9 : 16 = (parametri)

Nel campo "parametri" vengono indicati 8 numeri, zero o uno, ciascuno dei quali è relativo ad uno degli 8 tasti della consolle: il primo numero partendo da sinistra è relativo al tasto "9" della consolle, il secondo numero è relativo al tasto "10" della consolle, e così via fino ad arrivare all'ottavo numero che è relativo al tasto "16" della consolle. L'indicazione del numero "1" significa che il tasto della consolle è attivato; l'indicazione "0" significa che il tasto della consolle è disattivato (non utilizzabile). Se ad esempio sul display della consolle viene indicato: "ZON 9:16 = 10000001", significa che i tasti "9" e "16" della consolle sono attivati, mentre i tasti "10", "11", "12", "13", "14", "15" sono disattivati.

- 3a) Premere e rilasciare il tasto "F3" per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO GENERAL CALL).
- 3b) Premere e rilasciare il tasto "F1" per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI 1÷8).
- 3c) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "GENERAL CALL"

Per visualizzare lo stato di configurazione del tasto "GENERAL CALL" (rif. 13 – fig. 1, pag. 132), operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio "ADDRESS = parametro".
- 2) Premere e rilasciare il tasto "F3", ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

GEN. CALL = (parametro)

Nel campo "parametro" viene indicata una delle seguenti diciture:

- "OFF" Il tasto "GENERAL CALL" è disabilitato (non utilizzabile).
- "ON" Il tasto "GENERAL CALL" è abilitato.

- 3a) Premere e rilasciare il tasto "F3" per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F1).
- 3b) Premere e rilasciare il tasto "F1" per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTI 9÷16).
- 3c) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "F1"

Per visualizzare lo stato di configurazione del tasto "F1" (rif. 11 – fig. 1, pag. 132), operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio "ADDRESS = parametro".
- 2) Premere e rilasciare il tasto "F3", ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

F1 = (parametro)

Nel campo "parametro" viene indicata una delle seguenti diciture:

- "OFF" Il tasto "F1" è disabilitato (non utilizzabile).
- "REL A" Il tasto "F1" è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali IO 3250 (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la prima associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti "F1", "F2", "F3".
- "Play 1" Il tasto "F1" è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo CP 3100. **Indica la prima associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti "F1", "F2", "F3".

- 3a) Premere e rilasciare il tasto "F3" per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F2).
- 3b) Premere e rilasciare il tasto "F1" per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO GENERAL CALL).
- 3c) Premere e rilasciare il tasto "CLEAR" per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO "F2"

Per visualizzare lo stato di configurazione del tasto "F2" (rif. 11 – fig. 1, pag. 132) operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti "CLEAR" e "ENTER"; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio "ADDRESS = parametro".
- 2) Premere e rilasciare il tasto "F3", ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

F2 = (parametro)

Nel campo "parametro" viene indicata una delle seguenti diciture:

- "OFF" Il tasto "F2" è disabilitato (non utilizzabile).

- **“REL A”** Il tasto **“F2”** è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la prima associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL B”** Il tasto **“F2”** è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la seconda associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 1”** Il tasto **“F2”** è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP 3100**. **Indica la prima associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 2”** Il tasto **“F2”** è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP 3100**. **Indica la seconda associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.

3a) Premere e rilasciare il tasto **“F3”** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F3).

3b) Premere e rilasciare il tasto **“F1”** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F1).

3c) Premere e rilasciare il tasto **“CLEAR”** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO “F3”

Per visualizzare lo stato di configurazione del tasto **“F3”** (rif. 11 – fig. 1, pag. 132) operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **“CLEAR”** e **“ENTER”**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **“ADDRESS = parametro”**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **“F3”**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

F3 = (parametro)

Nel campo “parametro” viene indicata una delle seguenti diciture:

- **“OFF”** Il tasto **“F3”** è disabilitato (non utilizzabile).
- **“REL A”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la prima associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL B”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la seconda associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL C”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare commutazione di relè delle schede INPUT/OUTPUT digitali **IO 3250** (un relè con contatto chiuso e/o di un relè con contatto aperto). **Indica la terza associazione di questo tipo** (comando relè) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 1”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP 3100**. **Indica la prima associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 2”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP 3100**. **Indica la seconda associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 3”** Il tasto **“F3”** è configurato per comandare la riproduzione di un segnale audio (messaggio o tono) memorizzato sul disco rigido dell'unità di controllo **CP 3100**. **Indica la terza associazione di questo tipo** (riproduzione messaggio/tono) effettuata sui tasti **“F1”, “F2”, “F3”**.

3a) Premere e rilasciare il tasto **“F3”** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO ALARM).

3b) Premere e rilasciare il tasto **“F1”** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F2).

3c) Premere e rilasciare il tasto **“CLEAR”** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO “ALARM”

Per visualizzare lo stato di configurazione del tasto **“ALARM”** (rif. 6 – fig. 1, pag. 132) operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **“CLEAR”** e **“ENTER”**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **“ADDRESS = parametro”**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **“F3”**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

ALARM = (parametro)

Nel campo “parametro” viene indicata una delle seguenti diciture:

- **“OFF”** Il tasto **“ALARM”** è disabilitato (non utilizzabile).
- **“Play C”** Il tasto **“ALARM”** è configurato per comandare la riproduzione ripetitiva (play continuous) di un segnale audio memorizzato sull'unità di controllo **CP 3100**. Il segnale di allarme viene riprodotto completamente almeno una volta, e continua ad essere riprodotto fino a che la funzione di allarme non viene disattivata.
- **“Play S”** Il tasto **“ALARM”** è configurato per comandare la riproduzione singola (play single) di un segnale audio memorizzato sull'unità di controllo **CP 3100**. Il segnale di allarme viene riprodotto una sola volta, dopo di che la funzione di allarme viene automaticamente disattivata.
- **“MIC.”** Il tasto **“ALARM”** è configurato per comandare la diffusione di un annuncio microfonico dalla consolle.

3a) Premere e rilasciare il tasto **“F3”** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE STATO PASSWORD).

3b) Premere e rilasciare il tasto **“F1”** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO F3).

3c) Premere e rilasciare il tasto **“CLEAR”** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE STATO PASSWORD

Per visualizzare lo stato di configurazione della password per il blocco della consolle, operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **"CLEAR"** e **"ENTER"**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **"ADDRESS = parametro"**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **"F3"**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito.

PASSWORD = (parametro)

Nel campo "parametro" viene indicata una delle seguenti diciture:

- **"OFF"** La password memorizzata sulla consolle non è valida: il blocco della consolle non è attivabile.
- **"ON"** La password memorizzata sulla consolle è valida, ed è possibile attivare il blocco della consolle (vedi paragrafo "BLOCCO DELLA CONSOLLE").

- 3a) Premere e rilasciare il tasto **"F3"** per passare al menu successivo (VISUALIZZAZIONE VERSIONE FIRMWARE).
- 3b) Premere e rilasciare il tasto **"F1"** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PER TASTO ALARM).
- 3c) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per uscire dal menu.

VISUALIZZAZIONE VERSIONE FIRMWARE

Per visualizzare la versione del firmware del microprocessore della consolle, operare come indicato di seguito.

- 1) Premere contemporaneamente e successivamente rilasciare i tasti **"CLEAR"** e **"ENTER"**; sul display della consolle verrà visualizzato il messaggio **"ADDRESS = parametro"**.
- 2) Premere e rilasciare il tasto **"F3"**, ripetendo l'operazione finché sul display della consolle non viene visualizzato il messaggio indicato di seguito, dove nel campo "parametro" viene indicata la versione del firmware (es. "FIRMWARE V. 1.0").

FIRMWARE V. (parametro)

- 3a) Premere e rilasciare il tasto **"F1"** per passare al menu precedente (VISUALIZZAZIONE STATO PASSWORD).
- 3b) Premere e rilasciare il tasto **"CLEAR"** per uscire dal menu.

AVVERTENZA

- In questo menu il tasto **"F3"** non è utilizzabile.

PARAMETRI INVIATI DALL'UNITA' DI CONTROLLO

Quando il sistema viene configurato tramite l'unità di controllo **CP 3100**, la consolle riceve diversi parametri di configurazione, indicati nella tabella seguente; se la configurazione inviata è corretta la consolle la memorizza, altrimenti invia l'opportuna segnalazione di allarme all'unità di controllo.

OGGETTO CONFIGURAZIONE	PARAMETRO INVIATO DA CP 3100
Tasti zone/gruppi da "1" a "16"	Stato tasti (ON/OFF)
Tasto "GENERAL CALL"	Stato tasto (ON/OFF)
Tasto "F1"	Stato tasto (OFF / REL A / Play 1)
Tasto "F2"	Stato tasto (OFF / REL A / REL B / Play 1 / Play 2)
Tasto "F3"	Stato tasto (OFF / REL A / REL B / REL C / Play 1 / Play 2 / Play 3)
Tasto "ALARM"	Stato tasto (OFF / Play C / Play S / MIC)
Password	Numero password (8 numeri)

DATI TECNICI

Funzione	Console microfonica digitale
Tipo microfono	A condensatore
Direttività	Unidirezionale – cardioide
Uscita per sistema - tensione / impedenza	Bilanciata - 775 mV (0 dB) / 600 ohm
Uscita per cuffia - tensione / impedenza	Sbilanciata regolabile - 775 mV (0 dB) / 600 ohm
Tempo di registrazione massimo	30 sec
Segnale di preavviso annunci	Segnale a 1, 2 o 3 toni (escludibile)
Comunicazione seriale	RS 485 - 9600 baud
Range di alimentazione nominale	16 ÷ 30 Vdc
Assorbimento minimo	120 mA (tensione di alimentazione 25 Vdc) 150 mA (tensione di alimentazione 16 Vdc)
Assorbimento massimo	185 mA (tensione di alimentazione 24 Vdc) 220 mA (tensione di alimentazione 16 Vdc)
Fusibile di protezione	630 mA a fusione rapida (Fast)
Dimensioni	370 x 75 x 165 mm (senza braccio flessibile)
Peso	2,1 Kg


CONTENTS

SAFETY PRECAUTIONS	29
OPERATING PRECAUTIONS	29
DESCRIPTION	29
CONTROLS AND FUNCTIONS	29
INSTALLATION	31
INSTALLING THE LABELS	31
CONNECTIONS	31
CONNECTING THE INTERNAL TERMINAL STRIPS	31
TERMINATING THE SERIAL LINE	32
ADJUSTMENTS	32
ADJUSTING THE INTERNAL TRIMMERS	32
CONFIGURING THE INTERNAL JUMPERS	33
USING THE CONSOLE	33
SWITCH-ON	33
NOTES ON THE KEY FUNCTIONS	34
ACOUSTIC SIGNALLING DEVICE	34
USING THE "F1" – "F2" – "F3" KEYS	35
CONFIGURING THE CONSOLE	35
CONSOLE ADDRESS ASSIGNMENT	35
CONFIGURING THE PRE-ANNOUNCEMENT SIGNAL	35
LOCKING THE CONSOLE	36
PROCEDURE FOR LOCKING THE CONSOLE	36
PROCEDURE FOR UNLOCKING THE CONSOLE	37
AUDIO ZONE SELECTION	37
SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES	37
SELECTING ALL THE AUDIO ZONES	38
TRANSMITTING A MICROPHONE ANNOUNCEMENT	38
TRANSMITTING A REMOTE MESSAGE (remote playback)	39
ALARM FUNCTION CONTROL	41
RELAY CONTROL	42
TIME RELAY SWITCHING	43
RELAY SWITCHING AND REMOTE MESSAGE TRANSMISSION	43
RELAY SWITCHING AND TRANSMISSION OF A MICROPHONE ANNOUNCEMENT	44
RELAY SWITCHING AND TRANSMISSION OF A LOCAL MESSAGE	44
LOCAL MESSAGE RECORDING/PLAYBACK	45
RECORDING A LOCAL MESSAGE	45
LOCAL MESSAGE PLAYBACK TEST	46
TRANSMITTING A LOCAL MESSAGE (local playback)	46
CONSOLE RESET	47
ADVISORY MESSAGES	47
DISPLAY OF STORED PARAMETERS	48
ADDRESS	48
CHIME SIGNAL STATUS	49
STATUS OF KEYS "1-8" (ZONES/GROUPS)	49
STATUS OF KEYS "9-16" (ZONES/GROUPS)	49
STATUS OF THE "GENERAL CALL" KEY	49
STATUS OF THE "F1" KEY	50
STATUS OF THE "F2" KEY	50
STATUS OF THE "F3" KEY	50
STATUS OF THE "ALARM" KEY	51
PASSWORD STATUS	51
FIRMWARE VERSION	51
PARAMETERS SENT FROM THE CONTROL UNIT	51
SPECIFICATIONS	52
FIGURES	132-133

IMPORTANT NOTES

- **Before connecting and using the product, please read the instructions in this manual carefully and keep it for future reference.**
- *This manual is to be considered an integral part of the product, and must accompany it when it changes ownership as a reference for correct installation and use as well as for the safety regulations.*
- *RCF will not assume any responsibility for incorrect installation of the product.*

SAFETY PRECAUTIONS

1. Please read the notes preceded by the symbol  with special attention, as they provide important safety information.
2. **Never open the console unit.** There are no parts on the inside that need to be accessed by the user.
3. Make sure that no objects or liquids can get into the unit, as this may cause a fire or electric shock.
4. Do not attempt to make any repairs that are not described in this manual. For any problems, contact your authorized service centre.
5. If the unit begins to emit any anomalous odours or smoke, **switch the system off immediately.**
6. This equipment makes use of digital circuits, and while it has been constructed in full respect for the current regulations regarding radio disturbance, in certain circumstances it could cause disturbance or interference if it is positioned in the vicinity of radios, TVs, or similar equipment. If any problems of this type arise, try moving the disturbed equipment farther away from the console.
7. Only use this equipment with accessories specified by **RCF** or supplied with the product.

OPERATING PRECAUTIONS

- To prevent acoustic feedback (Larsen effect), do not position the microphone in the direction of the loudspeakers.
- Avoid excessive bending or pulling on the power cables.
- Do not use solvents, alcohol, benzene, or other volatile substances for cleaning the external parts of the equipment.

DESCRIPTION

The **BM 3616** is a table-top microphone console with gooseneck to be used in the RCF **RX 3000** audio system. The console makes it possible to carry out the following operations:

- selection of 16 audio zones or groups of audio zones.
- transmission of a microphone announcement in the zones (or groups of zones) selected, with the possibility of having the announcement preceded by a 1, 2, or 3-tone signal (chime).
- playback of an audio signal (message or tone) recorded on the hard disk of the **CP3100** control unit, and transmission of the signal in the zones and/or groups of zones selected.
- playback of a microphone announcement recorded in the console memory and transmission of the announcement in the zones and/or groups of zones selected. If the system is engaged at the moment of transmission, the message is sent automatically as soon as the system is free.
- control of relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards contained in the **MB 3200** sub-racks. The control can be made either individually or simultaneously with other message transmission operations.
- alarm control, with absolute priority transmission of a microphone announcement or alarm signal (message or tone) recorded on the **CP3100** control unit.

The **BM 3616** incorporates the following features.

- Back-lighted liquid crystal display, 1x16, for message display.
- 16 programmable keys for the selection of zones and/or groups of zones.
- Key for selecting all the zones of the system.
- 3 programmable function keys (F1, F2, F3) for controlling relays or for remote playback of audio signals (messages or tones).
- Alarm key for sending messages with absolute priority.
- Condenser microphone on gooseneck with lighted indicator ring.
- Microphone compressor equipped with level limiter.
- Digital recorder for local memorization of a microphone announcement of maximum 30 seconds duration.
- Pre-announcement signal generator for 1, 2, or 3-tone signals.
- Balanced audio output with transformer, with adjustable level.
- Audio output for headphone monitoring of the locally recorded message.
- Indicator lights for the zones and functions selected.
- Incorporated acoustic signaller (buzzer).
- Password for console activation.
- Connection to the control unit by means of RS 485 serial line.
- High reliability thanks to the “watchdog” hardware, which enables immediate recovery of normal operating conditions in the event of induced interference.
- Setup configuration stored in the console for quick system startup.

CONTROLS AND FUNCTIONS (Fig. 1 – page 132)

(1) Numerical keys “1-16”

Each of these 16 keys is used for selecting an audio zone or a group of audio zones. A microphone announcement or a pre-recorded message can be transmitted in the zones selected. The keys must be configured by means of a special menu on the **CP 3100 control unit** for associating to a zone or group of zones. When a zone/group of zones is selected, the corresponding indicator light lights up (ref. 2). During the configuration of the console, the keys are also used for setting numerical values.

- (2) **"1-16" indicator lights**
LEDs associated with the numerical keys (1), indicating the zones or groups of zones selected.
- (3) **"RECORD" key**
Used for recording a message of maximum 30 seconds duration in the memory of the **BM 3616** console. The message is recorded using the console microphone.
- (4) **"RECORD" indicator light**
This LED is related to the digital recorder of the console. The way the LED lights up gives the following indications:
- **LED on in continuous mode**, to signal that the message recording function has been selected by means of the "RECORD" key.
 - **LED flashing**, to indicate that message recording is in progress.
- (5) **"ALARM" indicator light**
This LED lights up when the alarm function has been activated by means of the "ALARM" key.
- (6) **"ALARM" key**
This key is enabled and programmed by means of a special menu on the **CP 3100** control unit, making it possible to transmit a microphone announcement or alarm signal (message or acoustic tone) stored on the **CP 3100** control unit, with absolutely priority over any other device engaging the system. When the alarm function is activated, it is also possible to command the switching of a relay with normally closed contact (NC) and/or a relay with normally open contact (NO) located on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards contained in the **MB 3200** sub-racks of the system. The command is subordinate only to any preceding alarm ("EMERGENCY" or "FIRE-MAN" event) controlled by other users or devices of the system. Transmission is made to all the zones and/or groups of zones defined by means of the configuration menu on the control unit.
- (7) **"CLEAR" indicator light**
This LED lights up when the "CLEAR" key is usable.
- (8) **"CLEAR" key**
Used for cancelling the operation or procedure in progress, or to exit from a menu and return to the previous menu.
- (9) **Liquid crystal display**
Back-lighted LCD for displaying the various menus of the unit, the information received from the **CP 3100** control unit, the various dialogue messages for local operation, and the console configurations. To save energy, a timer shuts off the display back-lighting after 90 seconds have elapsed from the last key pressed.
- (10) **"F1" - "F2" - "F3" indicator lights**
These LEDs are associated to the three function keys "F1", "F2", and "F3", and light up when the functions associated with the keys are enabled.
- (11) **"F1" - "F2" - "F3" function keys**
These keys are programmed by means of a special menu on the **CP 3100** control unit. Depending on the programming made, each of these keys can control one of the functions described below:
- playback of an audio signal (message or acoustic tone) recorded on the **CP 3100** control unit (remote playback).
 - control of a relay with normally closed contact (NC) and/or a relay with normally open contact (NO), located on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards contained in the **MB 3200** sub-racks.
- (12) **"GENERAL CALL" indicator light**
This LED lights up when the "general call" function has been enabled using the key (13).
- (13) **"GENERAL CALL" key**
This key is enabled by means of a special menu on the **CP 3100** control unit, and is used for selecting all the zones and groups of zones associated with the numerical keys on the console (from "1" to "16"). The "GENERAL CALL" function allows a microphone announcement or pre-recorded message to be sent to all the zones.
- IMPORTANT NOTE**
- Any numerical keys that have not been configured on the control unit cannot be enabled.
- (14) **"PLAY" key**
Used for playing back the message recorded and stored in the memory of the **BM 3616** console (see the section "LOCAL MESSAGE RECORDING/PLAYBACK").
- (15) **"ENTER" indicator light**
This LED lights up when the "ENTER" key is pressed.
- (16) **"ENTER" key**
Used for confirming an operation or storing a parameter.
- (17) **"PLAY" indicator light**
This LED lights up in continuous mode when the local message playback function is selected. It flashes when a local message is currently being played.
- (18) **"PTT" key**
Used for activating/disactivating the console microphone for transmitting an announcement in the audio zones selected. The announcement can be preceded by a pre-announcement signal (chime).
- (19) **"PTT" indicator light**
This LED lights up when the "PTT" key is pressed, or during local message playback.
- (20) **"REMOTE FAULT" indicator light**
This LED flashes when an alarm is in progress caused by malfunctioning of a system component other than the console.
- (21) **"COMMUNICATION" indicator light**
This LED flashes when the **BM 3616** communicates with the **CP 3100** control unit. It goes off when the communication is interrupted (communication timeout).
- (22) **"POWER" indicator light**
This LED lights up when the power supply of the digital circuits generated inside the console is correct.
- (23) **"LOCAL FAULT" indicator light**
This LED flashes when an alarm is in progress caused by a malfunction on the **BM 3616** console. The possible malfunctions are:
- EEPROM memory failure.
 - EEPROM memory not configured (new).
 - incorrect or incomplete configuration of the console parameters.
 - incorrect power supply.
 - console reset by the operator.
 - communication problems.
 - console reset by the hardware (watchdog reset).

(24) Microphone

Used for making announcements.

(25) Lighted ring

This ring lights up to indicate that the console microphone is activated and it is possible to make an announcement.

(26) Output for headphones

Used for connecting headphones or an amplified speaker for listening to the message recorded locally and stored in the console memory (see the section "LOCAL MESSAGE PLAYBACK TEST"), or for listening to the console microphone and related pre-announcement signal. The socket accepts 3.5 mm mono jacks. By configuring certain internal jumpers, listening to the console microphone and related pre-announcement signal can be excluded (see the section "CONFIGURING THE INTERNAL JUMPERS").

IMPORTANT NOTE

• *Local listening of the microphone signal by means of an amplified speaker must be carefully evaluated in order to prevent acoustic feedback (Larsen effect).*

(27) Cable guide

Used for connection cable output.

INSTALLATION

IMPORTANT NOTE

• *Avoid installing the unit in places that are subject to high-intensity vibrations or particularly exposed to dust or humidity.*

The console can be set directly on any flat surface, thanks to the rubber feet provided.

INSTALLING THE LABELS

The following operations are used for inserting three labels underneath the plastic membrane that covers the console in order to mark the 16 numerical keys and the "F1", "F2", "F3" and "GENERAL CALL" keys.

- 1) Unscrew the 4 screws that attach the plastic left side piece of the base. Two of the screws are located on the side and two on the bottom.
- 2) Remove the plastic side piece.
- 3) Make 3 strips of paper sized 170x6 mm and write on them the indications for marking the various console keys.
- 4) Insert the three strips of paper in the gap between the plastic membrane and the aluminium body of the console.
- 5) Re-fit the plastic side piece.

CONNECTIONS



CAUTION

- *For connecting the console, use **only qualified and experienced personnel** having sufficient technical knowledge or specific instructions for making the connections correctly and thus **preventing any electrical dangers**.*
- *Before using the console, **re-check that all the connections have been made correctly** to ensure that there are no accidental short circuits.*
- *The entire sound system must be designed and installed in compliance with the current standards and laws regarding electrical systems.*

IMPORTANT NOTE

- *To prevent inductive phenomena from causing humming or disturbance that may jeopardize efficient console operation, the audio connection cables should never be run in the vicinity of:*
 - 1) *equipment that produces strong magnetic fields (e.g. large power transformers).*
 - 2) *electrical energy conductors.*
 - 3) *speaker supply lines.*

CONNECTING THE INTERNAL TERMINAL STRIPS

The three terminal strips situated inside the base can be accessed as follows.

- 1) Unscrew the 4 screws that attach the plastic left side piece of the base. Two of the screws are located on the side and two on the bottom.
- 2) Remove the plastic side piece.

The function of the three terminal strips is as follows (Fig. 2, page 133).

- **Terminal strip (A):** used for console power supply with a constant voltage of 24 Vdc (from 16 Vdc to 30 Vdc).
- **Terminal strip (B):** balanced serial port for connection with the **CP 3100** control unit.
- **Terminal strip (C):** output for line level balanced audio signal.

The function of the individual terminals is indicated in the tables below (Fig. 2, page 133).

TERMINAL STRIP A	
TERMINAL NUMBER	FUNCTION
1	+ 24 V
2	GND

TERMINAL STRIP B	
TERMINAL NUMBER	FUNCTION
1	+ balanced signal RS 485 serial line
2	- balanced signal RS 485 serial line
3	serial line GND

TERMINAL STRIP C	
TERMINAL NUMBER	FUNCTION
1	+ balanced audio signal
2	- balanced audio signal
3	audio signal GND

Connect terminal strip “A” (Fig. 2, page 133) using a 2-conductor cable having an adequate cross-section for the distance to be covered. The resistance of the cable be sufficient to prevent voltage drop of no more than 8 Vdc (minimum power supply voltage of the console = 16 Vdc). To determine the power cable cross-section, see the absorption values indicated in the section “SPECIFICATIONS”, and keep in mind that consumption varies in inverse proportion to the power supply voltage applied to the console. In applications in which the necessary cross-section cannot be practically used, you can use a local power supplier without any particular stabilization characteristics. Connect terminal strips “B” and “C” (Fig. 2, page 133) using a screened bipolar cable. The sheath is connected to just one end of the cable. To facilitate connections, the terminal strips are removable and can be separated from the electronic board.

TERMINATING THE SERIAL LINE

On the last **BM 3616** console connected to the **RS 485** serial line, it is necessary to move the jumper “**JP6**” (ref. “D” – Fig. 2, page 133) in order to terminate the serial line on a suitable resistance. The jumper can have 2 different positions and short circuit two of the three terminals on the board.

JUMPER POSITION	FUNCTION
Short circuit between terminals 1 – 2	Serial line terminated.
Short circuit between terminals 2 – 3	Serial line open.

ADJUSTMENTS

CAUTION

- The adjustments described in this section must only be carried out by **qualified and well-trained personnel**.

ADJUSTING THE INTERNAL TRIMMERS

CAUTION

- To ensure efficient console operation, do not make any adjustments not described in this section.

A number of trimmers inside the console are used for adjusting various functions, as shown in the tables below.

DIGITAL BOARD (Fig. 2, page 133)	
TRIMMER	FUNCTION
“E” (CONTRAST)	Adjusts the contrast of the LCD. Turning the trimmer clockwise increases the contrast.

ANALOGUE BOARD (Fig. 3, page 133)	
TRIMMER	FUNCTION
“A” (CHIME FREQUENCY)	Adjusts the frequency of the pre-announcement signal (chime). Turning the trimmer clockwise increases the frequency.
“B” (CHIME LEVEL)	Adjusts the level of the pre-announcement signal (chime). Turning the trimmer clockwise increases the level.
“C” (PRELISTEN LEVEL)	Adjusts the headphones output level. Turning the trimmer clockwise increases the level.
“D” (LINE LEVEL)	Adjusts the level of the balanced audio output (terminal strip “C”, Figure 2). Turning the trimmer clockwise increases the level.
“E” (EXPANDER)	Adjusts the expansion effect for local playback (EXPANDER device)

To access the trimmers, proceed as follows.

- 1) Unscrew the 4 screws on the bottom of the console.
- 2) Remove one plastic side piece by loosening the 2 respective screws.
- 3) Remove the lower closure panel of the console by sliding it out from the guides on the frame.

CONFIGURING THE INTERNAL JUMPERS

The analogue board inside the console includes jumpers that are used for configuring various functions (Fig. 4, page 133), as indicated in the table below.

ANALOGUE BOARD (Fig. 4, page 133)		
JUMPER	FUNCTION	
	POSITION: JUMP = ON	POSITION: JUMP = OFF
"A"	Pre-announcement signal (chime) available on the headphones output (default configuration)	Exclusion of the pre-announcement signal on the headphones output.
"B"	Microphone signal available on the headphones output (default configuration)	Exclusion of the microphone signal on the headphones output.

ANALOGUE BOARD (Fig. 4, page 133)		
JUMPER	FUNCTION	
	POSITION: 1 - 2	POSITION: 2 - 3
"C"	Expander for local playback switched on.	Expander for local playback switched off (default configuration)

NOTE

- To adjust the effect of the expander for local playback when it is activated, use trimmer "E" (Fig. 3, page 133) as described in the section "ADJUSTING THE INTERNAL TRIMMERS".

To access the internal jumpers, proceed as follows.

- 1) Unscrew the 4 screws on the bottom of the console.
- 2) Unscrew the 4 screws on the two plastic side pieces.
- 3) Remove the two plastic side pieces.
- 4) Remove the lower closure panel of the console by sliding it out from the guides of the frame.
- 5) Unscrew the screws that attach the analogue electronic board to the frame. The jumpers are situated on the side of the board not in view (Fig. 4, page 133).

REPLACING THE PROTECTION FUSE

A protective fuse "E" (fig. 3, page 133) is located inside the console. The fuse **must only be replaced by qualified personnel or by the rcf service centre**, respecting the characteristics indicated in the "specifications" section. Proceed as follows to access the fuse.

1. Unscrew the 4 screws on the bottom of the console.
2. Remove one of the side pieces by unscrewing the 2 screws.
3. Remove the lower closure panel of the console by sliding it out from the guides of the frame.

USING THE CONSOLE

SWITCH-ON

When the console is switched on, the following message initially appears on the display:

COMMUNICATION ON

After a few seconds, the message is replaced with:

COMM TIMEOUT !

This message remains until the system is configured by means of switching on the **CP 3100** control unit or by means of the menu commands on the control unit. When the system is configured, as soon as the console receives the configuration parameters (see the section "PARAMETERS SENT FROM THE CONTROL UNIT), two beeps are emitted in sequence, after which one of the two messages below appears on the display.

a.

COMMUNICATION ON

This message indicates that the console has been programmed correctly; i.e. all the operating parameters sent from the control unit are correct. This is the message that appears under normal circumstances when there are no problems.

b.

UNPROGRAMMED !

This message indicates that one or more console operating parameters, which must be programmed on the **CP 3100** control unit, have not been stored or were stored incorrectly. For example, the message “**UNPROGRAMMED !**” appears if the **CP 3100** control unit has never sent the configuration parameters to the console. For a description of the parameters that are programmed using the **CP 3100** control unit, see the section “PARAMETERS SENT FROM THE CONTROL UNIT”. To view the current status of the operating parameters stored on the console display, following the instructions in the section “DISPLAY OF THE PARAMETERS STORED”.

NOTES

- In the event of an error in password programming, the console keys can still be used (if programmed correctly).
- In the event of a programming error on one or more console keys, none of the keys can be used until they have been correctly configured on the **CP 3100** control unit.
- When the message “**UNPROGRAMMED !**” is displayed, the “**LOCAL FAULT**” LED flashes.

c.

ADDRESS = ??

This message indicates that a valid address for the console has not been stored. This means that an address must be assigned to the console, as described in point (2) of the section “CONSOLE ADDRESSING”.

NOTES

- When the message “**ADDRESS = ??**” is displayed, the “**LOCAL FAULT**” LED flashes.
- The message “**ADDRESS = ??**” is always displayed following replacement of the EEPROM memory (if not programmed).

d.

CHIME ? (0:3)

This message indicates that a valid number of tones for the pre-announcement signal has not been stored. This condition means that you need to select the number of tones desired, as described in point (3) of the section “CONFIGURING THE PRE-ANNOUNCEMENT SIGNAL”.

NOTES

- When the message “**CHIME? (0:3)**” is displayed, the “**LOCAL FAULT**” LED flashes.
- The message “**CHIME? (0:3)**” is always displayed following replacement of the EEPROM memory (if not programmed).

e.

EEPROM FAULT !

This message indicates a functional problem with the console's EEPROM memory. In this case, try reconfiguring the console address as described in the section “CONSOLE ADDRESSING”. If the problem persists, contact your **RCF** service centre to replace the EEPROM.

NOTE

- When the message “**EEPROM FAULT !**” is displayed, the “**LOCAL FAULT**” LED flashes.

NOTES ON THE KEY FUNCTIONS

When the “**F1**”, “**F2**”, “**F3**”, “**RECORD**”, “**PLAY**”, or “**GENERAL CALL**” key is pressed, the function associated to it (see the section “CONTROLS AND FUNCTIONS”) cannot be cancelled individually by simply pressing the key again, but the entire procedure carried out up to that moment must be cancelled by pressing the “**CLEAR**” key.

The only keys that can be unselected individually are the numerical keys (“**1**” to “**16**”) used for the selection of audio zones and/or groups of zones. This operation cannot be carried out if one of the following keys is subsequently pressed: “**ENTER**”, “**PLAY**”, “**GENERAL CALL**”, or a function key (e.g. “**F1**”) configured for the playback of an audio signal (remote playback).

When more than one numerical key (“**1**” to “**16**”) for the selection of zones and/or groups of zones has been selected, along with a function key configured for relay switching (e.g. “**F2**”), it is possible to cancel the selection of the zones/groups individually. Eliminating the selection of the last zone or group of zones cancels the entire procedure.

ACOUSTIC SIGNALLING DEVICE

The console is equipped with an acoustic signalling device (buzzer) that emits a beep in the following situations:

- when a key is pressed.
- when it is necessary to give an advisory signal (e.g. message of reply from the control unit).

USING THE “F1” – “F2” – “F3” KEYS

Depending on the programming made on the control unit, each of these keys can control one of the functions described below:

- playback of an audio signal (message or acoustic tone) recorded on the **CP 3100** control unit (remote playback).
- control of a relay with normally closed contact (NC) and/or a relay with normally open contact (NO) present on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards contained in the **MB 3200** sub-racks.

Example of assignment of functions to the keys:

- “F1” = “Announcement 1” playback
- “F2” = “Announcement 2” playback
- “F3” = Relay control

The three function keys can also be used simultaneously or at the same time as other functions. Some possible combinations of controls are listed below.

- control of a first group of relays (e.g. “F1”) + control of a second group of relays (e.g. “F2”) + control of a third group of relays (e.g. “F3”).
- playback of an audio signal recorded on the **CP 3100** control unit (e.g. “F1”) + control of a first group of relays (e.g. “F2”) + control of a second group of relays (e.g. “F3”).
- transmission of an announcement using the console microphone (“PTT” key) + control of a first group of relays (e.g. “F1”) + control of a second group of relays (e.g. “F2”).
- alarm function control (“ALARM” key) + control of a first group of relays (e.g. “F1”) + control of a second group of relays (e.g. “F2”).
- playback of the message recorded locally on the console (“PLAY” key) + control of a first group of relays (e.g. “F1”) + control of a second group of relays (e.g. “F2”).

IMPORTANT NOTES

- It is not possible to use two function keys simultaneously that are configured to play back an audio signal recorded on the **CP 3100** control unit.
- It is not possible to request simultaneously the transmission of a microphone announcement and the playback of a message recorded on the **CP 3100** control unit or on the console.
- It is not possible to request simultaneously the playback of an audio signal recorded on the **CP 3100** control unit and the playback of a message recorded on the console.

CONFIGURING THE CONSOLE

CONSOLE ADDRESS ASSIGNMENT

A number, or “address”, is associated to each **BM 3616** console in the system, which is used for identifying and handling the consoles. The address number can be from 1 to 16 (maximum number of **BM 3616** consoles). To assign the address, proceed as described below.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The following message will appear on the console display, in which the currently assigned address is shown in the field marked “parameter” (e.g. “ADDRESS = 4”).

ADDRESS = (parametro)

- 2) Press one of the 16 numerical keys on the console (ref. 1 - Fig. 1, page 132) to set the new address of the console at a number from 1 to 16. The message on the display is updated with the new address number. To change an address just assigned, press one of the 16 numerical keys again. For example, when the console address is changed from number “1” to number “4”, the message on the display will change from “ADDRESS = 01” to “ADDRESS = 04”.

IMPORTANT NOTE

- We recommend that you assign the consoles consecutive address numbers in increasing order from 1 to 16.

- 3a) Press “ENTER” (ref. 16 – Fig. 1, page 132) to store the address assigned. The initial procedure for checking all the console parameters is run again, and one of the messages described in the in the section “CONSOLE SWITCH-ON” will appear on the display.
- 3b) Press “F1” or “CLEAR” to exit from the menu without saving the setting made. If the parameter had been previously set, the display will show the last message displayed before going into the menu for assigning console addresses. If the parameter had not been previously set, the console display will show the message: “ADDRESS = ??”.

IMPORTANT NOTES

- When a new address is assigned to a console, communication with the **CP 3100** control unit is interrupted in order to prevent potential conflicts with other devices of the system which are currently active.
- To prevent malfunctions, it is essential **never to assign the same address to two BM 3616 consoles.**
- After each change of a console address, **the system must be reconfigured by means of the CP 3100 control unit** (see the user manual for the **RX 3000** system).

CONFIGURING THE PRE-ANNOUNCEMENT SIGNAL

The following procedure is used for selecting the number of tones (from zero to three) of the signal that will precede microphone announcements.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The following message will appear on the console display.

ADDRESS = (parametro)

- 2) Press “F3”. The message below appears on the console display, with the number of tones currently selected shown in the field marked “parameter”.

CHIMES = (parametro)

3) According to the number of tones to be selected, press one of the keys on the console as indicated in the table below.

NUMBER OF TONES TO BE SELECTED	KEY TO PRESS
0 tones (no pre-announcement signal)	"10"
1 tone	"1"
2 tones	"2"
3 tones	"3"

The message on the display is updated with the new number of tones. To change a parameter just set, press one of the console keys again. For example, when the pre-announcement chime signal is changed from one to three tones, the message on the display will change from "CHIMES = 1" to "CHIMES = 3".

- 4a) Press "ENTER" (ref. 16 – Fig. 1, page 132) to store the number of tones set. The initial procedure for checking all the console parameters is run again, and one of the messages described in the in the section "CONSOLE SWITCH-ON" will appear on the display.
- 4b) Press "CLEAR" to exit from the menu without saving the setting made. If the parameter had been previously set, the display will show the last message displayed before going into the menu for assigning the pre-announcement signal. If the parameter had not been previously set, the console display will show the message: "CHIME? (0:3)".

LOCKING THE CONSOLE

PROCEDURE FOR LOCKING THE CONSOLE

The procedure described below makes it possible to prevent the console being used by unauthorized personnel. If a password for console locking/unlocking has been programmed on the CP 3100 control unit, it is necessary to know the password number.

- 1) Press and release "CLEAR" and "PTT" together. The following message appears on the console display, asking the user to confirm the console lock.

LOCK CONSOLE ?

- 2a) Press "ENTER" to confirm the request. The message below appears on the display, instructing the user to enter the password number (if used).

PASS → xxxxxxxx

- 2b) Press "CLEAR" to exit from the menu without locking the console. The display will show the last message displayed before going to the menu (normally "COMMUNICATION ON").
- 3) Press the numerical keys corresponding to the numbers of the password. Each time a numerical key is pressed, one of the "x" symbols is replaced with a dot ".". If the password is composed of less than 8 digits, you have to leave the remaining fields empty. For example, when the first four numerical keys are pressed, the display shows:

PASS → xxxx

If no password is used for console locking/unlocking, proceed as described in point (5).

IMPORTANT NOTES

- The password number to enter **must exactly coincide** with the one set on the CP 3100 control unit.
- The password can only be composed of the numbers: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**

- 4) Press "CLEAR" to interrupt the procedure at any moment. The display will show the last message displayed before going into the menu (e.g. "COMMUNICATION ON").

IMPORTANT NOTE

- The "CLEAR" key can be used even when some numbers of the password have been entered.

- 5) Press "ENTER" to lock the console.

5a) When the console is locked, the following message appears on the display:

LOCKED !

To unlock the console, follow the instructions in the section "PROCEDURE FOR UNLOCKING THE CONSOLE".

IMPORTANT NOTE

- When the console is locked, it is not possible to use any other function (e.g. console reset, parameter display, etc.) except for the console unlocking function.

5b) If the password number set is not correct, the following message appears on the console display:

WRONG PASSWORD !

- 5b1) To try again to enter the password, press “**ENTER**” and proceed as described in point (3).
- 5b2) To interrupt the procedure and exit from the menu, press “**CLEAR**”. The display will show the last message displayed before going into the menu.

NOTE

- Console programming by means of the **CP 3100** control unit is still possible even when the console is locked.

PROCEDURE FOR UNLOCKING THE CONSOLE

The procedure described below makes it possible to unlock the console after it has been previously locked. If a password for console locking/unlocking has been programmed on the **CP 3100 control unit**, it is necessary to know the password number.

- 1) When the console has been locked, three different conditions may be present. Proceed accordingly, as described in the following points.
 - 1a) If no key was pressed after console locking, the message “**LOCKED !**” remains on the display. Press “**ENTER**” or “**CLEAR**” to begin the unlocking procedure. The following message appears on the display, asking the user to enter the password number.

PASS → xxxxxxxx

- 1b) If a complete attempt to unlock the console was made following console locking, the message “**WRONG PASSWORD !**” appears on the display. Press “**ENTER**” or “**CLEAR**” and proceed as described in point (2).
 - 1c) If an incomplete attempt to unlock the console was made following console locking, the message “**PASS -> . . . XXXXX**” appears on the display. Press “**ENTER**” or “**CLEAR**” and proceed as described in point (2).
- 2) Press the numerical keys corresponding to the password. Each time a numerical key is pressed, one of the “**x**” symbols is replaced with a dot “**.**”. If the password is composed of less than 8 digits, you have to leave the remaining fields empty. If no password is used for console locking/unlocking, proceed as described in the following point.

IMPORTANT NOTES

- The password number to enter **must coincide exactly** with the one set on the **CP 3100 control unit**.
 - The password can only be composed of the numbers: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.
- 3) Press “**ENTER**” to unlock the console.
 - 3a) When the console is unlocked, the display shows the last message displayed before entering the menu for console locking (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).
 - 3b) If the password number set is **not correct**, the following message appears on the console display:

WRONG PASSWORD !

To try again to enter the password, press “**ENTER**” or “**CLEAR**”, and proceed as described in point (2).

AUDIO ZONE SELECTION

SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES

The following procedure is used for selecting one or more audio zones or groups of zones in which a microphone announcement, a recorded message, or a recorded tone is to be transmitted.

- 1) Press and release the numerical keys on the console (from “**1**” to “**16**”) that correspond to the zones or groups of zones you want to select. The selections made are indicated by the corresponding LEDs (ref. 2 - Fig. 1, page 132), which light up in one of the following ways:
 - **LED flashing**, to indicate that the zone or group of zones associated to the numerical key pressed is engaged.
 - **LED on in continuous mode**, to indicate that the zone or group of zones associated to the numerical key pressed is free.

IMPORTANT NOTE

- A group of zones is free when all the zones that compose that group are free. A group of zones is engaged even when only one of the zones in that group is engaged.

The following message appears on the console display, indicating that at least one zone or group of zones has been selected:

ZONES REQUEST

- 2a) To cancel the selection of a zone (or group of zones), press and release the corresponding numerical key on the console. The associated LED should go off.
- 2b) To cancel all the selections made, press “**CLEAR**”. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys goes off, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

SELECTING ALL THE AUDIO ZONES

The following procedure is used for selecting all the audio zones (or groups of zones) associated to the numerical keys on the console (from “1” to “16”) in which a microphone announcement, a recorded message, or a recorded tone is to be transmitted.

- 1) Press the “GENERAL CALL” key (ref. 13 – Fig. 1, page 132). The corresponding LED lights up, and the following message appears on the display:

GENERAL CALL

The LEDs of the numerical keys (ref. 2 – Fig. 1, page 132) light up in one of the following ways:

- **LED flashing**, to indicate that the zone or group of zones associated to the numerical key pressed is engaged.
- **LED on in continuous mode**, to indicate that the zone or group of zones associated to the numerical key pressed is free.

IMPORTANT NOTE

• A group of zones is free when all the zones that compose that group are free. A group of zones is engaged even when only one of the zones in that group is engaged.

- 2) To cancel all the selections made, press “CLEAR”. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys goes off, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. “COMMUNICATION ON”).

IMPORTANT NOTES

- It is not possible to cancel the selection of all the zones (or groups of zones) associated to the numerical keys by re-pressing the “GENERAL CALL” key.
- It is not possible to cancel the selection of single zones (or groups of zones) by pressing the numerical keys on the console.

TRANSMITTING A MICROPHONE ANNOUNCEMENT

The following procedure is used for making an announcement in certain audio zones (or groups of zones) using the console microphone.

- 1) Select the zones in which you want to make the announcement as described in the section “SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES”, or in the section “SELECTING ALL THE AUDIO ZONES”.

IMPORTANT NOTE

• It is not possible to proceed as indicated in the following point unless at least one zone or group of zones has been selected.

- 2) Press “ENTER” to send the request to the CP 3100 control unit to use the selected audio zones (or groups of zones). The “ENTER” LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) and “CLEAR” LED (ref. 7 - Fig. 1, page 132) light up to confirm that the request has been sent. The following message appears on the display, indicating that you must wait a few seconds while a check is made to see whether the selected zones (or groups of zones) are free or engaged.

WAIT PLEASE . . .

When the check is terminated, one of the following messages appears on the console display:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indicates that all the zones (or groups of zones) of the current selection are engaged. The “PTT” key is disabled, and it is not possible to make the announcement. The LEDs of the numerical keys corresponding to the previously selected zones (or groups of zones) flash.

b.

> BUSY ZONES <

Indicates that only certain zones (or groups of zones) of the current selection are free and immediately available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the available zones (or groups of zones) are on continuously, and the LEDs of the numerical keys corresponding to the engaged zones (or groups of zones) flash. The “PTT” key is enabled, and it is possible to send the announcement only in the zones and/or groups of zones that are available.

c.

FAULT ZONES !

Indicates that one or more zones (or groups of zones) of the current selection are unusable due to a fault on a device of the system, which is also signalled by the “REMOTE FAULT” LED. The “PTT” key is disabled, and it is not possible to make the announcement.

d.

PTT ENABLED

Indicates that all the zones (or groups of zones) previously selected are connected to the console. The **“PTT” key is enabled, and it is possible to make the announcement.** The LEDs of the numerical keys corresponding to the previously selected zones (or groups of zones) are on in continuous mode.

IMPORTANT NOTES

- The console is equipped with a timer that cancels any zone selection if the **“PTT”** key is not pressed within 85 seconds from being enabled (message **“PTT ENABLED”** or **“> BUSY ZONES <”**). This function prevents keeping the selected audio zones unnecessarily engaged.
 - Due to special events (e.g. an emergency situation), the status of the zones may change. Free zones already connected to the console could be engaged by other users having absolute priority (**“override”** capacity).
 - The messages on the display and the way the LEDs are lit indicate the status of the system, and can therefore vary at any time (e.g. change in status of the zones from free to engaged or vice versa).
- 3) To cancel the request made, press **“CLEAR”**. The LEDs of the zone/group selection keys go off, along with the **“ENTER”** and **“CLEAR”** LEDs, and the message preceding the selection reappears on the console display (e.g. **“COMMUNICATION ON”**).
 - 4) Press **“PTT”** and keep it pressed. If no zone or group of zones was previously selected, the following message appears on the console display:

NOTHING SELECTED

If a number of tones other than zero was selected in the configuration of the pre-announcement signal (see the section **“CONFIGURING THE PRE-ANNOUNCEMENT SIGNAL”**), the **“PTT” LED flashes** and the signal configured (1, 2, or 3 tones) is transmitted. The following message appears on the console display:

GONG ACTIVE . . .

On termination of the pre-announcement signal, or immediately after the **“PTT”** key has been pressed, if no pre-announcement signal has been configured (**“CHIME = 0”** configuration), **the console microphone is activated.** The lighted ring on the microphone unit lights up, and the following message is shown on the console display:

MICROPHONE ON

IMPORTANT NOTES

- During transmission of the pre-announcement signal, the console microphone remains off (lighted ring on the microphone unit off).
 - If **“PTT”** is pressed and released instantly, no pre-announcement signal is generated, even when it has been configured.
 - The pre-announcement signal is generated if the **“PTT”** key is kept pressed down for at least 0.5 seconds.
- 5) Make the announcement.
 - 6) Release the **“PTT”** key at the end of the announcement. The console microphone is deactivated, all the LEDs of the zone/group selection keys go off, as well as those of **“ENTER”**, **“CLEAR”** and **“PTT”**, and the message preceding the selection reappears on the console display (e.g. **“COMMUNICATION ON”**).

TRANSMITTING A REMOTE MESSAGE (remote playback)

This message makes it possible to transmit an audio signal stored on the **CP 3100 control unit** to specific audio zones (or groups of zones). The function can only be used when the function keys **“F1”**, **“F2”**, and **“F3”** are suitably configured (see the section **“USING THE F1 – F2 – F3 FUNCTION KEYS”**).

- 1) Select the zones in which you want to transmit the audio signal (message or tone), proceeding as described **“SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES”**, or in the section **“SELECTING ALL THE AUDIO ZONES”**.

IMPORTANT NOTE

- It is not possible to proceed as indicated in the following point unless at least one zone or a group of zones has been selected.
- 2) Press the function key associated to the playback of the desired audio signal (e.g. **“F1”** - see the section **“DISPLAY OF STORED PARAMETERS”**). The corresponding LED lights up, and the following message appears on the console display:

PLAY REMOTE REQ

If no zone or group of zones has been previously selected, the message below appears on the console display:

NO ZONE !

and subsequently, the message preceding the selection reappears (e.g. **“COMMUNICATION ON”**).

- 3) Press “**ENTER**” to send the request for enabling the playback function to the **CP 3100 control unit**. The “**ENTER**” LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) and “**CLEAR**” LED (ref. 7 - Fig. 1, page 132) light up to confirm that the request has been sent. The audio signal playback request is placed in the “booking queue” of the control unit and will be carried out as soon as **all the following conditions** are satisfied:
- use of the control unit audio board by other users is terminated.
 - no device with equal or higher priority has previously requested playback of an audio signal recorded on the control unit (request for use of the audio board).
 - all the audio zones selected are available.

The message below appears on the display, indicating that you must wait a few seconds while a check is made on the free/engaged status of the resources necessary for carrying out the playback function.

WAIT PLEASE . . .

Once the check has terminated, one of the following messages appears on the display:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indicates that all the zones (or groups of zones) of the current selection are engaged, and the request for audio signal playback is therefore **waiting to be carried out**; at the moment of the request, the control unit audio board was available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the previously selected zones (or groups of zones) flash.

b.

> BUSY ZONES <

Indicates that only certain zones (or groups of zones) of the current selection are free and immediately available, and the request for audio signal playback is therefore **waiting to be carried out**; at the moment of the request, the control unit audio board was available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the zones (or groups of zones) available are on continuously, and the LEDs of the numerical keys corresponding to the engaged zones (or groups of zones) flash.

c.

BUSY PLAY

Indicates that the audio board is engaged, and the request for audio signal playback is **waiting to be carried out**. The status of the LEDs associated to the previously selected numerical keys shows the free/engaged status of the zones/groups of zones. The LEDs of the numerical keys corresponding to the unusable zones (or groups of zones) flash, and the LEDs of the numerical keys corresponding to the available zones (or groups of zones) are on continuously.

d.

ALL ZONES FREE

Indicates that all the previously selected zones (or groups of zones) are free and available, and the request for audio signal playback is **waiting to be carried out**; at the moment of the request, the control unit audio board was available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the selected zones (or groups of zones) are on continuously.

e.

PLAY STARTED

Indicates that **audio signal playback is in progress** in the zones and/or groups of zones selected (LEDs of the numerical keys on continuously). At the end of playback, all the selected zones and/or groups of zones are disconnected from the console, and all the selections are reset. The LEDs of the zone/group selection keys go off, along with the “**ENTER**” and “**CLEAR**” LEDs and the LED corresponding to the function key selected. The message preceding the selection reappears on the display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

f.

FAULT ZONES !

Indicates that one or more zones (or groups of zones) of the current selection cannot be used due to a fault on a device of the system, which is also indicated by the “**REMOTE FAULT**” LED. **Message playback cannot be carried out.**

REMOTE FAULT !

Indicates that the request for audio signal playback **cannot be carried out** due to a fault on one of the system devices, which is also indicated by the **“REMOTE FAULT”** LED. The status of the LEDs associated to the previously selected numerical keys shows the free/engaged status of the zones/groups of zones; i.e., the LEDs of the numerical keys corresponding to the unusable zones (or groups of zones) flash, and the LEDs of the numerical keys corresponding to the available zones (or groups of zones) are on continuously.

IMPORTANT NOTES

- Due to special events (e.g. an emergency situation), the status of the zones may change. Free zones already connected to the console could be engaged by other users having absolute priority (“override” capacity).
- The messages on the display and the way the LEDs are lit indicate the status of the system, and can therefore vary at any time (e.g. change in status of the zones from free to engaged or vice versa).

- 4) To cancel the request made and interrupt the playback function, press **“CLEAR”**. The LEDs of the zone/group selection keys light up, along with the **“ENTER”** and **“CLEAR”** LEDs, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. **“COMMUNICATION ON”**).

IMPORTANT NOTES

- Once the request for enabling the playback function has been sent by pressing **“ENTER”**, it is possible to cancel the playback function using **“CLEAR”** **only if the audio signal playback has not yet begun!!**
- If **“CLEAR”** is pressed when playback of the recorded audio signal is already in progress, the **BM 3616** console is reset (zones deselected), but **playback continues until the end**.

ALARM FUNCTION CONTROL

The function of the **“ALARM”** key is described in the section **“CONTROLS AND FUNCTIONS”**. To control the alarm function, proceed as described below.

IMPORTANT NOTE

- When the alarm function also involves switching of auxiliary relays of the system (relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards), the relays will be switched independently from possible engagement of the resources necessary for transmitting an alarm signal (e.g. microphone announcement, recorded audio signal). In effect, the relays switch immediately after the request has been sent using the **“ALARM”** key, even if the the alarm signal is transmitted subsequently.
- 1) Press **“ALARM”** (ref. 6 – Fig. 1, page 132) and hold it down until the **“ALARM”** LED (ref. 5 – Fig. 1, page 132) lights up and the following message appears on the console display indicating that you must wait a few seconds.

WAIT PLEASE . . .

Any relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards defined with the programming of the **“ALARM”** key will switch immediately, remaining in the new status until the alarm is terminated; i.e.:

- a. if the alarm involves the playback of a single audio signal recorded on the control unit, the relays are switched back to the original position at the end of the playback.
- b. if the alarm involves transmission of a microphone announcement or continuous playback of an audio signal recorded on the control unit, the relays are switched back to the original position when the alarm function is interrupted and deactivated by means of the **“ALARM”** key (see point 2 below).

IMPORTANT NOTE

- When the alarm function is activated by mistake, **press the “ALARM” key again to cancel the request immediately**, keeping it pressed until the **“ALARM”** LED goes off and the message preceding the request reappears on the display (e.g. **“COMMUNICATION ON”**).

During the wait, the control unit connects the console to all the zones previously defined with the programming of the **“ALARM”** key on the **CP 3100** control unit. **The connection is made with the maximum priority**, and is only subordinate to any previous alarm event. At the end of the wait, one or more of the following messages appear on the display.

a.

MICROPHONE ON

This message appears when the **“MICROPHONE”** source has been selected in programming the **“ALARM”** key on the **CP 3100** control unit. It indicates that the **console microphone has been activated** to permit the immediate transmission of an alarm announcement. The microphone LED is on (ref. 25 – Fig. 1, page 132). If desired, it is possible to generate and transmit the 1, 2, or 3-tone pre-announcement signal (when configured) by pressing and releasing the **“PTT”** key. In this case, the message **“GONG ACTIVE ...”** is shown on the display and the **“PTT”** LED flashes (see point (4) of the section **“SENDING A MICROPHONE ANNOUNCEMENT”**). Subsequently the message **“MICROPHONE ON”** reappears.

IMPORTANT NOTES

- Use of the **“PTT”** key **is not necessary for activating the console microphone**.
- The console microphone remains activated **until the alarm function is deactivated**.

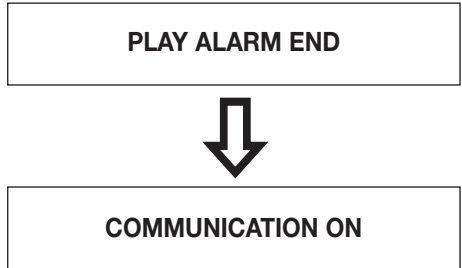
b.

PLAY ALARM ON !

This message appears when the "PLAYBACK" source has been selected in programming of the "ALARM" key on the CP 3100 control unit. It indicates that the **playback of the alarm signal programmed** (message or tone) **has begun**. Depending on the programming of the "ALARM" key, playback is carried out in one of the following ways.

- "PLAY SING.": the alarm signal is played only once, even if the alarm function is not deactivated following the first playback of the signal.
- "PLAY CONTINUO": the alarm signal is played at least once, and continues to be played back until the alarm function is deactivated.

When alarm signal playback is carried out in "PLAY SING." mode, **the alarm function is automatically deactivated at the end of playback**. In this case, the following message is displayed:



IMPORTANT NOTE

- When alarm signal playback is carried out in "PLAY CONTINUO" mode, the audio signal continues to be played back until the alarm function has been deactivated.

c.

> ALARM BUSY <

Indicates that the **alarm did not start** because another alarm event is already in progress which uses the same system resources (e.g. audio zones, audio board). The alarm request remains in **wait status to be carried out**.

d.

ALARM FAULT !

Indicates that **the alarm did not start because of one or more faults** on system devices.

- 2) To deactivate the alarm function at any moment, press the "ALARM" key (ref. 6 – Fig. 1, page 132), keeping it pressed until you hear a first beep and the "ALARM" LED goes off. Simultaneously, the following message appears on the console display:

ABORTED ALARM !

After a few seconds, when the CP 3100 control unit has actually deactivated the alarm, a second beep is emitted and all the selections are reset (the "PTT" LED goes off if previously on). The last message displayed before going into the menu returns to the console display (e.g. **COMMUNICATION ON**).

IMPORTANT NOTES

- When the alarm function is enabled, all the other system functions currently being executed (excluding any other alarm events) that use devices related to the alarm event **are interrupted and definitively terminated** ("override" function).
- Interruption of an alarm, if not controlled by the console that generated it, **can only be carried out by switching off the system!**
- If the alarm function is deactivated while the playback of a recorded alarm signal is in progress, the playback is not interrupted immediately but continues until the end. In the case of continuous playback, the interruption will only stop subsequent playbacks.
- The alarm function remains active also in the event of an interruption of the communication between the console and the control unit.

RELAY CONTROL

This function makes it possible to control the switching of the auxiliary relays **RX 3000** of the system; i.e. the relays present on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards contained in the **MB 3200** sub-racks. The function can only be used when the "F1", "F2", and "F3" function keys are suitably configured (see the section "USING THE F1 – F2 – F3 FUNCTION KEYS"). The following sections describe the various ways that the function can be used.

IMPORTANT NOTE

- When the relay control is requested in conjunction with other operations (e.g. transmission of a microphone announcement, playback of a recorded audio signal, alarm function control), the relay switching is carried out independently of whether of the resources necessary for carrying out the other operations are engaged. This means that the relays switch immediately after the request has been sent by pressing "ENTER" key, even if the other operations are carried out subsequently.

TIMED RELAY SWITCHING

This procedure makes it possible to control only the switching of the relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards, which remain switched for a certain period of time and then return to the original position.

- 1) Press the function key associated to the relays to be switched (e.g. "**F2**"). The corresponding LED (ref. 10 – Fig. 1, page 132) lights up, along with the "**CLEAR**" LED, and the following message appears on the console display:

RELAY REQUEST

- 2) If necessary, repeat the operation described in point (1) to control the relays associated to other function keys.
- 3) Press "**ENTER**" to make the request for enabling the functions selected. The "**ENTER**" LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) lights up to confirm that the request has been sent. The following message appears on the console display, indicating that you must wait a few seconds.

WAIT PLEASE . . .

When the relays are switched, the following message is displayed:

RELAY ACTIVATED

The relays remain activated for **5 seconds**, after which they automatically return to the original position. When the 5 seconds have passed, the "**ENTER**" and "**CLEAR**" LEDs go off, along with the LEDs for the function keys, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. "**COMMUNICATION ON**").

- 4) Press "**CLEAR**" to cancel the function at any moment and switch the relays back to the original position. The "**ENTER**" and "**CLEAR**" LEDs and the selected function key LEDs go off, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. "**COMMUNICATION ON**").

IMPORTANT NOTE

• If "**CLEAR**" is pressed when the relays have already been switched, they will return to the original position with a delay of about 1 second after the command has been given.

RELAY SWITCHING AND REMOTE MESSAGE TRANSMISSION

This procedure makes it possible to control simultaneously the switching of relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards and transmission of an audio signal stored on the **CP 3100** control unit to certain zones (or groups of zones).

- 1) Select the zones in which you want to transmit the audio signal (message or tone), as described in the section "SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES", or in the section "SELECTING ALL THE AUDIO ZONES".

IMPORTANT NOTE

• It is not possible to proceed as described below unless at least one zone or a group of zones has been selected.

- 2) Press the function key associated to the relays to be switched (e.g. "**F2**"). The corresponding LED (ref. 10 – Fig. 1, page 132) lights up, along with the "**CLEAR**" LED, and the following message appears on the console display:

RELAY REQUEST

- 3) If necessary, repeat the operation described in point (2) to control the relays associated to the other function keys.
- 4) Press the function key associated to the playback of the desired audio signal (e.g. "**F1**" - see the section "DISPLAY OF THE STORED PARAMETERS"). The corresponding LED lights up, and the following message appears on the console display:

PLAY REMOTE REQ

If no zone or group of zones was previously selected, the following message appears on the console display:

NO ZONE !

and subsequently the message preceding the selection reappears (e.g. "**COMMUNICATION ON**").

- 5) Press "**ENTER**" to send the request to the **CP 3100** control unit for enabling the function selected (relay control + audio signal playback). The "**ENTER**" LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) lights up to confirm that the request has been sent. The following message appears on the display, indicating that you must wait a few seconds.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) As soon as the control unit makes a check on the free/engaged status of the resources necessary for audio signal playback, the console display shows one of the messages "**a**", "**b**", "**c**", "**d**", "**e**", "**f**", or "**g**" described in point (3) of the section "TRANSMITTING A REMOTE MESSAGE".

- 5b) When “**ENTER**” is pressed, the selected relays are switched, even if the request for audio signal playback (remote playback) is not immediately carried out due to an unavailable resource (e.g. audio board, audio zones). The relays are switched back to the original position when:
- the audio signal playback is terminated (end of playback).
 - the request for enabling the two functions (audio signal playback + relay control) is cancelled using the “**CLEAR**” key.
- 6) To cancel the request made and interrupt the functions selected, press “**CLEAR**”. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys go off, along with the “**ENTER**” and “**CLEAR**” LEDs and the LEDs of the function keys selected, and the message preceding the selection reappears on the console display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

IMPORTANT NOTES

- Once the request for enabling the playback function has been sent by means of pressing “**ENTER**”, you can only cancel the playback function using “**CLEAR**” if the audio signal playback has not yet begun!!!
- If “**CLEAR**” is pressed when playback of the recorded audio signal is already in progress, the **BM 3616** console is reset (zones deselected), but **playback continues until the end**.

RELAY SWITCHING AND TRANSMISSION OF A MICROPHONE ANNOUNCEMENT

This procedure makes it possible to control simultaneously the switching of relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards and the transmission of an announcement in specific audio zones (or groups of zones) using the console microphone.

- 1) Press the function key associated to the relays to be switched (e.g. “**F2**”). The corresponding LED (ref. 10 – Fig. 1, page 132) lights up, along with the “**CLEAR**” LED, and the following message appears on the console display:

RELAY REQUEST

- 2) If necessary, repeat the operation described in point (1) to control relays associated to other function keys.
- 3) Select the zones in which you want to make the announcement, proceeding as described in the section “SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES”, or in the section “SELECTING ALL THE AUDIO ZONES”.

NOTE

- If desired, the operation indicated in point (3) can be carried out before the operations described in points (1) and (2).

- 4) Press “**ENTER**” to send the request to the **CP 3100** control unit for enabling the functions selected (microphone activation + relay control). The “**ENTER**” LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) lights up to confirm that the request has been sent. The following message appears on the display, indicating that you must wait a few seconds.

WAIT PLEASE . . .

- 4a) As soon as the control unit makes a check on the free/engaged status of the resources necessary for transmitting a microphone announcement, the console display shows one of the messages “**a**”, “**b**”, “**c**”, or “**d**” described in point (2) of the section “TRANSMITTING A MICROPHONE ANNOUNCEMENT”. To send the microphone announcement, proceed as indicated in point (4) of the section “TRANSMITTING A MICROPHONE ANNOUNCEMENT”.

- 4b) When “**ENTER**” has been pressed, the selected relays are switched, even if the request for transmission of a microphone announcement is not immediately carried out due to an unavailable resource (e.g. audio zone, group of audio zones). The relays are switched back to the original position when:
- the “**PTT**” key on the console is released.
 - the “**PTT**” key has not been pressed and 85 seconds have passed since the message “**PTT ENABLED**” appeared on the console display.
 - the request for enabling the two functions (relay control + microphone activation) is cancelled using the “**CLEAR**” key.

IMPORTANT NOTE

- The relays remain switched for 85 seconds, or for the period of time between enabling with “**ENTER**” (message “**PTT ENABLED**”) and the release of the “**PTT**” key.

- 5) To cancel the request made and interrupt the functions selected, press “**CLEAR**”. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys go off, along with the “**ENTER**” and “**CLEAR**” LEDs and the LEDs associated to the function keys selected, and the message preceding the selection reappears on the display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

RELAY SWITCHING AND TRANSMISSION OF A LOCAL MESSAGE

This procedure makes it possible to control simultaneously the switching of relays on the **IO 3250** digital INPUT/OUTPUT boards and transmission in specific zones (or groups of zones) of a message previously recorded and stored in the memory of the console by means of the procedure described in the section “LOCAL MESSAGE RECORDING/PLAYBACK”.

- 1) Press the function key associated to the relays to be switched (e.g. “**F2**”). The corresponding LED (ref. 10 – Fig. 1, page 132) lights up, along with the “**CLEAR**” LED, and the following message appears on the console display:

RELAY REQUEST

IMPORTANT NOTE

- It is not possible to use the function keys that are programmed to control the playback of an audio signal stored on the **CP 3100** control unit.

- 2) If necessary, repeat the operation described in point (1) to control relays associated to the other function keys.
- 3) Select the zones in which you want to transmit the audio signal (message or tone), proceeding as described in the section “SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES”, or in the section “SELECTING ALL THE AUDIO ZONES”.

IMPORTANT NOTE

- It is not possible to proceed as indicated in the following point unless at least one zone or group of zones has been selected.

- 4) Press **"PLAY"** (ref. 14 – Fig. 1, page 132). The corresponding LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) lights up, and the following message appears on the console display.

PLAY SEND REQ

- 5) Press **"ENTER"** to send the request to the **CP 3100** control unit for enabling the functions selected (relay control + local message playback). The **"ENTER"** LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) lights up and the following message appears on the display, indicating that you must wait a few seconds.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) As soon as the control unit makes a check on the free/engaged status of the resources necessary for transmitting a local message, the console display shows one of the messages **"a"**, **"b"**, **"c"**, or **"d"** described in point (3) of the section **"TRANSMITTING A LOCAL ANNOUNCEMENT"**.
- 5b) When **"ENTER"** has been pressed, the selected relays are switched, even if the request for transmission of the audio signal (local playback) is not immediately carried out due to an unavailable resource (e.g. board audio, audio zones). The relays are switched back to the original position when:
 - a. message playback is terminated (end of playback).
 - b. the request for enabling the two functions (local message playback + relay control) is cancelled using the **"CLEAR"** key.

IMPORTANT NOTES

- Due to special events (e.g. an emergency situation), the status of the zones may change. Free zones could be engaged by other users having absolute priority ("override" capacity).
- The messages on the display and the way the LEDs are lit indicate the status of the system, and can therefore vary at any time (e.g. change in status of the zones from free to engaged or vice versa).

- 6) To cancel the request made and interrupt the functions selected, press **"CLEAR"**. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys go off, along with the **"ENTER"**, **"PLAY"**, **"CLEAR"**, and **"PTT"** LEDs and the LEDs of the function keys selected, and the message preceding the selection reappears on the console display (e.g. **"COMMUNICATION ON"**).

IMPORTANT NOTE

- If **"CLEAR"** is pressed while the message playback is in progress, **the message is immediately interrupted**.

LOCAL MESSAGE RECORDING/PLAYBACK

RECORDING A LOCAL MESSAGE

The following procedure makes it possible to record a message using the digital recorder of the **BM 3616** console.

- 1) Press **"RECORD"** (ref. 3 – Fig. 1, page 132). The corresponding LED (ref. 4 – Fig. 1, page 132) lights up, and the message below appears on the console display, indicating that the recording is in pause status and that confirmation is needed in order to start the recording.

RECORD = STOP

- 2) To cancel the operation and exit from the menu, press **"CLEAR"**. The **"RECORD"** LED goes off and the display shows the last message displayed before going into the menu (normally **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Press **"ENTER"** to start the recording, which can be maximum 30 seconds long. The **"CLEAR"** LED (ref. 7 – Fig. 1, page 132) lights up, the **"RECORD"** LED (ref. 4 – Fig. 1, page 132) starts to flash, and the following message is shown on the display.

RECORDING

- 4) Make the announcement speaking into the console microphone (ref. 24 – Fig. 1, page 132).
- 5) Terminate the recording in manual or automatic mode, as described below.
 - 5a) To terminate the recording manually before the maximum time available has expired, press **"CLEAR"**. The **"RECORD"** and **"CLEAR"** LEDs go off, and the last message before going into the menu returns to the display (normally **"COMMUNICATION ON"**). The message will be recorded up to the moment recording was stopped (**"CLEAR"** key) and stored in the memory of the console.
 - 5a1) To make a new recording, cancelling the previous one, proceed as described in point (1).
 - 5b) To terminate the recording automatically, wait until the available time expires (about 30 seconds). When the recording stops, the **"CLEAR"** LED (ref. 7 – Fig. 1, page 132) remains lit, the **"RECORD"** LED (ref. 4 – Fig. 1, page 132) lights up in continuous mode, and following message is shown on the display.

RECORD = STOP

- 5b1) To make a new recording, cancelling the previous one, proceed as described in point (3).
- 5b2) To save the message recorded and exit from the menu, press **"CLEAR"**. The **"RECORD"** and **"CLEAR"** LEDs go off.

LOCAL MESSAGE PLAYBACK TEST

The following procedure makes it possible to listen to a message previously recorded as described in the section "RECORDING A LOCAL MESSAGE". The procedure can be useful for checking the recording before it is actually used (transmission in the audio zones). You can listen to the message using headphones or through an amplified speaker connected to the "PHONE" socket (ref. 26 – Fig. 1, page 132).

- 1) Press "PLAY" (ref. 14 – Fig. 1, page 132). The corresponding LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) lights up, and the following message appears on the console display, indicating that the playback is in pause status and confirmation is necessary before it is started.

PLAY STOP

- 2) Press "CLEAR" to cancel the operation and exit from the menu. The "PLAY" LED goes off, and the last message shown before going into the menu returns to the console display (normally "COMMUNICATION ON").
- 3) Press "ENTER" to begin the playback, which stops automatically at the end of the message (according to the duration of the recording). The "CLEAR" LED (ref. 7 – Fig. 1, page 132) lights up, the "PLAY" LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) begins to flash, and the display shows the following message.

PLAY ON TEST

- 3a) Press "CLEAR" to interrupt playback and exit from the menu. The "PLAY" and "CLEAR" LEDs go off, and the display shows the last message displayed before going into the menu (normally "COMMUNICATION ON").
- 4) At the end of playback, the "CLEAR" (ref. 7 – Fig. 1, page 132) LED remains on, the "PLAY" LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) lights up in continuous mode, and the following message appears on the display.

PLAY STOP

- 4a) To play the message again, proceed as described in point (3).
- 4b) To exit from the menu, press "CLEAR". The "PLAY" and "CLEAR" LEDs go off.

TRANSMITTING A LOCAL MESSAGE (local playback)

The following procedure makes it possible to transmit in specific audio zones (or groups of zones) a local message previously recorded and stored in the memory of the console as described in the section "RECORDING A LOCAL MESSAGE".

- 1) Select the zones in which you want to transmit the audio signal (message or tone), as described in the section "SELECTING ONE OR MORE AUDIO ZONES", or in the section "SELECTING ALL THE AUDIO ZONES".

IMPORTANT NOTE

- Before proceeding to the next point, at least one zone or group of zones must be selected.

- 2) Press "PLAY" (ref. 14 – Fig. 1, page 132). The corresponding LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) lights up, and the following message appears on the console display.

PLAY SEND REQ

- 3) Press "ENTER" to send the request to the CP 3100 control unit to use the audio zones selected (or groups of zones). Playback is carried out when all the audio zones selected are available. The "ENTER" LED (ref. 15 – Fig. 1, page 132) and "CLEAR" LED (ref. 7 – Fig. 1, page 132) light up, and the message below appears on the display, indicating that you must wait a few seconds while a check is made on the free/engaged status of the zones (or groups of zones) selected.

WAIT PLEASE . . .

When the check is terminated, one of the following messages appears on the display:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indicates that all the zones (or groups of zones) of the current selection are engaged. **The playback is in pause status** and will be made when all the zones selected are available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the previously selected zones (or groups of zones) flash.

b.

> BUSY ZONES <

Indicates that only some zones (or groups of zones) of the current selection are free and available. **The playback is in pause status** and

will be made when all the zones selected are available. The LEDs of the numerical keys corresponding to the available zones (or groups of zones) are lit in continuous mode, and the LEDs of the numerical keys corresponding to the engaged zones (or groups of zones) flash.

c.

FAULT ZONES !

Indicates that one or more zones (or groups of zones) of the current selection cannot be used because of a fault on a device of the system, which is also indicated by the “**REMOTE FAULT**” LED. **The message cannot be played.**

d.

PLAY STARTED

The message is preceded by the “**PTT**” LED (ref. 19 – Fig. 1, page 132) which lights up to indicate that **automatic playback of the message is in progress** in all the zones (or groups of zones) previously selected (numerical key LEDs lit). In this condition, the “**PLAY**” LED (ref. 17 – Fig. 1, page 132) flashes. At the end of the playback, all the zones and/or groups of zones selected are disconnected from the console, and all the selections made are reset. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys go off, along with the “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” and “**PTT**” LEDs, and the message preceding the selection returns to the display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

IMPORTANT NOTES

- Due to special events (e.g. an emergency situation), the status of the zones may change. Free zones already connected to the console could be engaged by other users having absolute priority (“override” capacity).
- The messages on the display and the way the LEDs are lit indicate the status of the system, and can therefore vary at any time (e.g. change in status of the zones from free to engaged or vice versa).

- 4) To cancel the request made and interrupt the playback function, press “**CLEAR**”. The LEDs corresponding to the zone/group selection keys go off, along with the “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” and “**PTT**” LEDs, and the message preceding the selection returns to the display (e.g. “**COMMUNICATION ON**”).

IMPORTANT NOTE

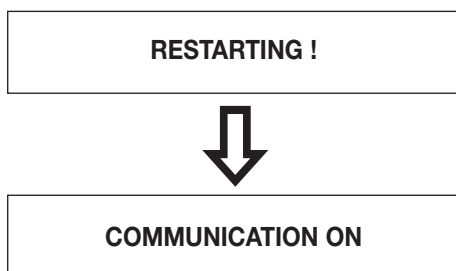
- By pressing “**CLEAR**”, you can interrupt message playback immediately, even if it is already in progress.

CONSOLE RESET

This procedure makes it possible to reset the microprocessor incorporated in the console without having to interrupt the power supply. Re-setting should only be carried out when absolutely necessary; i.e. when malfunctions occur, as it may interrupt the communication with the **CP 3100** control unit.

IMPORTANT NOTES

- The console reset procedure **cannot be carried out** if the console is locked (see the section “**CONSOLE LOCKING**”).
 - The console reset procedure **cannot be carried out** if the console is in alarm status (see the section “**ALARM FUNCTION CONTROL**”).
- 1) Press “**F1**”, “**F2**”, and “**F3**” together and keep them pressed.
2) Press “**CLEAR**” and “**ENTER**” together, then **quickly release** all the keys pressed. The console is automatically reset, and the following messages appear on the display in sequence.



ADVISORY MESSAGES

The messages shown below appear on the console display to alert the user to a problem.

a.

NOTHING SELECTED

This message is shown in the following cases:

- “**ENTER**” has been pressed without first having pressed the function key configured for relay control (e.g. “**F1**”) or a zone/group selection key (e.g. “4”);
- the “**PTT**” key has been pressed without first having selected the zones/groups of zones in which the microphone announcement is to be transmitted.

The following messages appear when there is no zone selection in progress.

b.

COMM TIMEOUT !

Indicates that a problem has occurred in the communication between the console and the control unit. The same message is also shown the first time the console is switched on, but in this case no communication alarm is indicated on the **CP 3100** control unit, as it is simply a configuration transmission taking place.

IMPORTANT NOTE

- *This message can only be displayed if communication between the console and the control unit has already been established.*

c.

LOCAL FAULT !

Indicates a malfunction on the **BM 3616** console.

d.

REMOTE FAULT !

Indicates that a malfunction has occurred on a component of the system other than the current console.

e.

POWER FAULT !

Indicates a power supply problem on the console (cables, 24 V power supply, audio power in the console).

DISPLAY OF STORED PARAMETERS

The following procedures make it possible to view the current status of the operating parameters on the display. When the menus for stored parameter display are being used, certain console keys are specially configured to control the actions indicated in the table below.

KEY(S)	ACTION
CLEAR	To exit from the menu.
ENTER	To store the current setting.
F1	Used for scrolling the menus, to move up one level.
F3	Used for scrolling the menus, to move down one level.
Numerical keys 1 - 16	Used for entering a numerical character to set parameter values.

ADDRESS

To view the address associated to the console (address 1-16), proceed as follows.

- 1) Press "**CLEAR**" and "**ENTER**" together and then release them. The following message is shown on the display, where the "parameter" field shows the address number currently assigned (e.g. "**ADDRESS = 4**").

ADDRESS = (parameter)

In this menu, it is possible to change the address assigned to the console as described in the section "CONSOLE ADDRESS ASSIGNMENT".

- 2a) Press "**F3**" to go to the next menu (CHIME SIGNAL STATUS).

IMPORTANT NOTE

- *It is not possible to go to the next menu using "**F3**" when the address assigned to the console has been changed.*

- 2b) Press "**F1**" or "**CLEAR**" to exit from the menu.

CHIME SIGNAL STATUS

To view the number of tones (from zero to three) of the signal to precede microphone announcements, proceed as follows.

- 1) Press **"CLEAR"** and **"ENTER"** together and then release them. The message **"ADDRESS = parameter"** appears on the display.
- 2) Press **"F3"**, repeating until the message shown below appears on the display.

CHIMES = (parameter)

One of the following numbers appears in the "parameter" field:

- **"0"** - The console does not produce any pre-announcement signal.
- **"1"** - The console produces a 1-tone pre-announcement signal.
- **"2"** - The console produces a 2-tone pre-announcement signal.
- **"3"** - The console produces a 3-tone pre-announcement signal.

In this menu it is possible to change the number of tones of the pre-announcement signal as described in the section "CONFIGURING THE PRE-ANNOUNCEMENT SIGNAL".

- 3a) Press **"F3"** to go to the next menu (STATUS OF KEYS 1-8).

IMPORTANT NOTE

- *It is not possible to go to the next menu using "F3" when the number of tones for the pre-announcement signal has been changed.*

- 3b) Press **"F1"** to go to the previous menu (ADDRESS).
- 3c) Press **"CLEAR"** to exit from the menu.

STATUS OF KEYS "1-8" (ZONES/GROUPS)

To view the status of the numerical keys from **"1"** to **"8"** (ref. 1 – Fig. 1, page 132), used for selecting audio zones or groups of zones, proceed as follows.

- 1) Press **"CLEAR"** and **"ENTER"** together and then release them. The message **"ADDRESS = parameters"** appears on the display.
- 2) Press **"F3"**, repeating until the message below appears on the display.

ZON 1 : 8 = (parameters)

The field "parameters" shows 8 digits, zero or one, each of which is related to one of the 8 console keys. Starting from the left, the first digit is related to key **"1"**, the second to key **"2"**, and so on up to the eighth digit which is related to key **"8"** of the console. The digit **"1"** indicates that the console key is enabled; **"0"** means that the key is disabled (not usable). If, for example, the display shows: **"ZON 1:8 = 11110000"**, this means that keys **"1"**, **"2"**, **"3"**, and **"4"** are enabled, and keys **"5"**, **"6"**, **"7"**, and **"8"** are disabled.

IMPORTANT NOTE

- *If the message **"UNPROGRAMMED !"** appears when the console is switched on, the status will probably appear as **"ZON 1:8 = 00000000"** (no key enabled).*

- 3a) Press **"F3"** to go to the next menu (STATUS OF KEYS 9-16).
- 3b) Press **"F1"** to go to the previous menu (CHIME SIGNAL STATUS).
- 3c) Press **"CLEAR"** to exit from the menu.

STATUS OF KEYS "9-16" (ZONES/GROUPS)

To view the status of the numerical keys from **"9"** to **"16"** (ref. 1 – Fig. 1, page 132), used for selecting audio zones or groups of zones, proceed as follows.

- 1) Press **"CLEAR"** and **"ENTER"** together and then release them. The message **"ADDRESS = parameters"** appears on the display.
- 2) Press **"F3"**, repeating until the message shown below appears on the console display.

ZON 9 : 16 = (parameters)

The field "parameters" shows 8 digits, zero or one, each of which is related to one of the 8 console keys. Starting from the left, the first digit is related to key **"9"**, the second to key **"10"**, and so on up to the eighth digit which is related to key **"16"** of the console. The digit **"1"** indicates that the console key is enabled; **"0"** means that the key is disabled (not usable). If, for example, the display shows: **"ZON 9:16 = 10000001"**, this means that keys **"9"** and **"16"** are enabled, and keys **"10"**, **"11"**, **"12"**, **"13"**, **"14"** and **"15"** are disabled.

- 3a) Press **"F3"** to go to the next menu (STATUS OF GENERAL CALL KEY).
- 3b) Press **"F1"** to go to the previous menu (STATUS OF KEYS 1-8).
- 3c) Press **"CLEAR"** to exit from the menu.

STATUS OF THE "GENERAL CALL" KEY

To view the configuration of the **"GENERAL CALL"** key (ref. 13 – Fig. 1, page 132), proceed as follows.

- 1) Press and release **"CLEAR"** and **"ENTER"** together. The message **"ADDRESS = parameter"** appears on the display.
- 2) Press **"F3"**, repeating until the message below appears on the screen.

GEN. CALL = (parameter)

One of the following is shown in the "parameter" field:

- **"OFF"** The **"GENERAL CALL"** is disabled (not usable).
- **"ON"** The **"GENERAL CALL"** is enabled.

- 3a) Press **"F3"** to go to the next menu (STATUS OF THE F1 KEY).

- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF KEYS 9-16).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

STATUS OF THE “F1” KEY

To view the configuration of the “F1” key (ref. 11 – Fig. 1, page 132), proceed as follows.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display.

F1 = (parameter)

One of the following is shown in the “parameter” field:

- “OFF” The “F1” key is disabled (not usable).
- “REL A” The “F1” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the first association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 1” The “F1” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the first association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.

- 3a) Press “F3” to go to the next menu (STATUS OF THE F2 KEY).
- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF THE GENERAL CALL KEY).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

STATUS OF THE “F2” KEY

To view the configuration of the “F2” key (ref. 11 – Fig. 1, page 132), proceed as follows.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display.

F2 = (parameter)

One of the following is indicated in the “parameter” field:

- “OFF” The “F2” key is disabled (not usable).
- “REL A” The “F2” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the first association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “REL B” The “F2” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the second association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 1” The “F2” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the first association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 2” The “F2” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the second association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.

- 3a) Press “F3” to go to the next menu (STATUS OF THE F3 KEY).
- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF THE F1 KEY).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

STATUS OF THE “F3” KEY

To view the configuration of the “F3” key (ref. 11 – Fig. 1, page 132), proceed as follows.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display.

One of the following is indicated in the “parameter” field:

F3 = (parameter)

- “OFF” The “F3” key is disabled (not usable).
- “REL A” The “F3” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the first association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “REL B” The “F3” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the second association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “REL C” The “F3” key is configured to control the switching of relays on the IO 3250 digital INPUT/OUTPUT boards (a relay with closed contact and/or a relay with open contact). **Indicates the third association of this type** (relay control) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 1” The “F3” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the first association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 2” The “F3” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the second association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.
- “Play 3” The “F3” key is configured to control playback of an audio signal (message or tone) stored on the hard disk of the CP 3100 control unit. **Indicates the third association of this type** (message/tone playback) made on the “F1”, “F2”, and “F3” keys.

- 3a) Press “F3” to go to the next menu (ALARM KEY STATUS).
- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF THE F2 KEY).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

STATUS OF THE “ALARM” KEY

To view the configuration of the “ALARM” key (ref. 6 – Fig. 1, page 132), proceed as follows.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display.

ALARM = (parameter)

One of the following is indicated in the “parameter” field:

- “OFF” The “ALARM” key is disabled (not usable).
- “Play C” The “ALARM” key is configured to produce repeated playback (continuous play) of an audio signal stored on the CP 3100 control unit. The alarm signal is played completely at least once, and continues to be played until the alarm function is disabled.
- “Play S” The “ALARM” key is configured to produce a single playback of an audio signal stored on the CP 3100 control unit. The alarm signal is played only once, after which the alarm function is automatically disabled.
- “MIC.” The “ALARM” key is configured to control the transmission of a microphone announcement from the console.

- 3a) Press “F3” to go to the next menu (PASSWORD STATUS).
- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF THE F3 KEY).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

PASSWORD STATUS

To view the status of the password for console locking, proceed as follows.

- 1) Press “CLEAR” and “ENTER” together and then release them. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display.

PASSWORD = (parameter)

One of the following is indicated in the “parameter” field:

- “OFF” The password stored on the console is not valid. Console locking cannot be enabled.
- “ON” The password stored on the console is valid, and it is possible to enable console locking (see the section “CONSOLE LOCKING”).

- 3a) Press “F3” to go to the next menu (FIRMWARE VERSION).
- 3b) Press “F1” to go to the previous menu (STATUS OF THE ALARM KEY).
- 3c) Press “CLEAR” to exit from the menu.

FIRMWARE VERSION

To view the version of the firmware of the console microprocessor, proceed as follows.

- 1) Press and release “CLEAR” and “ENTER” together. The message “ADDRESS = parameter” appears on the display.
- 2) Press “F3”, repeating until the message below appears on the display, in which the firmware version is indicated in the “parameter” field (e.g. “FIRMWARE V. 1.0”).

FIRMWARE V. (parameter)

- 3a) Press “F1” to go to the previous menu (PASSWORD STATUS).
- 3b) Press “CLEAR” to exit from the menu.

IMPORTANT NOTE

- In this case the “F3” key is not usable.

PARAMETERS SENT FROM THE CONTROL UNIT

When the system is configured by means of the CP 3100 control unit, the console receives various configuration parameters, which are shown in the table below. If the configuration transmitted is correct, the console stores it; if not, it sends an alarm signal to the control unit.

CONFIGURED ELEMENT	PARAMETER SENT FROM THE CP 3100 CONTROL UNIT
Zone/group keys from “1” to “16”	Status of keys (ON/OFF)
“GENERAL CALL” key	Status of key (ON/OFF)
“F1” key	Status of key (OFF / REL A / Play 1)
“F2” key	Status of key (OFF / REL A / REL B / Play 1 / Play 2)
“F3” key	Status of key (OFF / REL A / REL B / REL C / Play 1 / Play 2 / Play 3)
“ALARM” key	Status of key to (OFF / Play C / Play S / MIC)
Password	Password number (8 digits)

SPECIFICATIONS

Function	Digital microphone console
Type of microphone	Condenser
Directivity	Unidirectional – cardioid
Output for system - voltage / impedance	Balanced - 775 mV (0 dB) / 600 Ω
Output for headphones - voltage / impedance	Adjustable unbalanced - 775 mV (0 dB) / 600 Ω
Maximum recording time	30 sec
Pre-announcement signal	1, 2, or 3 tones (excludable)
Serial communication	RS 485 - 9600 baud
Nominal power supply range	16 - 30 Vdc
Minimum absorption	120 mA (power supply voltage 25 Vdc) 150 mA (power supply voltage 16 Vdc)
Maximum absorption	185 mA (power supply voltage 24 Vdc) 220 mA (power supply voltage 16 Vdc)
Protection fuse	630 mA rapid fusion (Fast)
Dimensions	370 x 75 x 165 mm (without gooseneck)
Weight	2.1 kg


SOMMAIRE

CONSIGNES DE SECURITE	54
PRECAUTIONS	54
DESCRIPTION	54
COMMANDES ET FONCTIONS	54
INSTALLATION	56
APPLICATION DES ETIQUETTES	56
CONNEXIONS	56
CONNEXION DES BORNIERES INTERIEURS	56
TERMINAISON DE LA LIGNE SERIE	57
REGLAGES	57
REGLAGE DES TRIMMERS INTERIEURS	57
CONFIGURATION DES PONTETS INTERIEURS	58
COMMENT UTILISER LA CONSOLE	58
COMMENT ALLUMER LA CONSOLE	58
REMARQUES SUR LE FONCTIONNEMENT DES TOUCHES	59
FONCTIONNEMENT DE L'AVERTISSEUR SONORE	60
UTILISATION DES TOUCHES "F1" - "F2" - "F3"	60
CONFIGURATION DE LA CONSOLE	60
ADRESSAGE CONSOLE	60
CONFIGURATION DU SIGNAL DE PREAVIS	61
BLOCAGE DE LA CONSOLE	61
PROCEDURE DE BLOCAGE DE LA CONSOLE	61
PROCEDURE DE DEBLOCAGE DE LA CONSOLE	62
SELECTION ZONES AUDIO	62
SELECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO	62
SELECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO	63
ENVOI D'UN MESSAGE MICROPHONIQUE	63
ENVOI D'UN MESSAGE A DISTANCE (play back à distance)	64
COMMANDE FONCTION ALARME	66
COMMANDE RELAIS	68
COMMUTATION TEMPORISEE DE RELAIS	68
COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UN MESSAGE A DISTANCE	68
COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UNE ANNONCE MICROPHONIQUE	69
COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UN MESSAGE LOCAL	70
ENREGISTREMENT/REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL	70
ENREGISTREMENT D'UN MESSAGE LOCAL	70
TEST DE REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL	71
ENVOI D'UN MESSAGE LOCAL (play back local)	71
REMISE A ZERO DE LA CONSOLE	73
MESSAGES D'AVERTISSEMENT	73
AFFICHAGE DES PARAMETRES MEMORISES	74
AFFICHAGE ADRESSE	74
AFFICHAGE ETAT SIGNAL "CHIME"	74
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "1-8" (ZONES/GROUPES)	74
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "9-16" (ZONES/GROUPES)	75
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "GENERAL CALL" KEY	75
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "F1"	75
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "F2"	75
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "F3"	76
AFFICHAGE ETAT TOUCHES "ALARM"	76
AFFICHAGE ETAT MOT DE PASSE	77
AFFICHAGE VERSION FIRMWARE	77
PARAMETRES ENVOYES PAR L'UNITE DE CONTROLE	77
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	78
FIGURES	132-133

IMPORTANTE

- **Avant de brancher et d'utiliser le produit, lisez attentivement les instructions contenues dans ce manuel, que nous vous conseillons de conserver pour le consulter plus tard.**
- **Ce manuel fait partie intégrante du produit et doit suivre celui-ci même dans les passages de propriété, pour permettre au nouveau propriétaire de connaître les modalités de montage et d'emploi ainsi que les consignes de sécurité.**
- **Une mauvaise installation de l'appareil décharge RCF de toute responsabilité.**

CONSIGNES DE SECURITE

1. Lisez **très attentivement** toutes les mises en garde accompagnées du symbole  car elles contiennent des renseignements importants pour votre sécurité et celle des autres.
2. N'ouvrez jamais l'appareil: Ce que vous trouveriez à l'intérieur ne vous servirait à rien.
3. Evitez que tout objet ou liquide pénètre dans l'appareil, ce qui risquerait de provoquer des courts-circuits, voire un incendie.
4. N'essayez pas d'effectuer des réparations si elles ne sont pas décrites dans ce manuel. Si vous avez des problèmes, adressez-vous toujours aux centres après-vente agréés.
5. Si l'appareil dégage des odeurs anormales ou s'il en sort de la fumée, **éteignez-le immédiatement.**
6. L'appareil utilise des circuits numériques et il est construit conformément aux réglementations en vigueur en matière d'émission de radioémissions. Cependant, dans certaines circonstances, placé tout près d'une radio, d'une TV ou autres appareils similaires, il pourrait provoquer des perturbations et des interférences. Si ce problème se présente, essayez d'éloigner du produit les appareils perturbés.
7. Utilisez l'appareil exclusivement avec les accessoires préconisés par **RCF** ou fournis avec le produit.

PRECAUTIONS

- Pour éviter les "retours de son" (effet Larsen), n'orientez pas le micro vers les haut-parleurs.
- Evitez de tirer et de trop plier les câbles de connexion.
- Pour le nettoyage des parties extérieures, évitez les diluants, l'alcool, l'essence et autres substances volatiles.

DESCRIPTION

La **BM 3616** est une console microphonique de table à bras flexible, à utiliser dans le système **RCF RX 3000**. Elle permet d'effectuer les opérations suivantes :

- sélection de 16 zones audio ou groupes de zones audio.
- envoi d'un message microphonique dans les zones (ou groupes de zones) sélectionnées, avec possibilité de faire précéder l'annonce d'un signal de préavis à 1, 2 ou 3 tons (ding dong).
- reproduction d'un signal audio (message ou tons) enregistré sur le disque dur de l'unité de contrôle **CP3100** et diffusion de ce signal dans les zones et/ou les groupes de zones sélectionnées.
- reproduction d'une annonce microphonique enregistrée dans la mémoire de la console et diffusion de cette annonce dans les zones et/ou les groupes de zones sélectionnées. Si le système est occupé au moment d'envoyer le message, celui ci sera automatiquement diffusé dès que le système sera libre.
- commande de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** contenues dans les sub-rack **MB 3200**. La commande peut s'effectuer individuellement ou en même temps que d'autres opérations d'envoi de messages.
- commande d'alarme, avec diffusion à priorité absolue d'une annonce microphonique depuis la console, ou d'un signal d'alarme (message ou ton) enregistré sur l'unité **CP3100**.

Elle présente les caractéristiques suivantes :

- Ecran à cristaux liquides rétro-éclairé 1x16 caractères, pour afficher les messages.
- 16 touches programmables pour sélectionner les zones et/ou les groupes de zones.
- Touche pour sélectionner toutes les zones associées à la console.
- 3 touches de fonction programmables (F1, F2, F3) pour commander le relais ou pour reproduire à distance des signaux audio (messages ou tons).
- Touche d'alarme pour l'envoi de messages à priorité absolue.
- Microphone à condensateur sur bras flexible, avec anneau lumineux.
- Compresseur pour microphone, équipé de limiteur de niveau.
- Enregistreur numérique pour la mémorisation locale d'une annonce microphonique d'une durée maximale de 30 secondes.
- Générateur de signal de préavis pour annonces microphoniques à 1, 2, 3 tons.
- Sortie audio symétrique avec transformateur, à niveau réglable.
- Sortie audio pour la pré-écoute dans le casque du message enregistré localement.
- Voyants de signalisation pour zones et fonctions sélectionnées.
- Avertisseur sonore intérieur (buzzer).
- Mot de passe pour activer la console.
- Connexion à l'unité de contrôle via ligne série RS 485.
- Grande fiabilité, grâce au matériel 'horloge de surveillance' qui permet de rétablir immédiatement les conditions de fonctionnement en cas d'interférences.
- Configuration de RAZ mémorisée à l'intérieur de la console, pour un démarrage rapide du système.

COMMANDES ET FONCTIONS (fig. 1 – page 132)

(1) Touches numériques "1÷16"

Chacune des 16 touches permet de sélectionner soit une zone audio soit un groupe de zones audio ; on pourra diffuser, dans les zones sélectionnées, une annonce microphonique ou un message préenregistré. Pour qu'une touche puisse être utilisée, elle doit avoir été "configurée" par un menu spécial de l'unité de contrôle **CP 3100**, à savoir on doit lui avoir associé une zone ou un groupe de zo-

nes. Quand on sélectionne une zone ou un groupe de zones, le voyant correspondant s'allume (réf. 2). Pendant la configuration de la console, les touches permettent également de définir des valeurs numériques.

(2) **Voyants "1÷16"**

Ces voyants se réfèrent aux touches numériques (1) et indiquent les zones ou les groupes de zones sélectionnées.

(3) **Touche "RECORD"**

Elle permet d'enregistrer un message d'une durée maximale de 30 secondes dans la mémoire de la console **BM 3616**. Le message est enregistré dans le microphone de la console.

(4) **Voyant "RECORD"**

Ce voyant correspond à l'enregistreur numérique de la console. La façon dont le voyant s'allume fournit les indications suivantes :

- **fixe** : il signale qu'on a sélectionné la fonction enregistrement d'un message avec la touche **"RECORD"**.
- **clignotant** : il signale que l'enregistrement d'un message est en cours.

(5) **Voyant "ALARM"**

Ce voyant s'allume quand on active la fonction alarme avec la touche **"ALARM"**.

(6) **Touche "ALARM"**

La touche est activée et programmée au moyen d'un menu spécial de l'unité de contrôle **CP 3100** et permet de diffuser, avec priorité absolue sur tous les éventuels occupants du système, une annonce microphonique ou un signal d'alarme (message ou tonalité) mémorisé sur l'unité de contrôle **CP 3100**. L'activation de la fonction alarme permet également de commander la commutation d'un relais à contact fermé (NF) et/ou à contact ouvert (NO), se trouvant sur les cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** contenues dans les sub-racks **MB 3200** du système. La commande est subordonnée uniquement à une éventuelle opération d'alarme précédente (opération **"SECOURS"** ou **"FIREMAN"**), commandée par d'autres utilisateurs ou dispositifs du système. La diffusion a lieu dans toutes les zones et/ou groupes de zones définies avec le menu spécifique de configuration de l'unité de contrôle.

(7) **Voyant "CLEAR"**

Ce voyant s'allume quand la touche **"CLEAR"** est disponible.

(8) **Touche "CLEAR"**

Touche pour annuler l'opération ou la procédure en cours ou pour quitter un menu et revenir au précédent.

(9) **Ecran à cristaux liquides**

Ecran à cristaux liquides rétro-éclairé pour afficher les menus de l'appareil, les informations reçues de l'unité de contrôle **CP 3100**, les messages de dialogue pour le fonctionnement local, et les configurations de la console. Pour économiser l'énergie, un temporisateur éteint le rétro-éclairage de l'écran 90 secondes environ après la dernière pression sur une touche.

(10) **Voyants "F1" - "F2" - "F3"**

Les voyants correspondent aux trois touches fonctions **"F1"**, **"F2"**, **"F3"**, et s'allument quand les fonctions associées à ces touches s'activent.

(11) **Touches fonctions "F1" - "F2" - "F3"**

Ces touches se programment avec un menu spécial de l'unité de contrôle **CP 3100**. Selon la programmation effectuée, chacune de ces touches peut commander une des fonctions suivantes :

- reproduction d'un signal audio (message ou tonalité) enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100** (play back à distance).
- commande d'un relais à contact fermé (NF) et/ou à contact ouvert (NO), se trouvant sur les cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** contenues dans les sub-racks **MB 3200**.

(12) **Voyant "GENERAL CALL"**

Le voyant s'allume quand on active la fonction "general call" avec la touche (13).

(13) **Touche "GENERAL CALL"**

La touche est activée au moyen d'un menu spécial de l'unité de contrôle **CP 3100** et permet de sélectionner toutes les zones et tous les groupes de zones associés aux touches numériques de la console (de **"1"** à **"16"**) ; dans ces zones, on pourra diffuser une annonce microphonique ou un message préenregistré.

MISE EN GARDE

- *Les touches numériques qui n'ont pas été configurées sur l'unité de contrôle ne peuvent pas s'activer.*

(14) **Touche "PLAY"**

Elle permet de commander la reproduction du message enregistré dans la mémoire de la console **BM 3616** (voir § "ENREGISTREMENT/REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL").

(15) **Voyant "ENTER"**

Le voyant s'allume quand on appuie sur la touche **"ENTER"**.

(16) **Touche "ENTER"**

Touche pour confirmer une opération ou pour mémoriser un paramètre.

(17) **Voyant "PLAY"**

Le voyant s'allume fixe quand on sélectionne la fonction reproduction d'un message local ; il clignote quand la reproduction d'un message local est en cours.

(18) **Touche "PTT"**

La touche permet de brancher/ débrancher le micro de la console pour diffuser une annonce dans les zones audio sélectionnées ; l'annonce peut être précédée d'un signal de préavis (ding dong).

(19) **Voyant "PTT"**

Le voyant s'allume quand on appuie sur la touche **"PTT"** ou pendant la reproduction d'un message local.

(20) **Voyant "REMOTE FAULT"**

Le voyant clignote lorsqu'une alarme, déclenchée par le mauvais fonctionnement d'un composant du système autre que la console, est en cours.

(21) **Voyant "COMMUNICATION"**

Le voyant clignote lorsque la console **BM 3616** communique avec l'unité de contrôle **CP 3100** ; le voyant reste éteint quand la communication est coupée (timeout de communication).

(22) **Voyant "POWER"**

Ce voyant s'allume quand l'alimentation pour circuits numériques, produit à l'intérieur de la console, est correcte.

(23) **Voyant "LOCAL FAULT"**

Ce voyant clignote lorsqu'une alarme, déclenchée par un mauvais fonctionnement de la console **BM 3616**, est en cours. Les problèmes peuvent venir de :

- mémoire EEPROM en panne.
- mémoire EEPROM non configurée (neuve).
- configuration erronée ou incomplète des paramètres de la console.

- alimentation non correcte.
- RAZ de la console par de l'opérateur.
- Problèmes de communication.
- RAZ de la console par le matériel (RAZ 'chien de garde').

(24) Microphone

Il permet de diffuser des annonces.

(25) Voyant anneau

Cet anneau lumineux s'allume pour signaler que le microphone de la console est branché et que l'annonce peut se diffuser.

(26) Sortie casque

Elle permet de connecter un casque ou une enceinte amplifiée pour écouter le message enregistré localement dans la mémoire de la console (voir § "TEST DE REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL") ou pour écouter le microphone de la console et le signal de préavis annonces correspondant. La prise peut recevoir des fiches jack mono de 3,5 mm. En configurant comme il convient certains pontets intérieurs, vous pouvez commuter l'écoute du microphone de la console et du signal de préavis annonces (voir § "CONFIGURATION DES PONTETS INTERIEURS").

MISE EN GARDE

- *L'écoute locale du signal microphonique avec une enceinte amplifiée doit être attentivement mesurée, pour éviter les risques de retours et sifflements" (effet Larsen).*

(27) Embout

Il permet au câble de connexion de sortir.

INSTALLATION

MISE EN GARDE

- *Évitez d'installer l'appareil dans des endroits subissant de fortes vibrations ou particulièrement humides ou poussiéreux.*

La console est dotée de pieds en caoutchouc qui permettent de la poser sur toute surface plane.

APPLICATION DES ÉTIQUETTES

Les opérations suivantes permettent d'appliquer les étiquettes sous la membrane en plastique qui recouvre la console, pour marquer les 16 touches numériques et les touches "F1", "F2", "F3" et "GENERAL CALL".

- 1) Dévissez les 4 vis qui fixent la face gauche en plastique de la base : deux vis sur le côté et deux vis sur le fond.
- 2) Enlevez la face en plastique de la base.
- 3) Découpez trois bandes de papier de 170x6 mm portant les inscriptions pour distinguer les différentes touches de la console.
- 4) Placez les trois bandes de papier dans les espaces prévus entre la membrane en plastique et le corps en aluminium de la console.
- 5) Remontez la face en plastique.

CONNEXIONS

ATTENTION

- *Pour brancher la console, adressez-vous **exclusivement à un spécialiste bien formé**, c'est-à-dire à une personne ayant de l'expérience ou des connaissances techniques ou ayant reçu des instructions spécifiques qui lui permettent de réaliser correctement les connexions et de **prévenir les dangers de l'électricité**.*
- *Avant d'utiliser la console, il est de bonne règle de **recontrôler toutes les connexions** et de s'assurer, surtout, qu'il n'y a pas de courts-circuits accidentels.*
- *Tout le système de sonorisation devra être réalisé conformément aux normes et aux lois en vigueur en matière d'installations électriques..*

MISE EN GARDE

- *Pour éviter que des phénomènes inductifs provoquent des bourdonnements et des perturbations et compromettent le bon fonctionnement de la console, **évitez de poser les câbles audio de connexion à proximité de :***
 - 1) *appareils produisant des champs magnétiques puissants (gros transformateurs d'alimentation) ;*
 - 2) *conducteurs de l'énergie électrique ;*
 - 3) *lignes alimentant les enceintes.*

CONNEXION DES BORNIERES INTERIEURS

La base contient 3 borniers, accessibles de la façon suivante :

- 1) Dévissez les 4 vis qui fixent la face gauche en plastique de la base : deux vis sur le côté et deux vis sur le fond.
- 2) Enlevez la face en plastique de la base.

La fonction des 3 borniers est la suivante (fig. 2, page 133).

- **Bornier (A)** : il permet d'alimenter la console avec une tension continue de 24 V CC (de 16 V à 30 V CC).
- **Bornier (B)** : porte série symétrique pour la connexion avec l'unité de contrôle **CP 3100**.
- **Bornier (C)** : sortie pour signal audio symétrique niveau ligne.

La fonction de chaque bornier est indiquée dans les tableaux suivants (fig. 2, page 133).

BORNIER A	
NUMERO BORNE	FONCTION
1	+ 24 V
2	GND

BORNIER C	
NUMERO BORNE	FONCTION
1	+ signal audio symétrique
2	- signal audio symétrique
3	GND signal audio

BORNIER B	
NUMERO BORNE	FONCTION
1	+ signal symétrique ligne série RS 485
2	- signal symétrique ligne série RS 485
3	GND ligne série

Connectez le bornier "A" (fig. 2, page 133) au moyen d'un câble à 2 pôles, ayant une section adaptée à la distance à couvrir : la résistance du câble ne doit pas donner lieu à une chute de tension de plus de 8 V CC (tension minimale d'alimentation de la console = 16 V CC). Pour déterminer la section du câble d'alimentation, référez-vous à la consommation indiquée au paragraphe "CARACTERISTIQUES TECHNIQUES" et n'oubliez pas que la consommation est inversement proportionnelle à la tension d'alimentation appliquée à la console. Dans les applications qui n'exigent pas de section particulière, vous pouvez utiliser un alimentateur local sans caractéristiques spéciales de stabilisation. Connectez les borniers "B" e "C" (fig. 2, page 133) avec un câble bipolaire blindé ; la gaine se connecte à une seule extrémité du câble. Pour faciliter les connexions, les borniers sont amovibles et peuvent se séparer de la carte électronique.

TERMINAISON DE LA LIGNE SERIE

Vous devez, sur la dernière **BM 3616** connectée à la ligne série **RS 485**, déplacer le pontet "JP6" (réf. "D" – fig. 2, page 133), pour faire terminer la ligne série sur une résistance appropriée. Le pontet peut prendre deux positions différentes et court-circuiter deux des trois cosses qui se trouvent sur la carte.

POSITION PONTET	FONCTION
Court-circuit cosses 1 – 2	Ligne série terminée.
Court-circuit cosses 2 – 3	Ligne série ouverte.

REGLAGES

ATTENTION

- Les réglages décrits dans ce paragraphe doivent être effectués exclusivement par des **spécialistes formés et compétents**.

REGLAGE DES TRIMMERS INTERIEURS

ATTENTION

- Pour ne pas compromettre le fonctionnement de la console, n'effectuez pas de réparations si elles ne sont pas décrites dans ce paragraphe.

La console contient des trimmers permettant de régler plusieurs fonctions, comme l'indiquent les tableaux suivants.

CARTE NUMERIQUE (Fig. 2, page 133)	
TRIMMER	FONCTION
"E" (CONTRAST)	Réglage contraste de l'écran à cristaux liquides. En tournant le trimmer dans le sens des aiguilles d'une montre, le contraste augmente.

CARTE ANALOGIQUE (Fig. 3, page 133)	
TRIMMER	FONCTION
"A" (CHIME FREQUENCY)	Réglage fréquence signal de préavis pour annonces microphoniques (ding dong). En tournant le trimmer dans le sens des aiguilles d'une montre, la fréquence augmente.
"B" (CHIME LEVEL)	Réglage niveau signal de préavis pour annonces microphoniques (ding dong). En tournant le trimmer dans le sens des aiguilles d'une montre, le niveau augmente.
"C" (PRELISTEN LEVEL)	Réglage niveau de la sortie casque. En tournant le trimmer dans le sens des aiguilles d'une montre, le niveau augmente.
"D" (LINE LEVEL)	Réglage niveau de la sortie audio symétrique (bornier "C" figure 2, page 00). En tournant le trimmer dans le sens des aiguilles d'une montre, le niveau augmente.
"E" (EXPANDER)	Réglage de l'effet expansion pour "play back local" (dispositif "EXPANDER").

Pour accéder aux trimmers internes, procédez de la façon suivante.

- 1) Dévissez les 4 vis sur le fond de la console.
- 2) Enlevez la face en plastique après avoir dévissé les 2 vis.
- 3) Enlevez le panneau du bas de la console, en le faisant glisser dans les glissières du châssis.

CONFIGURATION DES PONTETS INTERIEURS

La carte analogique à l'intérieur de la console présente des pontets permettant de configurer plusieurs fonctions (fig. 4, page 133), comme l'indique le tableau suivant.

CARTE ANALOGIQUE (fig. 4, pag. 133)		
PONTET	FONCTION	
	POSITION: JUMP = ON	POSITION: JUMP = OFF
"A"	Signal de préavis annonces (ding-dong) disponible sur la sortie casque.	Exclusion du signal de préavis annonces sur la sortie casque (configuration prédéfinie).
"B"	Signal microphonique disponible sur la sortie casque.	Exclusion du signal microphonique sur la sortie casque (configuration prédéfinie).

CARTE ANALOGIQUE (fig. 4, pag. 133)		
PONTET	FONCTION	
	POSITION: 1 - 2	POSITION: 2 - 3
"C"	Expansor pour " play back local " (dispositif EX-PANDER) branché.	Expansor pour " play back local " débranché (configuration prédéfinie).

REMARQUE

- Si est activé l'expansor pour " play back " local, pour régler l'effet agissez sur le trimmer **E** (fig. 3, page 133), comme décrits au paragraphe " REGLAGE DES TRIMMERS INTERIEURS ".

Pour accéder aux pontets intérieurs, opérez de la façon suivante :

Dévissez les 4 vis sur le fond de la console.

- 1) Dévissez les 4 vis sur les deux faces en plastique.
- 2) Enlevez les deux faces en plastique.
- 3) Enlevez le panneau du bas de la console en le faisant glisser dans les glissières du châssis.
- 4) Dévissez les vis qui fixent la carte électronique analogique au châssis. Les pontets sont situés sur la face cachée de la carte (fig. 4, page 133).

REMPACEMENT DU FUSIBLE DE PROTECTION

La console contient le fusible de protection "E" (fig. 3, page 133). **Seul un spécialiste qualifié ou un centre après-vente peut remplacer le fusible**, en respectant les caractéristiques indiquées au paragraphe "caractéristiques techniques". Pour accéder au fusible, opérez de la façon suivante.

- 1) Dévissez les 4 vis sur le fond de la console.
- 2) Enlevez une face en plastique après avoir dévissé les 2 vis qui la fixent.
- 3) Enlevez le panneau du bas de la console en le faisant glisser dans les glissières du châssis.

COMMENT UTILISER LA CONSOLE

COMMENT ALLUMER LA CONSOLE

Quand on allume la console, l'écran affiche le message suivant :

Au bout de quelques instants, il est remplacé par :

COMMUNICATION ON

Ce message restera affiché tant que le système ne sera pas configuré soit par la mise en marche de l'unité de contrôle **CP 3100** soit par la

COMM TIMEOUT !

commande spéciale du menu de l'unité de contrôle. Quand le système est configuré, dès que la console reçoit les paramètres de configuration (voir § "PARAMETRES ENVOYES PAR L'UNITE DE CONTROLE"), on entend 2 bip en séquence, après quoi l'écran affiche l'un des messages suivants.

a.

COMMUNICATION ON

Ce message indique que la console a été programmée correctement : tous les paramètres de fonctionnement envoyés par l'unité de contrôle sont corrects. C'est le message qui s'affiche normalement s'il n'y a aucun problème.

b.

UNPROGRAMMED !

ce message indique qu'un ou plusieurs paramètres de fonctionnement de la console, programmés par l'unité de contrôle **CP 3100**, ont été mal mémorisés ou ne l'ont pas été. Le message "**UNPROGRAMMED**" s'affiche par exemple si l'unité **CP 3100** n'a jamais envoyé de paramètres de configuration à la console. Pour connaître les paramètres programmés par l'unité de contrôle **CP 3100**, consultez le paragraphe "PARAMETRES ENVOYES PAR L'UNITE DE CONTROLE". Pour afficher à l'écran de la console l'état en cours des paramètres de fonctionnement mémorisés, opérez comme l'indique le paragraphe "AFFICHAGE DES PARAMETRES MEMORISES".

MISES EN GARDE

- En cas d'erreur dans la programmation du mot de passe, les touches de la console pourront quand même être utilisées (à condition qu'elles soient correctement programmées).
- En cas d'erreur dans la programmation d'une ou de plusieurs touches de la console, aucune d'elles ne pourra être utilisée tant qu'elles ne seront pas correctement configurées avec l'unité de contrôle **CP 3100**.
- Quand le message "**UNPROGRAMMED!**" est affiché, le voyant "**LOCAL FAULT**" clignote.

c.

ADDRESS = ??

Le message indique que l'adresse de la console mémorisée n'est pas correcte. Cette condition exige d'attribuer l'adresse à la console, en opérant comme l'indique le point (2) du paragraphe "ADRESSAGE CONSOLE".

MISES EN GARDE

- Quand le message "**ADDRESS = ??**" est affiché, le voyant "**LOCAL FAULT**" clignote.
- Le message "**ADDRESS = ??**" est toujours affiché après le remplacement de la mémoire **EEPROM** (si elle n'est pas programmée).

d.

CHIME ? (0:3)

Le message indique que le nombre mémorisé de tons du signal de préavis pour les annonces microphoniques n'est pas correct. Cette condition exige de sélectionner le nombre de tons souhaité, en opérant comme l'indique le point (3) du paragraphe "CONFIGURATION DU SIGNAL DE PREAVIS".

MISES EN GARDE

- Quand le message "**CHIME? = (0:3)**" est affiché, le voyant "**LOCAL FAULT**" clignote.
- Le message "**CHIME? = (0:3)**" est toujours affiché après le remplacement de la mémoire **EEPROM** (si elle n'est pas programmée).

e.

EEPROM FAULT !

Le message indique un problème de fonctionnement de la mémoire **EEPROM** de la console. Le cas échéant, essayez de reconfigurer l'adresse de la console, comme l'indique le paragraphe "ADRESSAGE CONSOLE" ; Si le problème persiste, adressez-vous à un centre après-vente **RCF**, qui remplacera la **EEPROM**.

MISE EN GARDE

- Quand le message "**EEPROM FAULT !**" est affiché, le voyant "**LOCAL FAULT**" clignote.

REMARQUES SUR LE FONCTIONNEMENT DES TOUCHES

Une fois que vous avez appuyé sur les touches "**F1**", "**F2**", "**F3**", "**RECORD**", "**PLAY**", "**GENERAL CALL**", la fonction qui leur est associée (voir § "COMMANDES ET FONCTIONS") ne peut pas être annulée individuellement en appuyant simplement de nouveau sur la touche : Il faut annuler toute la procédure effectuée jusque là, en appuyant sur la touche "**CLEAR**".

Les seules touches qui peuvent se désélectionner individuellement sont les touches numériques (Touches "**1**" ÷ "**16**"), pour la sélection de zones et/ou groupes de zones audio ; cette opération ne peut pas s'effectuer si vous appuyez ensuite sur l'une des touches suivantes : "**ENTER**", "**PLAY**", "**GENERAL CALL**", ou sur une touche fonction (ex. "**F1**") configurée pour la reproduction d'un signal audio (play back à distance).

Si vous avez sélectionné plusieurs touches numériques (Touches "**1**" ÷ "**16**"), pour la sélection de zones et/ou groupes de zones audio, et configuré une touche fonction pour la commutation de relais (ex. "**F2**"), vous pouvez supprimer individuellement la sélection des zones/ groupes; en éliminant la sélection de la dernière zone ou groupe de zones, toute la procédure sera annulée.

FONCTIONNEMENT DE L'AVERTISSEUR SONORE

L'appareil est doté d'un avertisseur sonore (buzzer) qui émet un "bip" dans les occasions suivantes :

- Quand une touche est pressée.
- Quand il faut donner un avis (ex. message de réponse de l'unité de contrôle).

UTILISATION DES TOUCHES "F1" – "F2" – "F3"

Selon la programmation effectuée sur l'unité de contrôle, chacune de ces touches peut commander l'une des fonctions suivantes :

- reproduction d'un signal audio (message ou tonalité) enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100** (play back à distance).
- commande d'un relais à contact fermé (NF) et/ou à contact normalement ouvert (NO), se trouvant sur les cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** contenues dans les sub-racks **MB 3200**.

Exemple d'assignation des fonctions aux touches :

- Touche "**F1**" = reproduction "Annonce 1"
- Touche "**F2**" = reproduction "Annonce 2"
- Touche "**F3**" = commande "Relais"

Les trois touches fonctions peuvent être utilisées aussi en même temps, ou en même temps que d'autres fonctions ; voici quelques combinaisons possibles de commande :

- commande d'un premier groupe de relais (ex. Touche "**F1**") + commande d'un second groupe de relais (ex. Touche "**F2**") + commande d'un troisième groupe de relais (ex. Touche "**F3**").
- reproduction d'un signal audio enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100** (ex. Touche "**F1**") + commande d'un premier groupe de relais (ex. Touche "**F2**") + commande d'un second groupe de relais (ex. Touche "**F3**").
- diffusion d'une annonce au micro de la console (Touche "**PTT**") + commande d'un premier groupe de relais (ex. Touche "**F1**") + commande d'un second groupe de relais (ex. Touche "**F2**").
- commande fonction alarme (Touche "**ALARM**") + commande d'un premier groupe de relais (ex. Touche "**F1**") + commande d'un second groupe de relais (ex. Touche "**F2**").
- reproduction du message enregistré localement sur la console (Touche "**PLAY**") + commande d'un premier groupe de relais (ex. Touche "**F1**") + commande d'un second groupe de relais (ex. Touche "**F2**").

MISES EN GARDE

- Vous ne pouvez pas utiliser en même temps deux touches fonctions configurées pour reproduire un signal audio enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100**.
- Vous ne pouvez pas demander en même temps la diffusion d'une annonce microphonique et la reproduction d'un message enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100** ou sur la console.
- Vous ne pouvez pas demander en même temps la reproduction d'un signal audio enregistré sur l'unité de contrôle **CP 3100** et la reproduction du message enregistré sur la console.

CONFIGURATION DE LA CONSOLE

ADRESSAGE CONSOLE

A chaque console **BM 3616** du système doit être associé un numéro appelé adresse, qui permet de l'identifier et de la gérer. L'adresse peut être comprise entre 1 et 16 (nombre maximal de consoles **BM 3616**). Pour associer l'adresse, procédez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "**CLEAR**" et "**ENTER**" ; l'écran de la console affichera le message suivant, où dans le champ "paramètre" sera indiqué le numéro d'adresse couramment attribué (ex. "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (paramètre)

- 2) Appuyez sur l'une des 16 touches numériques de la console (réf. 1 - fig. 1, page 132) pour définir la nouvelle adresse de la console, avec un numéro de 1 à 16 ; le message affiché sera mis à jour avec le nouveau numéro d'adresse. Pour modifier une adresse à peine définie, appuyez de nouveau sur l'une des 16 touches numériques. Si vous changez, par exemple, l'adresse de la console en passant de "1" à "4", le message affiché changera et passera de "**ADDRESS = 01**" à "**ADDRESS = 04**".

MISE EN GARDE

- Nous recommandons d'effectuer l'adressage des consoles avec des adresses qui se suivent et qui croissent de 1 à 16.

- 3a) Pressez et relâchez la touche "**ENTER**" (réf. 16 – fig. 1, page 132) pour mémoriser l'adresse définie ; la procédure initiale de contrôle de tous les paramètres s'exécutera de nouveau et l'écran affichera l'un des messages décrits au paragraphe "COMMENT ALLUMER LA CONSOLE".
- 3b) Pressez et relâchez la touche "**F1**" ou "**CLEAR**" pour quitter le menu sans enregistrer la définition effectuée. Si le paramètre était déjà défini auparavant, l'écran fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu pour l'adressage de la console ; si le paramètre n'a jamais été défini, l'écran de la console fera revenir le message : "**ADDRESS = ??**".

MISES EN GARDE

- Quand on attribue une nouvelle adresse à la console, la communication avec l'unité de contrôle **CP 3100** est coupée, pour éviter tout conflit avec les autres dispositifs du système actifs à ce moment-là.
- Pour éviter les mauvais fonctionnements, il est indispensable de ne jamais attribuer la même adresse à deux consoles **BM 3616**.
- Après chaque changement d'adresse à la console, il est nécessaire de reconfigurer le système avec l'unité de contrôle **CP 3100** (voir manuel d'utilisation du système **RX 3000**).

CONFIGURATION DU SIGNAL DE PREAVIS

La procédure suivante permet de sélectionner le nombre de tons (de zéro à trois) du signal de préavis pour annonces microphoniques.

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "**CLEAR**" et "**ENTER**"; l'écran de la console affichera le message suivant.

ADDRESS = (paramètre)

- 2) Pressez et relâchez la touche "**F3**"; l'écran de la console affichera le message suivant, où dans le champ "paramètre" sera indiqué le nombre de tons couramment sélectionné :

CHIMES = (paramètre)

- 3) Selon le nombre de tons à sélectionner, appuyez sur la touche correspondante de la console, comme l'indique le tableau suivant.

NOMBRE DE TONS A SELECTIONNER	TOUCHE A PRESSER
0 ton (aucun signal di préavis)	Touche "10"
1 ton	Touche "1"
2 tons	Touche "2"
3 tons	Touche "3"

Le message affiché est mis à jour avec le nouveau nombre de tons. Pour modifier un paramètre à peine défini, pressez de nouveau l'une des touches de la console. Si vous changez le signal de préavis, par exemple, de 1 ton à 3 tons, le message affiché changera et passera de "**CHIMES = 1**" à "**CHIMES = 3**".

- 4a) Pressez et relâchez la touche "**ENTER**" (réf. 16 – fig. 1, page 132) **pour mémoriser le nombre de tons défini** ; la procédure initiale de contrôle de tous les paramètres de la console s'exécutera de nouveau et l'écran affichera l'un des messages décrits au paragraphe "**COMMENT ALLUMER LA CONSOLE**".
- 4b) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" **pour quitter le menu sans enregistrer la définition effectuée**. Si le paramètre était déjà défini auparavant, l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu pour la configuration du signal de préavis ; si le paramètre n'a jamais été défini, l'écran de la console fera revenir le message: "**CHIME ? (0 :3)**".

BLOCAGE DE LA CONSOLE

PROCEDURE DE BLOCAGE DE LA CONSOLE

La procédure suivante permet de bloquer la console, pour empêcher les personnes non autorisées de l'utiliser. Si l'unité de contrôle **CP 3100** a fait programmer un mot de passe pour le blocage/ déblocage de la console, il est indispensable de connaître ce numéro du mot de passe.

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "**CLEAR**" et "**PTT**"; l'écran de la console affichera le message suivant, qui demande à l'opérateur de confirmer le blocage de la console.

LOCK CONSOLE ?

- 2a) Pressez et relâchez la touche "**ENTER**" pour confirmer la demande ; l'écran affichera le message suivant, qui demande à l'opérateur d'entrer l'**éventuel** numéro du mot de passe.

PASS → xxxxxxxx

- 2b) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" pour quitter le menu sans bloquer la console ; l'écran de la console fera revenir de dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (normalement "**COMMUNICATION ON**").
- 3) Pressez les touches numériques qui coïncident aux numéros du mot de passe. A chaque pression d'une touche numérique, l'un des symboles "**x**" (sur l'écran de la console) est remplacé par le point "." ; si le mot de passe est composé d'un numéro de moins de 8 chiffres, laissez les champs résiduels vides. Si vous appuyez, par exemple, sur les quatre premières touches numériques, l'écran affichera :

PASS → xxxx

Si aucun mot de passe n'est prévu pour blocage/ déblocage de la console, opérez comme au point (5).

MISES EN GARDE

- Le numéro du mot de passe à entrer **doit nécessairement coïncider** avec celui défini avec l'unité de contrôle **CP 3100**.
- Le mot de passe peut être composé exclusivement des nombres : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

- 4) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" pour interrompre à tout moment la procédure ; l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (ex. "**COMMUNICATION ON**").

MISE EN GARDE

- La touche "**CLEAR**" est disponible même si vous avez déjà entré une partie du mot de passe.

- 5) Appuyez sur la touche “**ENTER**” pour bloquer la console.
5a) Si la console se bloque, l'écran affichera le message:

LOCKED !

Pour débloquer la console, opérez comme l'indique le paragraphe “PROCÉDURE DE DEBLOCAGE DE LA CONSOLE”.

MISE EN GARDE

• Quand la console est bloquée, vous ne pouvez utiliser aucune autre fonction (ex. RAZ de la console, affichage des paramètres, etc.) exception faite pour celle qui sert à débloquer la console.

- 5b) Si le numéro de mot de passe défini **n'est pas correct**, l'écran de la console affichera le message:

WRONG PASSWORD !

5b1) Pour réessayer d'entrer le mot de passe, appuyez sur la touche “**ENTER**” et opérez comme l'indique le point (3).

5b2) Pour interrompre la procédure et quitter le menu, appuyez sur la touche “**CLEAR**” : l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu.

REMARQUE

• La programmation de la console avec l'unité de contrôle **CP 3100** est possible même si la console est bloquée.

PROCEDURE DE DEBLOCAGE DE LA CONSOLE

La procédure suivante permet de débloquent la console quand elle a été bloquée. Si l'unité de contrôle **CP 3100** a programmé un mot de passe pour le blocage/ déblocage de la console, il est indispensable de connaître le numéro du mot de passe.

- 1) Une fois que la console a été bloquée, vous pouvez vous trouver dans trois situations différentes. Opérez de la façon suivante, selon le cas :
- 1a) Si après le blocage de la console aucune touche n'a été pressée, le message “**LOCKED !**” reste affiché ; appuyez sur la touche “**ENTER**” ou “**CLEAR**” pour commencer la procédure de déblocage de la console : l'écran affichera le message suivant, qui demande à l'opérateur d'entrer l'éventuel numéro de mot de passe.

PASS → xxxxxxxx

- 1b) Si après le blocage de la console il y a eu une tentative complète de déblocage de la console, l'écran affichera le message “**WRONG PASSWORD**” ; appuyez sur la touche “**ENTER**” ou “**CLEAR**” et procédez comme l'indique le point (2).
- 1c) Si après le blocage de la console il y eu une tentative incomplète de déblocage de la console, l'écran affichera par exemple le message “**PASS -> . . . XXXXX**” ; appuyez sur la touche “**ENTER**” ou “**CLEAR**” et procédez comme l'indique le point (2).
- 2) Pressez les touches numériques qui coïncident aux chiffres du mot de passe. A chaque pression d'une touche numérique, l'un des symboles “x” (sur l'écran de la console) est remplacé par le point “.” ; si le mot de passe est composé d'un numéro de moins de 8 chiffres, laissez les champs résiduels vides. Si aucun mot de passe n'est prévu pour le blocage/ déblocage de la console, opérez comme au point suivant.

MISES EN GARDE

• Le numéro du mot de passe à entrer **doit nécessairement coïncider** avec celui défini avec l'unité de contrôle **CP 3100**.
• Le mot de passe peut être composé exclusivement des nombres : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

- 3) Appuyez sur la touche “**ENTER**” pour débloquer la console.

3a) Si la console se débloquent, l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu pour le blocage de celle-ci (ex. “**COMMUNICATION ON**”).

3b) Si le numéro du mot de passe défini **n'est pas correct**, l'écran de la console affichera le message :

WRONG PASSWORD !

Pour réessayer d'entrer le mot de passe, appuyez sur la touche “**ENTER**” ou “**CLEAR**”, et opérez comme l'indique le point (2).

SELECTION ZONES AUDIO

SELECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO

La procédure suivante permet de sélectionner une ou plusieurs zones audio ou groupes de zones audio, dans lesquelles pouvoir ensuite diffuser une annonce microphonique, un message enregistré, un ton enregistré.

- 1) Pressez et relâchez les touches numériques de la console (touches de “**1**” à “**16**”) correspondant aux zones ou aux groupes de zones à sélectionner ; les sélections effectuées seront indiquées par les voyants correspondants (réf. 2 - fig. 1, page 132), qui s'allumeront de la façon suivante :
- **clignotant** : pour signaler que la zone ou le groupe de zones associé/e à la touche numérique pressée est occupé/e.
 - **fixe** : pour signaler que la zone ou le groupe de zones associé/e à la touche numérique pressée est libre.

MISE EN GARDE

• Un groupe de zones est libre quand toutes les zones qui le composent sont libres ; un groupe de zones est occupé quand une zone, même une seule, de celles qui le composent est occupée

L'écran affiche alors le message suivant, indiquant qu'on a sélectionné au moins une zone ou un groupe de zones :

ZONES REQUEST

- 2a) Pour annuler la sélection d'une zone (ou groupe de zones), pressez et relâchez la touche numérique correspondante de la console et vérifiez si le voyant qui lui est associé s'éteint.
- 2b) Pour annuler toutes les sélections effectuées, appuyez sur la touche "**CLEAR**"; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

SELECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO

La procédure suivante permet de sélectionner toutes les zones audio (ou groupes de zones) associées aux touches numériques de la console (touches de "1" à "16"), dans lesquelles pouvoir ensuite diffuser un annonce microphonique, un message enregistré, un ton enregistré.

- 1) Pressez et relâchez la touche "**GENERAL CALL**" (réf. 13 – fig. 1, page 132) ; le voyant "**GENERAL CALL**" s'allumera et restera allumé jusqu'au bout de la procédure, et l'écran de la console affichera le message suivant :

GENERAL CALL

les voyants des touches numériques (réf. 2 – fig. 1, page 132) s'allumeront de la façon suivante :

- **clignotant** : pour signaler que la zone ou le groupe de zones associé/e à la touche numérique pressée est occupé/e.
- **fixe** : pour signaler que la zone ou le groupe de zones associé/e à la touche numérique pressée est libre.

MISE EN GARDE

• *Un groupe de zones est libre quand toutes les zones qui le composent sont libres ; un groupe de zones est occupé quand une zone, même une seule, de celles qui le composent est occupée.*

- 2) Pour annuler toutes les sélections effectuées, appuyez sur la touche "**CLEAR**"; tous les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

MISE EN GARDE

- *Vous ne pouvez pas annuler la sélection de toutes les zones (ou groupes de zones) associées aux touches numériques de la console en appuyant de nouveau sur la touche "**GENERAL CALL**".*
- *Vous ne pouvez pas annuler la sélection de chaque zone (ou groupes de zones) en appuyant sur les touches numériques de la console*

ENVOI D'UN MESSAGE MICROPHONIQUE

La procédure suivante permet de diffuser une annonce dans des zones audio déterminées (ou groupes de zones), en utilisant le microphone de la console.

- 1) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser l'annonce, en opérant suivant les indications du paragraphe "SELECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou du paragraphe "SELECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

MISE EN GARDE

• *Vous ne pouvez pas procéder selon les indications du point suivant que si vous sélectionnez au moins une zone ou un groupe de zones.*

- 2) Appuyez sur la touche "**ENTER**" pour envoyer la demande d'utiliser les zones audio sélectionnées (ou groupes de zones) à l'unité de contrôle **CP 3100**. Les voyants "**ENTER**" (réf. 15 – fig. 1, page 132) et "**CLEAR**" (réf. 7 - fig. 1, page 132) s'allumeront pour indiquer que l'envoi de la demande est confirmé. L'écran affichera le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants pour que le contrôle en cours communique si les zones (ou groupes de zones) sélectionnées sont libres ou occupées.

WAIT PLEASE . . .

Le contrôle étant terminé, l'écran de la console affiche l'un des messages suivants :

a.

ALL ZONES BUSY !

Toutes les zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont occupées. **La touche "PTT" est désactivée et l'annonce ne peut pas s'effectuer** ; les voyants des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées clignotent.

b.

> BUSY ZONES <

Quelques zones seulement (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont libres et disponibles tout de suite. Les voyants allumés des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) disponibles sont fixes tandis que ceux des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) occupées clignotent. **La touche "PTT" est activée et l'annonce peut se diffuser dans les zones et/ou groupes de zones disponibles.**

c.

FAULT ZONES !

Une ou plusieurs zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont inutilisables à cause d'une panne d'un dispositif du système, signalé par le voyant "REMOTE FAULT" qui s'allume. **La touche "PTT" est désactivée et l'annonce ne peut pas s'effectuer.**

d.

PTT ENABLED

Toutes les zones (ou les groupes de zones) précédemment sélectionnées sont connectées à la console. **La touche "PTT" est activée et l'annonce peut s'effectuer** ; les voyants allumés des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées sont fixes.

MISES EN GARDE

- La console est dotée d'un temporisateur qui supprime toute sélection de zones si, dans les 85 secondes qui suivent l'activation de la touche "PTT" (message "PTT ENABLED" ou "> BUSY ZONES <"), celle-ci n'a pas été pressée. Cela évite de laisser inutilement occupées les zones audio sélectionnées.
 - En cas de situations particulières (ex. secours) l'état des zones peut changer : des zones libres déjà connectées à la console pourraient être occupées par d'autres utilisateurs ayant priorité absolue (capacité d'"override").
 - Les messages affichés à l'écran et les voyants indiquent toujours l'état en cours du système et peuvent donc varier d'un moment à l'autre (ex. si les zones passent de libres à occupées et vice-versa).
- 3) Pour supprimer la demande effectuée appuyez sur la touche "CLEAR" ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront avec les voyants "ENTER" et "CLEAR", et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").
 - 4) Appuyez sur la touche "PTT" et maintenez la pression. Si aucune zone ou groupe de zones n'a été sélectionnée avant, l'écran de la console affichera le message :

NOTHING SELECTED

4) Si avec la configuration du signal de préavis (voir § "CONFIGURATION DU SIGNAL DE PREAVIS) le nombre de tons sélectionné est différent de zéro, le voyant **PTT se mettra à clignoter**, le son prévu sera produit et diffusé (signal à 1, 2, ou 3 tons) et l'écran de la console affichera le message suivant :

GONG ACTIVE . . .

Dès que la diffusion du signal de préavis est terminée, ou juste après la pression sur la touche "PTT", si aucun signal de préavis n'a été configuré (configuration "CHIMES = 0"), le microphone de la console **se branchera**; et l'anneau lumineux de la capsule microphonique s'allumera et l'écran de la console affichera :

MICROPHONE ON

MISES EN GARDE

- Pendant la diffusion du signal de préavis, le microphone de la console reste débranché (anneau lumineux de la capsule microphonique éteint).
 - Se la touche "PTT" est pressée et relâchée aussitôt, aucun signal de préavis ne se produira, même s'il est configuré.
 - Le signal de préavis prévu se produit si la pression sur la touche "PTT" dure au moins 0,5 seconde.
- 5) Effectuez l'annonce.
 - 6) Relâchez la touche "PTT" à la fin de l'annonce : le microphone de la console se désactivera, tous les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront en même temps que les voyants "ENTER", "CLEAR" et "PTT", et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").

ENVOI D'UN MESSAGE A DISTANCE (play back à distance)

Cette fonction permet de diffuser, dans des zones audio déterminées (ou groupes de zones), un signal audio mémorisé sur l'unité de contrôle **CP 3100**. La fonction n'est disponible que si les touches fonctions "F1", "F2", "F3" sont configurées comme il convient (voir § "UTILISATION DES TOUCHES F1 – F2 – F3").

- 1) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser le signal audio (message ou tonalité), en opérant comme l'indique le paragraphe "SELECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou le paragraphe "SELECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

MISE EN GARDE

- Vous ne pouvez procéder selon les indications du point suivant que si vous sélectionnez au moins une zone ou un groupe de zones.
- 2) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle est associée la reproduction du signal audio souhaité (ex. "F1" - voir § "AFFICHAGE DES PARAMETRES MEMORISES "). Le voyant correspondant s'allumera et l'écran de la console affichera le message :

PLAY REMOTE REQ

Si aucune zone ou groupe de zones n'a été sélectionné/e avant, l'écran de la console affichera le message :

NO ZONE !

et fera revenir ensuite le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

- 3) Appuyez sur la touche "**ENTER**" pour envoyer la demande d'actionnement de la fonction "play back" à l'unité de contrôle **CP 3100**. Les voyants "**ENTER**" (réf. 15 - fig. 1, page 132) et "**CLEAR**" (réf. 7 - fig. 1, page 132) s'allumeront pour indiquer que l'envoi de la demande est confirmé. La commande de reproduction du signal audio sera introduite dans la "queue des réservations" de l'unité de contrôle et sera exécutée dès que toutes les **conditions suivantes** seront remplies :
- Fin de l'utilisation de la carte audio de l'unité de contrôle par d'autres éventuels utilisateurs.
 - Aucun dispositif à priorité égale ou supérieure n'a précédemment demandé la reproduction d'un signal audio enregistré sur l'unité de contrôle (demande d'utilisation de la carte audio).
 - toutes les zones audio sélectionnées sont disponibles.

L'écran affiche le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants pour que le contrôle en cours détecte si les ressources nécessaires pour que la fonction de reproduction s'exerce sont libres ou occupées.

WAIT PLEASE . . .

Le contrôle étant terminé, l'écran de la console affiche l'un des messages suivants :

a.

ALL ZONES BUSY !

Toutes les zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont occupées et la demande de reproduction du signal audio est donc en **attente d'exécution** ; au moment de la demande, la carte audio de l'unité de contrôle était disponible. Les voyants des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées clignotent.

b.

> BUSY ZONES <

Quelques zones seulement (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont libres et immédiatement disponibles et la demande de reproduction du signal audio est donc en **attente d'exécution** ; au moment de la demande, la carte audio de l'unité de contrôle était disponible. Les voyants allumés des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) disponibles sont fixes, tandis que ceux des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) occupées clignotent.

c.

BUSY PLAY

La carte audio est occupée et la demande de reproduction du signal audio en **attente d'exécution**. Les voyants associés aux touches numériques précédemment sélectionnées indiquent si les zones/ groupes de zones sont libres ou occupées : les voyants des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) non disponibles clignotent tandis que ceux des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) disponibles sont fixes.

d.

ALL ZONES FREE

Toutes les zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées sont libres et disponibles, et la demande de reproduction du signal audio est en **attente d'exécution** ; au moment de la demande, la carte audio de l'unité de contrôle était disponible. Les voyants allumés des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées sont fixes.

e.

PLAY STARTED

La reproduction du signal audio est en cours dans les zones et/ou dans les groupes de zones sélectionnées (les voyants des touches

numériques sont fixes). Au terme de la reproduction, toutes les zones et/ou les groupes de zones sélectionnées seront déconnectés de la console, et toutes les sélections effectuées seront remises à zéro ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront avec les voyants "ENTER", "CLEAR" et celui de la touche fonction sélectionnée, et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").

f.

FAULT ZONES !

Une ou plusieurs zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont inutilisables à cause d'une panne d'un dispositif du système, signalé par le voyant "REMOTE FAULT" qui s'allume. **La reproduction du message ne peut pas avoir lieu.**

g.

REMOTE FAULT !

On ne peut pas donner suite à la demande de reproduction du signal audio à cause d'une panne d'un dispositif du système, signalé par le voyant "REMOTE FAULT" qui s'allume. Les voyants associés aux touches numériques précédemment sélectionnées indiquent si les zones/ groupes de zones sont libres ou occupées : les voyants des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) non disponibles clignotent tandis que ceux des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) disponibles sont fixes.

MISES EN GARDE

- En cas de situations particulières (ex. secours) l'état des zones peut changer : des zones libres déjà connectées à la console pourraient être occupées par d'autres utilisateurs ayant priorité absolue (capacité d'"override").
- Les messages affichés à l'écran et les voyants indiquent toujours l'état en cours du système et peuvent donc varier d'un moment à l'autre (ex. si les zones passent de libres à occupées et vice-versa).

- 4) Pour supprimer la demande effectuée et interrompre la fonction "play back", appuyez sur la touche "CLEAR" ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront avec les voyants "ENTER" et "CLEAR" et celui de la touche de fonction sélectionnée, et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").

MISES EN GARDE

- Une fois que la demande d'actionnement de la fonction "play back" est lancée avec la touche "ENTER", vous pouvez effectivement annuler la fonction "play back" avec la touche "CLEAR", **uniquement si la reproduction du signal audio n'a pas encore commencé !!**
- Si la touche "CLEAR" est pressée quand la reproduction du signal audio enregistré est déjà en cours, la console **BM 3616** sera remise à zéro (zones désélectionnées), mais **la reproduction du signal continuera jusqu'au bout.**

COMMANDE FONCTION ALARME

La fonction de la touche "ALARM" est décrite au paragraphe "COMMANDES ET FONCTIONS". Pour commander la fonction alarme, opérez de la façon suivante :

MISE EN GARDE

- Quand la fonction alarme prévoit aussi la commutation de relais auxiliaires du système (relais se trouvant sur les cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250**), celle-ci aura lieu même si les ressources nécessaires pour la diffusion du signal d'alarme (ex. annonce microphonique, signal audio enregistré) sont occupées. Pratiquement, les relais commutent tout de suite après l'envoi de la demande avec la touche "ALARM", même si la diffusion du signal d'alarme est exécutée après.
- 1) Appuyez sur la touche "ALARM" (réf. 6 – fig. 1, page 132), et maintenez la pression jusqu'à ce que le voyant "ALARM" (réf. 5 – fig. 1, page 132) s'allume et que l'écran de la console affiche le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants.

WAIT PLEASE . . .

Les éventuels relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** définis avec la programmation de la touche "ALARM" commutent immédiatement et restent ainsi jusqu'à la fin de l'alarme, soit :

- a. si l'alarme prévoit la reproduction d'un seul signal audio enregistré sur l'unité de contrôle, les relais regagnent leur position initiale à la fin de la reproduction.
- b. si l'alarme prévoit la diffusion d'une annonce microphonique, ou la reproduction continue d'un signal audio enregistré sur l'unité de contrôle, les relais regagnent leur position initiale quand la fonction alarme est interrompue ou désactivée au moyen de la touche "ALARM" (voir point 2 paragraphe "COMMANDE FONCTION ALARME").

MISE EN GARDE

- Si la fonction alarme est activée par erreur : **pour annuler immédiatement la demande, appuyez de nouveau sur la touche "ALARM", en maintenant la pression jusqu'à ce que le voyant "ALARM" s'éteigne et que l'écran de la console fasse revenir le message affiché avant la demande (ex. "COMMUNICATION ON").**

Pendant l'attente, l'unité de contrôle connectera à la console toutes les zones précédemment définies avec la programmation de la touche "ALARM" sur l'unité de contrôle **CP 3100** ; la connexion s'exécute avec **priorité absolue** et elle n'est subordonnée qu'à une opération d'alarme précédente. L'attente étant terminée, l'écran de la console affiche un ou plusieurs messages parmi les suivants.

a.

MICROPHONE ON

Ce message est affiché quand, avec la programmation de la touche "**ALARM**" sur l'unité de contrôle **CP 3100**, la source "**MICROPHONE**" est sélectionnée ; il indique que le **microphone de la console a été activé** pour permettre la diffusion immédiate de l'annonce d'alarme. Le voyant du microphone est allumé (réf. 25 – fig. 1, page 132). Si vous le souhaitez, vous pouvez produire et diffuser le signal de préavis à 1, 2 ou 3 tons (s'il est configuré) en pressant et en relâchant la touche "**PTT**" ; dans ce cas, l'écran de la console affichera le message "**GONG ACTIVE ...**" et le voyant **PTT** clignotera (voir point (4) du paragraphe "ENVOI D'UN MESSAGE MICROPHONIQUE") après quoi le "**MICROPHONE ON**".ON" reviendra.

MISES EN GARDE

- *L'utilisation de la touche "**PTT**" n'est pas nécessaire pour activer le microphone de la console*
- *Le microphone de la console reste branché tant que la fonction alarme n'est pas désactivée*

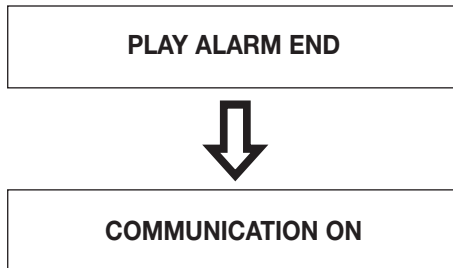
b.

PLAY ALARM ON !

Ce message est affiché quand, avec la programmation de la touche "**ALARM**" sur l'unité de contrôle **CP 3100**, la source "**PLAYBACK**" est sélectionnée ; il indique que la **reproduction du signal d'alarme prévu** (message ou tonalité) a commencé. Selon la programmation de la touche "**ALARM**", la reproduction aura lieu d'une des façons suivantes.

- "**PLAY SING.**": le signal d'alarme est reproduit une seule fois, même si la fonction alarme ne se désactive pas après la première reproduction du signal.
- "**PLAY CONTINUO**": le signal d'alarme est reproduit au moins une fois et continue de l'être jusqu'à ce que la fonction alarme se désactive.

Si la reproduction du signal d'alarme a lieu en mode "**PLAY SING.**", la fonction alarme se désactivera automatiquement au terme de la reproduction ; dans ce cas, l'écran affichera :



MISE EN GARDE

- *Si la reproduction du signal d'alarme a lieu en mode "**PLAY CONTINUO**", le signal audio continuera à se reproduire tant que la fonction alarme ne sera pas désactivée.*

c.

> ALARM BUSY <

L'alarme **ne s'est pas encore déclenchée** car une autre alarme est en cours et utilise les mêmes ressources du système (ex. zone audio, carte audio) ; la demande d'alarme est en **attente d'exécution**.

d.

ALARM FAULT !

L'alarme **ne s'est pas encore déclenchée** à cause d'une ou de plusieurs pannes des dispositifs du système.

- 2) Pour désactiver à tout moment la fonction alarme, appuyez sur la touche "**ALARM**" (réf. 6 – fig. 1, page 132), et maintenez la pression jusqu'à ce que l'appareil émette un premier 'bip' et que le voyant "**ALARM**" s'éteigne ; pendant ce temps, l'écran de la console affichera le message :

ABORTED ALARM!

Au bout de quelques secondes, quand l'unité de contrôle **CP 3100** aura effectivement désactivé l'alarme, l'appareil émettra un second 'bip' et toutes les sélections (l'éventuel voyant "**PTT**" s'éteindra) seront remises à zéro ; l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (ex. **COMMUNICATION ON**).

MISES EN GARDE

- Quand la fonction alarme est activée, toutes les opérations du système en cours d'exécution (exception faite pour d'autres éventuelles alarmes) qui utilisent les dispositifs concernés par l'alarme **sont interrompues et définitivement terminées** (fonction "override").
- Pour interrompre une alarme, à moins que la commande ne vienne de la console qui l'a produite, **le seul moyen est d'éteindre le système !**
- Si la fonction alarme est désactivée au cours de la reproduction d'un signal d'alarme enregistré (play back), celui-ci sera reproduit jusqu'au bout sans interruption ; en cas de "play back continu", l'interruption ne concernera que les reproductions qui suivent.
- La fonction alarme demeure activée même en cas de coupure de communication entre la console et l'unité de contrôle.

COMMANDE RELAIS

Cette fonction permet de commander la commutation des relais auxiliaires du système **RX 3000**, soit les relais situés sur les cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** contenues dans les sub-racks **MB 3200**. La fonction est utilisable uniquement quand les touches fonctions "**F1**", "**F2**", "**F3**" sont configurées comme il convient (voir § "UTILISATION DES TOUCHES F1 – F2 – F3"). Les paragraphes suivants décrivent les différents modes d'utiliser la fonction.

MISE EN GARDE

- Quand la commande de relais est demandée en même temps que d'autres opérations (ex. diffusion d'une annonce microphonique, reproduction d'un signal audio enregistré, commande fonction alarme), la commutation des relais adviendra même si les ressources nécessaires pour exécuter ces opérations sont occupées. Pratiquement, les relais commutent tout de suite après l'envoi de la demande au moyen de la touche "**ENTER**", même si les autres opérations s'exécutent après.

COMMUTATION TEMPORISEE DE RELAIS

Cette procédure permet de commander exclusivement la commutation des relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250**, qui resteront commutés un certain laps de temps avant de regagner leur position initiale.

- 1) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle sont associés les relais à commuter (ex. "**F2**"). Le voyant correspondant (réf. 10 – fig. 1, page 132) s'allume, ainsi que le voyant "**CLEAR**", et l'écran de la console affiche :

RELAY REQUEST

- 2) Répétez éventuellement l'opération décrite au point (1), pour commander les relais associés à d'autres touches fonctions.
- 3) 1) Pressez et relâchez la touche "**ENTER**" pour commander la demande d'atténuation des fonctions sélectionnées. Le voyant "**ENTER**" (réf. 15 – fig. 1, page 132) s'allumera pour indiquer que l'envoi de la demande est confirmé et l'écran de la console affichera le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants.

WAIT PLEASE . . .

Quand les relais commutent, l'écran de la console affiche le message:

RELAY ACTIVATED

Les relais restent commutés **5 secondes**, après quoi ils regagnent automatiquement leur position initiale ; au bout des 5 secondes, les voyants "**ENTER**", "**CLEAR**" et ceux des touches fonctions sélectionnées s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

- 4) Appuyez sur la touche "**CLEAR**" pour annuler la fonction à tout moment et recommuter les relais dans leur position d'origine : les voyants "**ENTER**", "**CLEAR**" et ceux des touches fonctions sélectionnées s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

MISE EN GARDE

- Si la touche "**CLEAR**" est pressée une fois que les relais ont déjà été commutés, ceux-ci regagneront leur position d'origine avec environ 1 seconde de retard par rapport à la commande.

COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UN MESSAGE A DISTANCE

Cette procédure permet de commander en même temps la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** et la diffusion dans des zones définies (ou groupes de zones) d'un signal audio mémorisé sur l'unité de contrôle **CP 3100**.

- 1) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser le signal audio (message ou tonalité), en opérant comme l'explique le paragraphe "SÉLECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou le paragraphe "SÉLECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

MISE EN GARDE

- Vous ne pouvez procéder selon les indications du point suivant que si vous sélectionnez au moins une zone ou un groupe de zones
- 2) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle sont associés les relais à commuter (ex. "**F2**"). Le voyant correspondant (réf. 10 – fig. 1, page 132) s'allumera ainsi que le voyant "**CLEAR**", et l'écran de la console affichera :

RELAY REQUEST

- 3) Répétez éventuellement l'opération décrite au point (2) pour commander les relais associés aux autres touches fonctions..
- 4) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle est associée la reproduction du signal audio souhaité (ex. "**F1**" - voir § "AFFICHAGE DES PARAMETRES MEMORISES"). Le voyant correspondant s'allumera et l'écran de la console affichera le message :

PLAY REMOTE REQ

Si aucune zone ou groupe de zones n'avait été sélectionnée avant, l'écran de la console affichera le message :

NO ZONE !

et fera revenir ensuite le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

- 5) Appuyez sur la touche "**ENTER**" pour envoyer la demande d'actionnement des fonctions sélectionnées (commande relais + reproduction signal audio) à l'unité de contrôle **CP 3100**. Le voyant "**ENTER**" (réf. 15 – fig. 1, page 132) s'allumera pour indiquer que l'envoi de la demande est confirmé. L'écran affichera le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) Dès que l'unité de contrôle termine un contrôle servant à détecter si les ressources nécessaires pour la reproduction du signal audio sont occupées ou libres, l'écran de la console affiche l'un des messages "**a**", "**b**", "**c**", "**d**", "**e**", "**f**", "**g**", indiqués au point (3) du paragraphe "ENVOI D'UN MESSAGE A DISTANCE".
- 5b) Une fois que la touche "**ENTER**" a été pressée, les relais sélectionnés commutent, même si la demande de reproduction du signal audio (play back à distance) n'obtient pas de réponse immédiate à cause d'une ressource non disponible (ex. carte audio, zones audio). Les relais regagnent leur position d'origine lorsque :
- la reproduction du signal audio termine (fin du play back).
 - la demande d'actionnement des deux fonctions (reproduction signal audio + commande relais) s'annule avec la touche "**CLEAR**".
- 6) Pour supprimer la demande effectuée et interrompre les fonctions sélectionnées, appuyez sur la touche "**CLEAR**" ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront ainsi que les voyants "**ENTER**", "**CLEAR**" et ceux des touches fonctions sélectionnées, et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "**COMMUNICATION ON**").

MISES EN GARDE

- Une fois que la demande d'actionnement de la fonction "play back" est envoyée en appuyant sur la touche "**ENTER**", vous pouvez effectivement annuler la fonction "play back" en appuyant sur la touche "**CLEAR**" mais **uniquement si la reproduction du signal audio n'a pas commencé !!!**
- Si vous appuyez sur la touche "**CLEAR**" quand la reproduction du signal audio enregistré est déjà en cours, la console **BM 3616** sera remise à zéro (zones désélectionnées), mais **la reproduction du signal continuera jusqu'au bout.**

COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UNE ANNONCE MICROPHONIQUE

Cette procédure permet de commander en même temps la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250**, et la diffusion d'une annonce dans des zones audio définies (ou groupes de zones), en utilisant le microphone de la console.

- 1) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle sont associés les relais à commuter (ex. "**F2**"). Le voyant correspondant (réf. 10 – fig. 1, page 132) et le voyant "**CLEAR**" s'allumeront, et l'écran de la console affichera :

RELAY REQUEST

- 2) Répétez éventuellement l'opération décrite au point (1), pour commander les relais associés aux autres touches fonctions.
- 3) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser l'annonce, en opérant selon les indications du paragraphe "SÉLECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou du paragraphe "SÉLECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

REMARQUE

- Si cela vous est plus commode, vous pouvez effectuer l'opération indiquée au point (3) avant les opérations indiquées aux points (1) et (2).
- 4) Appuyez sur la touche "**ENTER**" pour envoyer la demande d'actionnement des fonctions sélectionnées (actionnement microphone + commande relais) à l'unité de contrôle **CP 3100**. Le voyant "**ENTER**" (réf. 15 – fig. 1, page 132) s'allumera pour indiquer que l'envoi de la demande est confirmé. L'écran affichera le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants.

WAIT PLEASE . . .

- 4a) Dès que l'unité de contrôle termine un contrôle servant à détecter si les ressources nécessaires pour la diffusion de l'annonce microphonique sont libres ou occupées, l'écran de la console affiche l'un des messages "**a**", "**b**", "**c**", "**d**" indiqués au point (2) du paragraphe "ENVOI D'UN MESSAGE MICROPHONIQUE" ; pour envoyer le message microphonique, procédez comme au point (4) du paragraphe "ENVOI D'UN MESSAGE MICROPHONIQUE".
- 4b) Une fois que la touche "**ENTER**" a été pressée, les relais sélectionnés commutent, même si la demande de diffusion d'une annonce microphonique n'obtient pas de réponse immédiate à cause d'une ressource non disponible (ex. zone audio, groupe de zones audio). Les relais regagnent leur position d'origine lorsque :
- la touche "**PTT**" de la console est relâchée.
 - la touche "**PTT**" n'a pas été pressée pendant les 85 secondes qui ont suivi l'affichage du message "**PTT ENABLED**" à l'écran de la console.
 - la demande d'actionnement des deux fonctions (commande relais + activation microphone) est annulée au moyen de la touche "**CLEAR**".

MISE EN GARDE

- Les relais restent commutés pendant 85 secondes, ou le temps qui s'écoule entre l'activation de la touche "ENTER" (message "PTT ENABLED") et le relâchement de la touche "PTT".

- 5) Pour supprimer la demande effectuée et interrompre les fonctions sélectionnées, appuyez sur la touche "CLEAR" ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront ainsi que les voyants "ENTER", "CLEAR" et ceux des touches fonctions sélectionnées, et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").

COMMUTATION DE RELAIS ET ENVOI D'UN MESSAGE LOCAL

Cette procédure permet de commander en même temps la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** et la diffusion dans des zones définies (ou groupes de zones) d'un message précédemment enregistré dans la mémoire de la console, en suivant la procédure décrite au paragraphe "ENREGISTREMENT/ REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL".

- 1) Pressez et relâchez la touche fonction à laquelle sont associés les relais à commuter (ex. "F2"). Le voyant correspondant (réf. 10 – fig. 1, page 132) s'allumera ainsi que le voyant "CLEAR", et l'écran de la console affichera :

RELAY REQUEST

MISE EN GARDE

- Vous ne pouvez pas utiliser les touches fonctions qui sont programmées pour commander la reproduction d'un signal audio mémorisé sur l'unité de contrôle **CP 3100**

- 2) Répétez éventuellement l'opération décrite au point (1), pour commander les relais associés aux autres touches fonctions.
- 3) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser le signal audio (message ou tonalité), en opérant selon les indications du paragraphe "SÉLECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou du paragraphe "SÉLECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

MISE EN GARDE

- Vous ne pouvez procéder selon les indications du point suivant que si vous sélectionnez au moins une zone ou un groupe de zones.

- 4) Pressez et relâchez la touche "PLAY" (réf. 14 – fig. 1, page 132) ; le voyant correspondant (réf. 17 – fig. 1, page 132) s'allumera et l'écran de la console affichera le message suivant.

PLAY SEND REQ

- 5) Appuyez sur la touche "ENTER" pour envoyer la demande d'actionnement des fonctions sélectionnées (commande relais + reproduction message local) à l'unité de contrôle **CP 3100**. Le voyant "ENTER" (réf. 15 – fig. 1, page 132) s'allumera et l'écran affichera le message suivant, qui demande d'attendre quelques instants.

WAIT PLEASE . . .

5a) Dès que l'unité de contrôle termine un contrôle servant à détecter si les ressources nécessaires pour la reproduction du message local sont libres ou occupées, l'écran de la console affiche l'un des messages "a", "b", "c", "d" indiqués au point (3) du paragraphe "ENVOI D'UN MESSAGE LOCAL".

5b) 5a) Une fois que la touche "ENTER" a été pressée, les relais sélectionnés commutent, même si la demande de reproduction du signal audio (play back local) n'obtient pas de réponse immédiate à cause d'une ressource non disponible (ex. carte audio, zones audio). Les relais regagnent leur position d'origine lorsque :

- a. la reproduction du message termine (fin du play back).
- b. la demande d'actionnement des deux fonctions (reproduction message local + commande relais) est annulée au moyen de la touche "CLEAR".

MISES EN GARDE

- En cas de situations particulières (ex. secours) l'état des zones peut changer : des zones libres pourraient être occupées par d'autres utilisateurs ayant priorité absolue (capacité d'"override").
- Les messages affichés à l'écran et les voyants indiquent toujours l'état en cours du système et peuvent donc varier d'un moment à l'autre (ex. si les zones passent de libres à occupées et vice-versa).

- 6) Pour supprimer la demande effectuée et interrompre les fonctions sélectionnées appuyez sur la touche "CLEAR"; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s'éteindront ainsi que les voyants "ENTER", "PLAY", "CLEAR", "PTT" et ceux des touches fonctions sélectionnées, et l'écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. "COMMUNICATION ON").

MISE EN GARDE

- Si vous appuyez sur la touche "CLEAR" quand la reproduction du message est en cours, celle-ci sera immédiatement interrompue.

ENREGISTREMENT/ REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL

ENREGISTREMENT D'UN MESSAGE LOCAL

La procédure suivante permet d'enregistrer un message au moyen d'un enregistreur numérique de la console **BM 3616**.

- 1) Pressez et relâchez la touche "RECORD" (réf. 3 – fig. 1, page 132) ; le voyant correspondant (réf. 4 – fig. 1, page 132) s'allumera et l'écran de la console affichera le message suivant, qui indique que l'enregistrement est en pause et qu'il faut une commande de confirmation pour le faire partir.

RECORD = STOP

- 2) Pressez et relâchez la touche **"CLEAR"** pour annuler l'opération et quitter le menu ; le voyant **"RECORD"** s'éteindra et l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (normalement **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Pressez et relâchez la touche **"ENTER"** pour démarrer l'enregistrement, qui peut durer au maximum 30 secondes ; le voyant **"CLEAR"** (réf. 7 – fig. 1, page 132) s'allumera, le voyant **"RECORD"** (réf. 4 – fig. 1, page 132) commencera à clignoter et l'écran affichera le message suivant.

RECORDING

- 4) Faites l'annonce au microphone de la console (réf. 24 – fig. 1, page 132).
- 5) Terminez l'enregistrement en manuel ou en automatique, de la façon suivante.
 - 5a) Pour terminer l'enregistrement en manuel, appuyez la touche **"CLEAR"** avant que le temps maximum à disposition se soit écoulé ; les voyants **"RECORD"** et **"CLEAR"** s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (normalement **"COMMUNICATION ON"**). Le message sera enregistré jusqu'au dernier instant avant le stop de l'enregistrement (Touche **"CLEAR"**), et sauvegardé dans la mémoire de la console.
 - 5a1) Pour effectuer un nouvel enregistrement, et effacer le précédent, procédez comme au point (1).
 - 5b) Pour terminer l'enregistrement en automatique, attendez que le temps à disposition se soit écoulé (environ 30 secondes) ; quand l'enregistrement s'arrête, le voyant **"CLEAR"** (réf. 7 – fig. 1, page 132) reste allumé, le voyant **"RECORD"** (réf. 4 – fig. 1, page 132) s'allume fixe et l'écran affiche le message suivant.

RECORD = STOP

5b1) Pour effectuer un nouvel enregistrement, et effacer le précédent, procédez comme au point (3).

5b2) Pour sauvegarder le message enregistré et quitter le menu, pressez et relâchez la touche **"CLEAR"**. Les voyants **"RECORD"** et **"CLEAR"** s'éteindront.

TEST DE REPRODUCTION D'UN MESSAGE LOCAL

La procédure suivante permet d'écouter un message précédemment enregistré en suivant la procédure décrite au paragraphe "ENREGISTREMENT D'UN MESSAGE LOCAL". Ce procédé est très utile pour contrôler l'enregistrement avant de l'utiliser (diffusion dans les zones audio). L'écoute peut se faire dans un casque ou une enceinte amplifiée à connecter à la prise **"PHONE"** (réf. 26 – fig. 1, page 132).

- 1) Pressez et relâchez la touche **"PLAY"** (réf. 14 – fig. 1, page 132); le voyant correspondant (réf. 17 – fig. 1, page 132) s'allumera et l'écran de la console affichera le message suivant, qui indique que la reproduction est en pause et qu'il faut une commande de confirmation pour la faire partir.

PLAY STOP

- 2) Pressez et relâchez la touche **"CLEAR"** pour annuler l'opération et quitter le menu ; le voyant **"PLAY"** s'éteindra et l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (normalement **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Pressez et relâchez la touche **"ENTER"** pour commencer la reproduction, qui s'arrêtera automatiquement à la fin du message (en fonction de la durée de l'enregistrement) ; le voyant **"CLEAR"** (réf. 7 – fig. 1, page 132) s'allumera, le voyant **"PLAY"** (réf. 17 – fig. 1, page 132) commencera à clignoter et l'écran affichera le message suivant.

PLAY ON TEST

- 3a) Pressez et relâchez la touche **"CLEAR"** pour interrompre la reproduction et quitter le menu ; les voyants **"PLAY"** et **"CLEAR"** s'éteindront et l'écran de la console fera revenir le dernier message affiché avant l'entrée dans le menu (normalement **"COMMUNICATION ON"**).
- 4) Au terme de la reproduction, le voyant **"CLEAR"** (réf. 7 – fig. 1, page 132) restera allumé, le voyant **"PLAY"** (réf. 17 – fig. 1, page 132) s'allumera fixe et l'écran affichera le message suivant.

PLAY STOP

4a) Pour reproduire de nouveau le message, suivez les indications du point (3).

4b) Pour quitter le menu, appuyez sur la touche **"CLEAR"** ; les voyants **"PLAY"** et **"CLEAR"** s'éteindront.

ENVOI D'UN MESSAGE LOCAL (play back local)

La procédure suivante permet de diffuser, dans des zones audio définies (ou groupes de zones), un message local précédemment enregistré dans la mémoire de la console, suivant la procédure décrite au paragraphe "ENREGISTREMENT D'UN MESSAGE LOCAL".

- 1) Sélectionnez les zones dans lesquelles diffuser le signal audio (message ou tonalité), en opérant comme l'indique le paragraphe "SÉLECTION D'UNE OU DE PLUSIEURS ZONES AUDIO", ou le paragraphe "SÉLECTION DE TOUTES LES ZONES AUDIO".

MISE EN GARDE

- Avant de procéder selon les indications du point suivant, vous devez sélectionner au moins une zone ou un groupe de zones.

- 2) Pressez et relâchez la touche “**PLAY**” (réf. 14 – fig. 1, page 132) ; le voyant correspondant (réf. 17 – fig. 1, page 132) s’allumera et l’écran de la console affichera le message suivant.

PLAY SEND REQ

- 3) Appuyez sur la touche “**ENTER**” pour envoyer la demande d’utilisation des zones audio sélectionnées (ou groupes de zones) à l’unité de contrôle **CP 3100** ; la reproduction s’effectuera quand toutes les zones audio sélectionnées seront disponibles. Les voyants “**ENTER**” (réf. 15 – fig. 1, page 132) et “**CLEAR**” (réf. 7 – fig. 1, page 132) s’allumeront et l’écran affichera le message suivant, qui demande d’attendre quelques instants pour que le contrôle en cours communique si les zones (ou groupes de zones) sélectionnées sont libres ou occupées.

WAIT PLEASE . . .

Le contrôle étant terminé, l’écran de la console affiche l’un des messages suivants :

a.

ALL ZONES BUSY !

Toutes les zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont occupées **La reproduction est en pause** et sera effectuée quand toutes les zones sélectionnées seront disponibles ; les voyants des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées clignotent.

b.

> BUSY ZONES <

Quelques zones seulement (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont libres et disponibles. **La reproduction est en pause** et sera effectuée quand toutes les zones sélectionnées seront disponibles. Les voyants allumés des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) disponibles sont fixes tandis que ceux des touches numériques correspondant aux zones (ou groupes de zones) occupées clignotent.

c.

FAULT ZONES !

Une ou plusieurs zones (ou groupes de zones) de la sélection en cours sont inutilisables à cause d’une panne d’un dispositif du système, signalé par le voyant “**REMOTE FAULT**”. **La reproduction du message ne peut pas s’effectuer.**

d.

PLAY STARTED

Le message est précédé du voyant “**PTT**” (réf. 19 – fig. 1, page 132) qui s’allume pour indiquer que **la reproduction automatique du message est en cours** dans toutes les zones (ou groupes de zones) précédemment sélectionnées (voyants des touches numériques fixes) ; dans cette condition, le voyant “**PLAY**” (réf. 17 – fig. 1, page 132) clignote. Au terme de la reproduction, toutes les zones et/ou les groupes de zones sélectionnées seront déconnectées de la console et toutes les sélections effectuées seront remises à zéro ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s’éteindront avec les voyants “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” et “**PTT**”, et l’écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. “**COMMUNICATION ON**”).

MISES EN GARDE

- En cas de situations particulières (ex. secours) l’état des zones peut changer : des zones libres pourraient être occupées par d’autres utilisateurs ayant priorité absolue (capacité d’ “override”).
- Les messages affichés à l’écran et les voyants indiquent toujours l’état en cours du système et peuvent donc varier d’un moment à l’autre (ex. si les zones passent de libres à occupées et vice-versa).

- 4) Pour supprimer la demande effectuée et interrompre la fonction “play back”, appuyez sur la touche “**CLEAR**” ; les voyants des touches de sélection zone/ groupe s’éteindront avec les voyants “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” et “**PTT**”, et l’écran de la console fera revenir le message affiché avant la sélection (ex. “**COMMUNICATION ON**”).

MISE EN GARDE

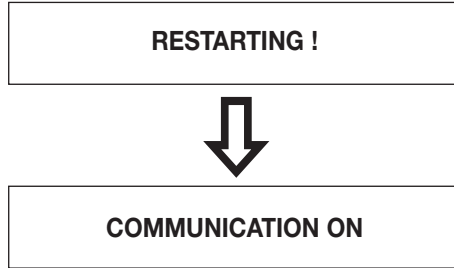
- Vous pouvez, en appuyant sur la touche “**CLEAR**”, interrompre immédiatement la reproduction du message, même si elle est déjà en cours.

REMISE A ZERO DE LA CONSOLE

Cette procédure permet de remettre à zéro le processeur qui se trouve à l'intérieur de la console, sans couper l'alimentation. Cette opération ne doit être effectuée que si elle est absolument nécessaire, c'est-à-dire en cas de pannes, car elle **peut couper la communication avec l'unité de contrôle CP 3100**.

MISES EN GARDE

- La procédure de remise à zéro de la console **ne peut pas se faire** si celle-ci est bloquée (voir § "BLOCAGE DE LA CONSOLE").
 - La procédure de remise à zéro de la console **ne peut pas se faire** si celle-ci est en alarme (voir § "COMMANDE FONCTION ALARME").
- 1) Appuyez en même temps sur les touches "F1", "F2", "F3" et maintenez la pression.
 - 2) Appuyez en même temps sur les touches "CLEAR" et "ENTER" puis **relâchez rapidement** toutes les touches pressées. La console sera automatiquement remise à zéro et l'écran de la console affichera en séquence les messages suivants.



MESSAGES D'AVERTISSEMENT

Les messages indiqués plus bas sont affichés à l'écran de la console quand l'opérateur doit être averti d'un problème.

a.



Le message est affiché dans les cas suivants :

- on a appuyé sur la touche "ENTER" sans avoir appuyé auparavant sur une touche fonction configurée pour la commande de relais (ex. "F1") ou sur une touche pour la sélection de zones/ groupes (ex. "4") ;
- on a appuyé sur la touche "PTT" sans avoir d'abord sélectionné les zones/ groupes de zones dans lesquelles diffuser l'annonce microphonique.

Les messages suivants sont affichés quand il n'y a aucune sélection de zones en cours.

b.



Il y a un problème de communication entre la console et l'unité de contrôle. Le message est affiché même la première fois que la console s'allume ; dans ce cas, puisqu'il s'agit d'un envoi de configuration, aucune alarme de communication ne sera signalée sur l'unité de contrôle CP 3100.

MISE EN GARDE

- Le message ne peut s'afficher que si la première communication entre console et unité de contrôle a déjà eu lieu.

c.



Il indique un mauvais fonctionnement de la console BM 3616.

d.



Il indique qu'une panne d'un composant du système autre que la console est en cours.

e.



Il indique un problème d'alimentation de la console (câbles, alimentation 24 V, alimentations audio dans la console).

AFFICHAGE DES PARAMETRES MEMORISES

Les procédures suivantes permettent d'afficher à l'écran de la console l'état en cours des paramètres de fonctionnement. En entrant dans les menus pour afficher les paramètres mémorisés, certaines touches de la console sont spécialement configurées pour commander les actions indiquées au tableau suivant.

TOUCHE/S	ACTION COMMANDEE
CLEAR	Permet de quitter le menu.
ENTER	Mémoire la définition en cours.
F1	Commande le défilement des menus, pour monter d'un niveau.
F3	Commande le défilement des menus, pour descendre d'un niveau.
Touches numériques 1÷16	Entrent un caractère numérique, pour définir des valeurs.

AFFICHAGE ADRESSE

Pour afficher l'adresse associée à la console (adresse 1÷16), opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps les touches "**CLEAR**" et "**ENTER**" et relâchez-les aussitôt ; l'écran de l'appareil affichera le message suivant, où dans le champ "paramètre" sera indiqué le numéro d'adresse habituellement attribué (ex. "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (paramètre)

Ce menu permet de changer l'adresse associée à la console en opérant comme l'indique le paragraphe "ADRESSAGE CONSOLE".

- 2a) Pressez et relâchez la touche "**F3**" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT SIGNAL CHIME).

MISE EN GARDE

- Si l'adresse associée à la console change, vous ne pouvez plus passer au menu suivant avec la touche "**F3**".

- 2b) Pressez et relâchez la touche "**F1**" ou "**CLEAR**" pour quitter le menu

AFFICHAGE ETAT SIGNAL "CHIME"

Pour afficher le nombre de tons (de zéro à trois) du signal de préavis pour annonces microphoniques, opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps et relâchez ensuite les touches "**CLEAR**" et "**ENTER**"; l'écran de la console affichera le message "**ADDRESS = paramètre**".
- 2) Pressez et relâchez la touche "**F3**" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

CHIMES = (paramètre)

Un des numéros suivants est indiqué dans le champ "paramètre" :

- "0" - La console ne produit aucun signal de préavis.
- "1" - La console produit un signal de préavis à 1 ton.
- "2" - La console produit un signal de préavis à 2 tons.
- "3" - La console produit un signal de préavis à 3 tons.

Vous pouvez, dans ce menu, changer le nombre de tons du signal de préavis en opérant comme l'indique le paragraphe "CONFIGURATION DU SIGNAL DE PRÉAVIS".

- 3a) Pressez et relâchez la touche "**F3**" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHES 1÷8)..

MISE EN GARDE

- Si le nombre de tons du signal de préavis change, vous ne pouvez plus passer au menu suivant avec la touche "**F3**".

- 3b) Pressez et relâchez la touche "**F1**" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ADRESSE).

- 3c) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHES "1÷8" (ZONES/ GROUPES)

Pour afficher l'état de configuration des touches numériques de "1" à "8" (réf. 1 – fig. 1, page 132) pour la sélection de zones audio, ou groupes de zones audio, opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "**CLEAR**" et "**ENTER**"; l'écran de la console affichera le message "**ADDRESS = paramètre**".
- 2) Pressez et relâchez la touche "**F3**", répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

ZON 1 : 8 = (paramètres)

Dans le champ "paramètres", 8 numéros sont indiqués, zéro ou un, chacun correspondant à une des 8 touches de la console : le premier numéro en partant de la gauche correspond à la touche "1" de la console, le deuxième à la touche "2" de la console, et ainsi de suite jusqu'au huitième numéro, qui correspond à la touche "8" de la console. L'indication du numéro "1" veut dire que la touche de la console est activée ; l'indication "0" veut dire que la touche de la console est désactivée (non disponible). Si, par exemple, l'écran de la console affiche : "**ZON 1:8 = 11110000**", cela veut dire que les touches "1", "2", "3", "4" de la console sont activées et les touches "5", "6", "7", "8" désactivées.

MISE EN GARDE

- Si au moment où la console s'est allumée, l'écran a affiché le message "**UNPROGRAMMED !**", l'indication affichée sera probablement "**ZON 1:8 = 00000000**" (aucune touche activée).

- 3a) Pressez et relâchez la touche "F3" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHES 9÷16).
- 3b) Pressez et relâchez la touche "F1" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT SIGNAL CHIME).
- 3c) Pressez et relâchez la touche "CLEAR" pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHES "9÷16" (ZONES/ GROUPES)

Pour afficher l'état de configuration des touches numériques de "9" à "16" (réf. 1 – fig. 1, page 132), pour la sélection de zones audio, ou groupes de zones audio, opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les touches "CLEAR" et "ENTER" ; l'écran de la console affichera le message "ADDRESS = paramètre".
- 2) Pressez et relâchez la touche "F3" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

ZON 9 : 16 = (parametres)

Dans le champ "paramètres", 8 numéros sont indiqués, zéro ou un, chacun correspondant à une des 8 touches de la console : le premier numéro en partant de la gauche correspond à la touche "9" de la console, le deuxième à la touche "10" de la console, et ainsi de suite jusqu'au huitième numéro, qui correspond à la touche "16" de la console. L'indication du numéro "1" veut dire que la touche de la console est activée ; l'indication "0" veut dire que la touche de la console est désactivée (non disponible). Si, par exemple, l'écran de la console indique : "ZON 9:16 = 10000001", cela veut dire que les touches "9" et "16" de la console sont activées et les touches "10", "11", "12", "13", "14", "15" sont désactivées.

- 3a) Pressez et relâchez la touche "F3" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHE GENERAL CALL).
- 3b) Pressez et relâchez la touche "F1" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHES 1÷8).
- 3c) Pressez et relâchez la touche "CLEAR" pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHE "GENERAL CALL"

Pour afficher l'état de configuration de la touche "GENERAL CALL" (réf. 13 – fig. 1, page 132), opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les touches "CLEAR" et "ENTER" ; l'écran de la console affichera le message "ADDRESS = paramètre".
- 2) Pressez et relâchez la touche "F3" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

GEN. CALL = (paramètre)

Dans le champ "paramètre", l'une des inscriptions suivantes sera indiquée :

- "OFF" La touche "GENERAL CALL" est désactivée (non disponible).
- "ON" La touche "GENERAL CALL" est activée.

- 3a) Pressez et relâchez la touche "F3" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F1).
- 3b) Pressez et relâchez la touche "F1" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHES 9÷16).
- 3c) Pressez et relâchez la touche "CLEAR" pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHE "F1"

Pour afficher l'état de configuration de la touche "F1" (réf. 11 – fig. 1, page 132), opérez de la façon suivante

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "CLEAR" et "ENTER" ; l'écran de la console affichera le message "ADDRESS = paramètre".
- 2) Pressez et relâchez la touche "F3" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

F1 = (paramètre)

Dans le champ "paramètre" l'une des inscriptions suivantes est indiquée :

- "OFF" La touche "F1" est désactivée (non disponible).
- "REL A" La touche "F1" est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques IO 3250 (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). Elle indique la première association de ce type (commande relais) effectuée sur les touches "F1", "F2", "F3".
- "Play 1" La touche "F1" est configurée pour commander la reproduction d'un signal audio (message ou ton) mémorisé sur le disque dur de l'unité de contrôle CP 3100. Elle indique la première association de ce type (reproduction message/ ton) effectuée sur les touches "F1", "F2", "F3".

- 3a) Pressez et relâchez la touche "F3" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F2)..
- 3b) Pressez et relâchez la touche "F1" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHE GENERAL CALL).
- 3c) Pressez et relâchez la touche "CLEAR" pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHE "F2"

Pour afficher l'état de configuration de la touche "F2" (réf. 11 – fig. 1, page 132) opérez de la façon suivante

- 1) Pressez en même temps et relâchez les touches "CLEAR" et "ENTER" ; l'écran de la console affichera le message "ADDRESS = paramètre".
- 2) Pressez et relâchez la touche "F3" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

F2 = (paramètre)

Dans le champ "paramètre" l'une des inscriptions suivantes est indiquée :

- "OFF" La touche "F2" est désactivée (non disponible).

- **“REL A”** La touche **“F2”** est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). **Elle indique la première association de ce type** (commande relais) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL B”** La touche **“F2”** est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). **Elle indique la deuxième association de ce type** (commande relais) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 1”** La touche **“F2”** est configurée pour commander la reproduction d’un signal audio (message ou tonalité) mémorisé sur le disque dur de l’unité de contrôle **CP 3100**. **Elle indique la première association de ce type** (reproduction message/ tonalité) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 2”** La touche **“F2”** est configurée pour commander la reproduction d’un signal audio (message ou tonalité) mémorisé sur le disque dur de l’unité de contrôle **CP 3100**. **Elle indique la deuxième association de ce type** (reproduction message/ tonalité) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.

3a) Pressez et relâchez la touche **“F3”** pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F3).

3b) Pressez et relâchez la touche **“F1”** pour passer al menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F1).

3c) Pressez et relâchez la touche **“CLEAR”** pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHE **“F3”**

Pour afficher l’état de configuration de la touche **“F3”** (réf. 11 – fig. 1, page 132) opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les Touches **“CLEAR”** e **“ENTER”**; l’écran de la console affichera le message **“ADDRESS = paramètre”**.
- 2) Pressez et relâchez la touche **“F3”** et répétez l’opération jusqu’à ce que l’écran de la console affiche le message suivant.

F3 = (paramètre)

Dans le champ “paramètre” l’une des inscriptions suivantes est indiquée :

- **“OFF”** La touche **“F3”** est désactivée (non disponible).
- **“REL A”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). **Elle indique la première association de ce type** (commande relais) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL B”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). **Elle indique la deuxième association de ce type** (commande relais) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“REL C”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la commutation de relais des cartes INPUT/OUTPUT numériques **IO 3250** (un relais à contact fermé et/ou à contact ouvert). **Elle indique la troisième association de ce type** (commande relais) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 1”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la reproduction d’un signal audio (message ou tonalité) mémorisé sur le disque dur de l’unité de contrôle **CP 3100**. **Elle indique la première association de ce type** (reproduction message/ tonalité) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 2”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la reproduction d’un signal audio (message ou tonalité) mémorisé sur le disque dur de l’unité de contrôle **CP 3100**. **Elle indique la deuxième association de ce type** (reproduction message/ tonalité) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.
- **“Play 3”** La touche **“F3”** est configurée pour commander la reproduction d’un signal audio (message ou tonalité) mémorisé sur le disque dur de l’unité de contrôle **CP 3100**. **Elle indique la troisième association de ce type** (reproduction message/ tonalité) effectuée sur les touches **“F1”, “F2”, “F3”**.

3a) Pressez et relâchez la touche **“F3”** pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT TOUCHE ALARM).

3b) Pressez et relâchez la touche **“F1”** pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F2).

3c) Pressez et relâchez la touche **“CLEAR”** pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT TOUCHE **“ALARM”**

Pour afficher l’état de configuration de la touche **“ALARM”** (réf. 6 – fig. 1, page 132) opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les Touches **“CLEAR”** e **“ENTER”**; l’écran de la console affichera le message **“ADDRESS = paramètre”**.
- 2) Pressez et relâchez la touche **“F3”** et répétez l’opération jusqu’à ce que l’écran de la console affiche le message suivant.

ALARM = (paramètre)

Dans le champ “paramètre” l’une des inscriptions suivantes est indiquée :

- **“OFF”** La touche **“ALARM”** est désactivée (non disponible).
- **“Play C”** La touche **“ALARM”** est configurée pour commander la reproduction continue (play continuous) d’un signal audio mémorisé sur l’unité de contrôle **CP 3100**. Il signal d’alarme est entièrement reproduit au moins une fois et continue d’être reproduit jusqu’ à ce que la fonction d’alarme se désactive.
- **“Play S”** La touche **“ALARM”** est configurée pour commander la simple reproduction (play single) d’un signal audio mémorisé sur l’unité de contrôle **CP 3100**. Le signal d’alarme est reproduit une seule fois, après quoi la fonction d’alarme de désactive automatiquement.
- **“MIC.”** La touche **“ALARM”** est configurée pour commander la diffusion d’une annonce microphonique depuis la console.

3a) Pressez et relâchez la touche **“F3”** pour passer au menu suivant (AFFICHAGE ETAT MOT DE PASSE).

3b) Pressez et relâchez la touche **“F1”** pour passer al menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHE F3).

3c) Pressez et relâchez la touche **“CLEAR”** pour quitter le menu.

AFFICHAGE ETAT MOT DE PASSE

Pour afficher l'état de configuration du mot de passe pour le blocage de la console, opérez de la façon suivante

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les Touches "**CLEAR**" et "**ENTER**"; l'écran de la console affichera le message "**ADDRESS = paramètre**".
- 2) Pressez et relâchez la touche "**F3**" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant.

PASSWORD = (paramètre)

Dans le champ "paramètre" l'une des inscriptions suivantes est indiquée :

- "**OFF**" Le mot de passe mémorisé sur la console n'est pas valable : le blocage de la console ne peut pas s'activer.
- "**ON**" Le mot de passe mémorisé sur la console est valable et le blocage de la console peut s'activer (voir § "BLOCAGE DE LA CONSOLE").

- 3a) Pressez et relâchez la touche "**F3**" pour passer au menu suivant (AFFICHAGE VERSION FIRMWARE).
- 3b) Pressez et relâchez la touche "**F1**" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT TOUCHE ALARM).
- 3c) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" pour quitter le menu.

AFFICHAGE VERSION FIRMWARE

Pour afficher la version firmware du microprocesseur de la console, opérez de la façon suivante.

- 1) Pressez en même temps puis relâchez les Touches "**CLEAR**" e "**ENTER**"; l'écran de la console affichera le message "**ADDRESS = paramètre**".
- 2) Pressez et relâchez la touche "**F3**" et répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran de la console affiche le message suivant où, dans le champ "paramètre" est indiquée la version du firmware (ex. "FIRMWARE V. 1.0").

FIRMWARE V. (paramètre)

- 3a) Pressez et relâchez la touche "**F1**" pour passer au menu précédent (AFFICHAGE ETAT MOT DE PASSE).
- 3b) Pressez et relâchez la touche "**CLEAR**" pour quitter le menu.

MISE EN GARDE

- Dans ce menu, la touche "**F3**" n'est pas utilisable.

PARAMETRES ENVOYES PAR L'UNITE DE CONTROLE

Quand le système est configuré par l'unité de contrôle **CP 3100**, la console reçoit plusieurs paramètres de configuration, indiqués au tableau suivant ; si la configuration envoyée est correcte, la console la mémorise, autrement elle envoie le signal convenu d'alarme à l'unité de contrôle.

OBJET CONFIGURATION	PARAMETRE ENVOYE PAR CP 3100
Touches zones/ groupes de "1" à "16"	Etat Touches (ON/OFF)
Touche "GENERAL CALL"	Etat Touche (ON/OFF)
Touche "F1"	Etat Touche (OFF / REL A / Play 1)
Touche "F2"	Etat Touche (OFF / REL A / REL B / Play 1 / Play 2)
Touche "F3"	Etat Touche (OFF / REL A / REL B / REL C / Play 1 / Play 2 / Play 3)
Touche "ALARM"	Etat Touche (OFF / Play C / Play S / MIC)
Mot de passe	Numéro mot de passe (8 chiffres)

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Fonction	Console microphonique numérique
Microphone	A condensateur
Directivité	Unidirectionnelle – cardioïde
Sortie système - tension / impédance	Symétrique - 775 mV (0 dB) / 600 ohms
Sortie casque - tension / impédance	Asymétrique réglable - 775 mV (0 dB) / 600 ohms
Temps maximal enregistrement	30 s
Signal de préavis annonces	Signal à 1, 2 ou 3 tons (commutable)
Communication série	RS 485 - 9600 baud
Gamme alimentation nominale	16 ÷ 30 V CC
Consommation minimale	120 mA (tension d'alimentation 25 V CC) 150 mA (tension d'alimentation 16 V CC)
Consommation maximale	185 mA (tension d'alimentation 24 V CC) 220 mA (tension d'alimentation 16 V CC)
Fusible de protection	630 mA à fusion rapide (Fast)
Dimensions	370 x 75 x 165 mm (sans bras flexible)
Poids	2,1 kg


INHALT

HINWEISE ZUR SICHERHEIT	80
VORSICHTSHINWEISE ZUR BENUTZUNG	80
BESCHREIBUNG	80
BEDIENUNGSELEMENTE UND FUNKTIONEN	81
INSTALLATION	82
ANBRINGUNG DER SCHILDCHEN	82
ANSCHLÜSSE	82
ANSCHLUSS DER INTERNEN KLEMMLEISTEN	82
ABSCHLUSS DER SERIELLEN LEITUNG	83
EINSTELLUNGEN	83
EINSTELLUNG DER INTERNEN TRIMMPOTENTIOMETER	83
KONFIGURIERUNG DER INTERNEN JUMPER	84
BENUTZUNG DER KONSOLE	84
EINSCHALTEN DER KONSOLE	84
BEMERKUNGEN ZU DEN FUNKTIONEN DER TASTEN	86
FUNKTIONSWEISE DES AKUSTISCHEN SIGNALGEBERS	86
VERWENDUNG DER TASTEN "F1" – "F2" – "F3"	86
KONFIGURIERUNG DER KONSOLE	86
ADRESSIERUNG DER KONSOLE	86
KONFIGURIERUNG DES VORANKÜNDIGUNGSSIGNALS	87
SPERRUNG DER KONSOLE	87
VORGEHENSWEISE FÜR DAS SPERREN DER KONSOLE	87
VORGEHENSWEISE FÜR DAS ENTSPERREN DER KONSOLE	88
WAHL DER HÖRBEREICHE	89
WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE	89
WAHL ALLER HÖRBEREICHE	89
SENDEN EINER MIKROFONANSAGE	89
SENDEN EINER EXTERNEN MELDUNG (externes Playback)	91
BEFEHL ALARMFUNKTION	93
BEFEHL RELAIS	94
ZEITGESTEUERTE UMSCHALTUNG MIT DEM RELAIS	94
UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER EXTERNEN MELDUNG	95
UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER MIKROFONANSAGE	96
UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER LOKALEN MELDUNG	96
AUFZEICHNUNG/WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG	97
AUFZEICHNUNG EINER LOKALEN MELDUNG	97
TEST DER WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG	98
SENDEN EINER LOKALEN MELDUNG (lokales Playback)	98
RESET DER KONSOLE	99
HINWEISMELDUNGEN	100
ANZEIGEN DER ABGESPEICHERTEN PARAMETER	100
ANZEIGEN DER ADRESSE	101
ANZEIGEN DES STATUS DES SIGNALS "CHIME"	101
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTEN "1÷8" (HÖRBEREICHE/GRUPPEN VON HÖRBEREICHEN)	101
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTEN "9÷16" (HÖRBEREICHE/GRUPPEN VON HÖRBEREICHEN)	102
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "GENERAL CALL"	102
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F1"	102
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F2"	102
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F3"	103
ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "ALARM"	103
ANZEIGEN DES STATUS DES PASSWORTS	104
ANZEIGEN DER VERSION DER FIRMWARE	104
VON DER KONTROLLEINHEIT GESENDETE PARAMETER	104
TECHNISCHE DATEN	105
FIGURE	132-133

WICHTIG

- Vor dem Anschließen und der Benutzung des Produktes **die im vorliegenden Handbuch enthaltenen Anweisungen aufmerksam lesen** und dasselbe für zukünftige Konsultationen aufbewahren.
- Das vorliegende Handbuch stellt einen integralen Bestandteil des Produkts dar und muss dasselbe auch bei einem Wechsel des Eigentümers begleiten, um es dem neuen Besitzer zu ermöglichen, sich über die Installation, die Benutzung sowie die zu beachtenden Hinweise zur Sicherheit zu informieren.
- Eine unsachgemäße Installation des Gerätes entbindet RCF von jeglicher Haftung.

HINWEISE ZUR SICHERHEIT

1. Alle Hinweise, die mit dem Symbol  gekennzeichnet sind, **müssen besonders aufmerksam gelesen werden**, da sie wichtige Informationen zur Sicherheit enthalten.
2. **Das Gerät nie öffnen:** Im Innern befinden sich keine Bauteile, die vom Benutzer benutzt werden können.
3. Verhindern, dass Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Innere des Gerätes eindringen, da sie Brände oder elektrische Schläge verursachen könnten.
4. Nie die Durchführung von Reparaturarbeiten versuchen, die im vorliegenden Handbuch nicht beschrieben werden, sondern immer an den Kundendienst wenden.
5. **Das System sofort abschalten**, falls Rauch oder anomale Gerüche aus dem Gerät kommen.
6. In dem Gerät befinden sich digitale Schaltkreise und obschon es unter Beachtung der geltenden Bestimmungen zur Funkentstörung konzipiert worden ist, so können in einigen Fällen Störungen und Wechselwirkungen auftreten, falls es in der Nähe von Rundfunkgeräten, Fernsehern oder ähnlichen Geräten aufgestellt wird. Versuchen Sie, die Geräte in einer größeren Entfernung vom Produkt aufzustellen, falls Probleme dieser Art auftreten sollten.
7. Benutzen Sie das Gerät ausschließlich mit den Zubehörtartikel, die von **RCF** empfohlen oder zusammen mit dem Produkt geliefert werden.

VORSICHTSHINWEISE ZUR BENUTZUNG

- Zur Vermeidung von Rückkopplungen (Larseneffekt) das Mikrofon nicht auf die Lautsprecher richten.
- Nicht an den Verbindungskabeln ziehen oder die dieselben stark knicken.
- Bei der Reinigung des Äußeren die Verwendung von Lösungsmitteln, Alkohol, Benzin oder sonstigen flüchtigen Substanzen vermeiden.

BESCHREIBUNG

Die **BM 3616** ist eine Mikrofonkonsole mit Schwanenhals für die Aufstellung auf dem Tisch zur Verwendung im RCF-Audiosystem **RX 3000**. Sie gestattet die folgenden Operationen:

- Wahl von 16 Hörbereichen oder Gruppen von Hörbereichen.
- Senden einer Mikrofonansage in die gewählten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen mit Möglichkeit, der Ansagen ein Vorankündigungssignal mit 1, 2 oder 3 Tönen (Ding-Dong) voranzuschicken.
- Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit **CO 3100** aufgezeichneten Audiosignals (Meldung oder Töne) sowie Ausstrahlung in den gewählten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen.
- Wiedergabe von im Speicher der Konsole abgespeicherten Mikrofonansagen sowie ihre Ausstrahlung in den gewählten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen. Falls das System zum Zeitpunkt des Sendens der Meldung besetzt ist, so wird die Meldung automatisch ausgestrahlt, sobald das System frei wird.
- Befehl Relais der digitalen Karten **INPUT/OUTPUT IO 3250**, die im Subrack **MB 3200** enthalten sind. Der Befehl kann sowohl einzeln, als auch gleichzeitig mit anderen Operationen zum Senden von Meldungen ausgeführt werden.
- Befehl Alarm mit Ausstrahlung der Mikrofonansagen der Konsole oder eines auf der Kontrolleinheit **CP 3100** aufgezeichneten Alarmsignals (Meldung oder Töne) mit absolutem Vorrang.

Sie weist die im Folgenden aufgeführten Eigenschaften auf.

- Rückseitig beleuchtetes LCD-Display 1x16 Zeichen zum Anzeigen der Meldungen.
- 16 programmierbare Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen.
- Taste für die Wahl aller der Konsole zugeordneten Hörbereiche.
- 3 programmierbare Funktionstasten (F1, F2, F3) für den Befehl Relais oder für die Wiedergabe von externen Audiosignalen (Meldungen oder Tönen).
- Alarmtaste zum Senden von Meldungen mit absolutem Vorrang.
- Kondensatormikrofon auf Schwanenhals, mit Leuchtring.
- Mikrofonkompressor mit Pegelbegrenzung.
- Digitales Aufzeichnungsgerät für das lokale Abspeichern einer Mikrofonansagen mit einer max. Dauer von 30 Sekunden.
- Generator für Signal mit 1, 2 oder 3 Tönen zur Vorankündigung von Mikrofonansagen.
- Symmetrischer Audioausgang mit Transformator, mit einstellbarer Lautstärke.
- Ausgang zum Abhören der lokal abgespeicherten Ansagen mit dem Kopfhörer.
- Kontrollleuchten zum Anzeigen der gewählten Funktionen und Hörbereiche.
- Interne akustische Warnvorrichtung (Summer).
- Passwort zur Aktivierung der Konsole.
- Verbindung mit der Kontrolleinheit über serielle Leitung RS 485.
- Hohe Zuverlässigkeit durch "Watchdog"-Hardware, die bei Interferenzen eine sofortige Wiederherstellung der normalen Betriebsbedingungen gestattet.
- Setup-Konfigurierung, abgespeichert im Inneren der Konsole, für einen schnellen Start des Systems.

BEDIENUNGSELEMENTE UND FUNKTIONEN (Abb. 1 – Seite 132)

(1) Zifferntasten "1÷16"

Jeder der 16 Tasten gestattet die Wahl eines Hörbereiches oder einer Gruppe von Hörbereichen; in den gewählten Hörbereichen kann eine Mikrofonansage oder eine voraufgezeichnete Meldung ausgestrahlt werden. Für die Benutzung einer Taste muss dieselbe mit dem entsprechenden Menü der Kontrolleinheit **CP 3100** konfiguriert werden, das heißt ihr muss ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen zugeordnet werden. Wenn ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt ist, so leuchtet die entsprechende Kontrollleuchte auf (Pos. 2). Während der Konfigurierung der Konsole gestattet die Tasten außerdem die Eingabe der numerischen Werte.

(2) Kontrollleuchten "1÷16"

Die Kontrollleuchten beziehen sich auf die Zifferntasten (1) und zeigen die gewählten Hörbereiche oder Gruppen von Hörbereichen an.

(3) Taste "RECORD"

Gestattet das Aufzeichnen einer Meldung mit einer max. Dauer von 30 Sekunden im Speicher der Konsole **BM 3616**. Die Meldung wird mit dem Mikrofon der Konsole aufgezeichnet.

(4) Kontrollleuchte "RECORD"

Die Kontrollleuchte bezieht sich auf das digitale Aufzeichnungsgerät der Konsole. Der Art des Aufleuchtens sind die folgenden Informationen zu entnehmen:

- **permanentes Aufleuchten**, zeigt an, dass die Funktion für das Aufzeichnen einer Meldung mit der Taste "RECORD" gewählt worden ist.
- **intermittierendes Aufleuchten**, zeigt an, dass die Aufzeichnung einer Meldung stattfindet.

(5) Kontrollleuchte "ALARM"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Alarmfunktion mit der Taste "ALARM" aktiviert wird

(6) Taste "ALARM"

Die Taste wird mit einem entsprechenden Menü der Kontrolleinheit **CP 3100** befähigt und programmiert und gestattet die Ausstrahlung einer Mikrofonansage oder eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Alarmsignals (Meldung oder akustischer Ton) mit absolutem Vorrang vor allen anderen Signalen, die gegebenenfalls das Systems besetzen. Durch Aktivierung der Alarmfunktion ist es außerdem möglich, ein Relais mit Ausschaltglied (NC) und/oder ein Relais mit Einschaltglied (NO) zu betätigen, die sich auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250** in den Subracks **MB 3200** des Systems befinden. Der Befehl ist ausschließlich einem eventuellen vorausgehenden Alarmereignis untergeordnet (Ereignis "EMERGENCY" oder "FIREMAN"), das von anderen Benutzern oder Vorrichtungen des Systems ausgelöst wird. Die Ausstrahlung erfolgt in allen Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen, die mit dem entsprechenden Konfigurierungsmenü der Kontrolleinheit festgelegt werden.

(7) Kontrollleuchte "CLEAR"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Taste "CLEAR" benutzt werden kann

(8) Taste "CLEAR"

Taste zum Annullieren der laufenden Operation bzw. des laufenden Vorgangs, oder zum Verlassen des Menüs und zur Rückkehr zum vorausgehenden Menü.

(9) LCD-Display

Rückseitig beleuchtetes LCD-Display zum Anzeigen der verschiedenen Menüs des Geräts, der von der Kontrolleinheit **CP 3100** empfangenen Informationen, der verschiedenen Dialogmeldungen für den lokalen Betrieb sowie der Konfigurationen der Konsole. Zur Energieeinsparung schaltet ein Timer die rückseitige Beleuchtung des Displays ab, wenn für ca. 90 Sekunden keine Taste gedrückt wird.

(10) Kontrollleuchten "F1" - "F2" - "F3"

Die Kontrollleuchten beziehen sich auf die 3 Funktionstasten "F1", "F2" und "F3" und leuchten auf, wenn die den Tasten zugeordneten Funktionen aktiviert werden.

(11) Funktionstasten "F1" - "F2" - "F3"

Die Tasten werden mit dem entsprechenden Menü der Kontrolleinheit **CP 3100** programmiert. Je nach Programmierung kann jede der Tasten eine der im Folgenden beschriebenen Funktionen ausführen:

- Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder akustischer Ton) (externes Playback).
- Befehl an Relais mit Ausschaltglied (NC) und/oder mit Einschaltglied (NO) auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250** in den Subracks **MB 3200**.

(12) Kontrollleuchte "GENERAL CALL"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Funktion "GENERAL CALL" mit der Taste (13) aktiviert wird.

(13) Taste "GENERAL CALL"

Die Taste wird mit einem entsprechenden Menü der Kontrolleinheit **CP 3100** befähigt und gestattet die Wahl aller Hörbereiche und aller Gruppen von Hörbereichen, die den Zifferntasten der Konsole zugeordnet sind (von "1" bis "16"); in diesen Hörbereichen kann eine Mikrofonansage oder eine voraufgezeichnete Meldung ausgestrahlt werden.

HINWEIS

- Die Zifferntasten, die nicht auf der Kontrolleinheit konfiguriert worden sind, können nicht aktiviert werden.

(14) Taste "PLAY"

Gestattet die Wiedergabe der im Speicher der Konsole **BM 3616** abgespeicherten Meldung (siehe Abschnitt "AUFZEICHNUNG/WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG").

(15) Kontrollleuchte "ENTER"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Taste "ENTER" gedrückt wird.

(16) Taste "ENTER"

Taste zur Bestätigung einer Operation oder zum Abspeichern eines Parameters.

(17) Kontrollleuchte "PLAY"

Die Kontrollleuchte leuchtet permanent auf, wenn die Funktion für die Wiedergabe einer lokalen Meldung gewählt wird; die Kontrollleuchte blinkt während der Wiedergabe einer lokalen Meldung.

(18) Taste "PTT"

Die Taste gestattet das Ein- und Ausschalten des Mikrofons der Konsole für die Ausstrahlung einer Ansage in den gewählten Hörbereichen; der Ansage kann ein Signal zur Vorankündigung (Ding-Dong) vorangeschickt werden.

(19) Kontrollleuchte "PTT"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Taste "PTT" gedrückt wird, oder während der Wiedergabe einer lokalen Meldung.

(20) Kontrollleuchte "REMOTE FAULT"

Die Kontrollleuchte blinkt, wenn ein Alarm vorliegt, der von einer Funktionsstörung einer von der Konsole verschiedenen Komponente des Systems verursacht wird.

(21) Kontrollleuchte "COMMUNICATION"

Die Kontrollleuchte blinkt, wenn die Konsole **BM 3616** mit der Kontrolleinheit **CP 3100** kommuniziert; die Kontrollleuchte ist immer aus, wenn die Kommunikation unterbrochen ist (Timeout Kommunikation).

(22) Kontrollleuchte "POWER"

Die Kontrollleuchte leuchtet auf, wenn die Speisung der digitalen Schaltungen, die im Inneren der Konsole erzeugt wird, korrekt ist.

(23) Kontrollleuchte "LOCAL FAULT"

Die Kontrollleuchte blinkt, wenn ein Alarm vorliegt, der von einer Funktionsstörung der Konsole **BM 3616** verursacht wird. Die möglichen Ursachen sind:

- EEPROM-Speicher defekt.
- EEPROM-Speicher nicht konfiguriert (neu).
- Falsche oder unvollständige Konfigurierung der Parameter der Konsole.
- Falsche Speisung.
- Reset der Konsole durch den Benutzer.
- Kommunikationsprobleme.
- Reset der Konsole durch die Hardware (Watchdog Reset).

(24) Mikrofon

Gestattet die Ausstrahlung von Ansagen.

(25) Leuchtring

Das Aufleuchten des Rings zeigt an, dass das Mikrofon der Konsole aktiv ist und dass eine Ansage ausgestrahlt werden kann.

(26) Kopfhörerausgang

Gestattet den Anschluss eines Kopfhörers oder einer verstärkten Lautsprecherbox zum Abhören der lokal im Speicher der Konsole abgespeicherten Meldung (siehe Abschnitt "TEST DER WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG") oder des Mikrofons der Konsole und des entsprechenden Vorankündigungssignals. Der Anschluss dient zum Einstecken von Monoklinkensteckern mit einem Durchmesser von 3,5 mm. Bei entsprechender Konfigurierung der internen Jumper ist es auch möglich, den Ausgang zum Abhören des Mikrofons der Konsole und des entsprechenden Signals zur Vorankündigung der Ansagen zu benutzen (siehe Abschnitt "KONFIGURIERUNG DER INTERNEN JUMPER").

HINWEIS

• Beim lokalen Abhören des Mikrofonsignals mit einer verstärkten Lautsprecherbox muss darauf geachtet werden, dass akustische Rückkopplungen und Pfeifgeräusche (Larseneffekt) vermieden werden.

(27) Kabeldurchlass

Gestattet das Herausführen des Verbindungskabels.

INSTALLATION

HINWEISE

• Die Aufstellung des Gerätes an Orten vermeiden, die starken Vibrationen oder in besonderer Weise Staub und Feuchtigkeit ausgesetzt sind.

Die Konsole kann dank der Gummifüßchen auf jeder ebenen Fläche aufgestellt werden.

ANBRINGUNG DER SCHILDCHEN

Die folgenden Arbeitsschritte gestatten es, drei Schildchen unter die Kunststoffmembran einzuführen, die die Konsole schützt, um die 16 Zifferntasten sowie die Tasten "F1", "F2", "F3" und "GENERAL CALL" zu kennzeichnen.

- 1) Die 4 Schrauben lösen, mit denen das linke Seitenteil aus Kunststoff an der Basis befestigt ist: Zwei Schrauben befinden sich auf der Seite und zwei am Boden.
- 2) Das Seitenteil aus Kunststoff von der Basis abnehmen.
- 3) 3 Papierstreifen im Format 170x6 mm anfertigen, auf die die Bezeichnungen der verschiedenen Tasten der Konsole geschrieben werden.
- 4) Die drei Papierstreifen in die Zwischenräume zwischen der Kunststoffmembran und dem Aluminiumgehäuse der Konsole einschieben.
- 5) Das Seitenteil aus Kunststoff wieder anbringen.

ANSCHLÜSSE



ACHTUNG

- Für den Anschluss des Gerätes wird empfohlen, sich an **qualifiziertes und ausgebildetes Personal** zu wenden, das heißt an Personen, die über technische Kenntnisse oder Erfahrungen oder spezifische ausreichende Anweisungen verfügen, um die Anschlüsse vorzunehmen und **die Gefahren des elektrischen Stroms zu vermeiden**.
- Vor der Benutzung der Konsole **alle Anschlüsse sorgfältig kontrollieren**, um versehentliche Kurzschlüsse zu vermeiden, die zur Bildung elektrischer Funken führen können.
- Die gesamte Beschallungsanlage muss unter Beachtung der geltenden Normen und Gesetze für elektrische Anlage ausgeführt werden.

HINWEIS

- Zur Vermeidung von Induktionsphänomenen, die zu Brummen und Störungen führen sowie den einwandfreien Betrieb der Konsole beeinträchtigen, dürfen die Leitungen für den Anschluss der Audiosignale in der Nähe von:
 - 1) Geräten, die Magnetfelder erzeugen (zum Beispiel große Leistungstransformatoren);
 - 2) elektrischen Energieleitern,
 - 3) Leitungen, die Lautsprecherboxen speisen.

ANSCHLUSS DER INTERNEN KLEMMLEISTEN

Im Inneren der Basis befinden sich 3 Klemmleisten; für den Zugang wie folgt vorgehen:

- 1) Die 4 Schrauben lösen, mit denen das linke Seitenteil aus Kunststoff an der Basis befestigt ist: Zwei Schrauben befinden sich auf der Seite und zwei am Boden.
- 2) Das Seitenteil aus Kunststoff von der Basis abnehmen.

Die 3 Klemmleisten haben die folgende Funktion (Abb. 2, Seite 133).

- **Klemmleiste (A):** Gestattet die Speisung der Konsole mit einer Gleichstromspannung von 24 Vdc (von 16 Vdc bis 30 Vdc).
- **Klemmleiste (B):** Symmetrischer serieller Port für die Verbindung mit der Kontrolleinheit **CP 3100**.
- **Klemmleiste (C): Ausgang für das symmetrische Audiosignal mit Leitungsepegel.**

Die Funktionen der einzelnen Klemmen werden in den folgenden Tabellen angegeben (Abb. 2, Seite 133).

KLEMMLEISTE A	
NUMMER KLEMME	FUNKTION
1	+ 24 V
2	GND

KLEMMLEISTE C	
NUMMER KLEMME	FUNKTION
1	+ symmetrisches Audiosignal
2	- symmetrisches Audiosignal
3	GND Audiosignal

KLEMMLEISTE B	
NUMMER KLEMME	FUNKTION
1	+ symmetrisches Signal serielle Leitung RS 485
2	- symmetrisches Signal serielle Leitung RS 485
3	GND serielle Leitung

Die Klemmleiste "A" (Abb. 2, Seite 133) mit einem zweiadrigen Kabel mit der zu überbrückenden Entfernung angemessenem Querschnitt anschließen: Der Widerstand des Kabels darf nicht zu einem Spannungsabfall von mehr als 8 Vdc führen (Min. Betriebsspannung der Konsole = 16 Vdc). Für die Feststellung des Querschnitts des Speisungskabels auf die im Abschnitt "TECHNISCHE DATEN" angegebene Leistungsaufnahme Bezug nehmen und dabei berücksichtigen, dass der Verbrauch umgekehrt proportional zu der an die Konsole angelegten Betriebsspannung ist. Bei Anwendungen, bei denen der erforderliche Querschnitt nicht angewendet werden kann, ist es möglich, vor Ort ein lokales Netzteil ohne Stabilisierung einzusetzen.

Die Klemmleisten "B" und "C" (Abb. 2, Seite 133) mit einem abgeschirmten zweiadrigen Kabel anschließen; der Strumpf wird nur an einem Ende des Kabels angeschlossen.

Zur Vereinfachung der Anschlussarbeiten können die Klemmleisten von der Elektronikplatine getrennt werden.

ABSCHLUSS DER SERIELLEN LEITUNG

Bei der letzten Konsole **BM 3616**, die an die serielle Leitung **RS 485** angeschlossen wird, muss der Jumper "JP6" (Pos. "D" – Abb. 2, Seite 133) versetzt werden, um die serielle Leitung mit einem entsprechenden Widerstand abzuschließen. Der Jumper kann zwei verschiedene Positionen einnehmen und zwei der drei auf der Karte vorhandenen Kontakte kurzschließen.

POSITION JUMPER	FUNKTION
Kurzschluss Kontakte 1 – 2	Serielle Leitung abgeschlossen.
Kurzschluss Kontakte 2 – 3	Serielle Leitung offen.

EINSTELLUNGEN

ACHTUNG

- Die im vorliegenden Abschnitt beschriebenen Einstellarbeiten dürfen ausschließlich von **qualifiziertem und ausgebildetem Personal** vorgenommen werden.

EINSTELLUNG DER INTERNEN TRIMMPOTENTIOMETER

ACHTUNG

- Keine Einstellungen vornehmen, die im vorliegenden Abschnitt nicht beschrieben werden, um die Funktionstauglichkeit der Konsole nicht zu beeinträchtigen.

Im Inneren der Konsole befinden sich Trimpotentiometer, die die Einstellung verschiedener Funktionen gestatten, wie in den folgenden Tabellen angegeben.

DIGITALE KARTE (Abb. 2, Seite 133)	
TRIMMPOTENTIOMETER	FUNKTION
"E" (CONTRAST)	Einstellung des Kontrasts des LCD-Displays. Zum Anheben das Trimpotentiometer in Uhrzeigerichtung drehen.

ANALOG KARTe (Abb. 3, Seite 133)	
TRIMMPOTENTIOMETER	FUNKTION
“A” (CHIME FREQUENCY)	Einstellung der Frequenz des Signals für die Vorankündigung der Mikrofonansagen (Ding-Dong). Zum Anheben der Frequenz das Trimpotentiometer in Uhrzeigerrichtung drehen.
“B” (CHIME LEVEL)	Einstellung der Lautstärke des Signals für die Vorankündigung der Mikrofonansagen (Ding-Dong). Zum Anheben der Lautstärke das Trimpotentiometer in Uhrzeigerrichtung drehen.
“C” (PRELISTEN LEVEL)	Einstellung der Lautstärke des Ausgangs für den Kopfhörer. Zum Anheben der Lautstärke das Trimpotentiometer in Uhrzeigerrichtung drehen.
“D” (LINE LEVEL)	Einstellung der Lautstärke des symmetrischen Audiosignals (Klemmleiste “C” Abbildung 2). Zum Anheben der Lautstärke das Trimpotentiometer in Uhrzeigerrichtung drehen.
“E” (EXPANDER)	Einstellung des Expander-Effekts für das "lokale Playback" (“EXPANDER”-Vorrichtung).

Für den Zugang zu den Trimpotentiometern wie folgt vorgehen.

- 1) Die 4 Schrauben am Boden der Konsole entfernen.
- 2) Das Seitenteil aus Kunststoff entfernen; dazu die beiden entsprechenden Schrauben lösen.
- 3) Das untere Schließpaneel der Konsole entfernen, indem es aus den Führungen des Rahmen gezogen wird.

KONFIGURIERUNG DER INTERNEN JUMPER

Auf der analogen Karte im Inneren der Konsole befinden sich Jumper, die die Konfiguration verschiedener Funktionen gestatten (Abb. 4, Seite 133), wie in der folgenden Abbildung gezeigt.

ANALOG KARTe (Abb. 4, Seite 133)		
JUMPER	FUNKTION	
	POSITION: JUMP = ON	POSITION: JUMP = OFF
“A”	Signal für die Vorankündigung (Ding-Dong), verfügbar am Ausgang für den Kopfhörer (voreingestellte Konfiguration).	Abschaltung des Signals für die Vorankündigung der Ansagen am Ausgang für den Kopfhörer .
“B”	Mikrofonsignal, verfügbar am Ausgang für den Kopfhörer (voreingestellte Konfiguration).	Abschaltung des Mikrofonsignals am Ausgang für den Kopfhörer.

ANALOG KARTe (Abb. 4, Seite 133)		
JUMPER	FUNKTION	
	POSITION: 1 - 2	POSITION: 2 - 3
“C”	Expander für "lokales Playback" (Vorrichtung EXPANDER eingeschaltet).	Expander für "lokales Playback" abgeschaltet (voreingestellte Konfiguration).

HINWEIS

- Falls der Expander für das "lokale Playback" aktiviert wird, so erfolgt die Einstellung des Effekts mit dem Trimpotentiometer “E” (Abb. 3, Seite 133), wie im Abschnitt “EINSTELLUNG DER INTERNEN TRIMMPOTENTIOMETER” beschrieben.

Für den Zugang zu den internen Jumpern wie folgt vorgehen.

- 1) Die 4 Schrauben am Boden der Konsole entfernen.
- 2) Die 4 Schrauben an den beiden Seitenteilen aus Kunststoff entfernen.
- 3) Die beiden Seitenteile aus Kunststoff entfernen.
- 4) Das untere Schließpaneel der Konsole entfernen, indem es aus den Führungen des Rahmen gezogen wird.
- 5) Die Schrauben lösen, mit denen die analoge Elektronikarte am Rahmen befestigt ist. Die Jumper befinden sich auf der nicht sichtbaren Seite der Karte (Abb. 4, Seite 133).

ERSETZUNG DER SICHERUNG

Im Inneren der Konsole befindet sich die Sicherung “E” (Abb. 3, Seite 133). Die Ersetzung der Sicherung **darf ausschließlich durch qualifiziertes Personal oder den Kundendienst vorgenommen werden**; dabei sind die Angaben des Abschnitts “TECHNISCHE DATEN” zu beachten. Für den Zugang zur Sicherung wie folgt vorgehen.

- 1) Die 4 Schrauben am Boden der Konsole entfernen.
- 2) Die beiden Seitenteile aus Kunststoff entfernen, indem die beiden Schrauben gelöst werden.
- 3) Das untere Schließpaneel der Konsole entfernen, indem es aus den Führungen des Rahmen gezogen wird.

BENUTZUNG DER KONSOLE

EINSCHALTEN DER KONSOLE

Wenn die Konsole eingeschaltet wird, so erscheint auf dem Display die folgende Meldung:

COMMUNICATION ON

Nach einigen Sekunden wird diese Meldung ersetzt durch:

COMM TIMEOUT !

Diese Meldung bleibt, bis das System durch das Einschalten der Kontrolleinheit **CP 3100** oder mit dem entsprechenden Menü der Kontrolleinheit konfiguriert wird. Wenn das System konfiguriert wird, so werden einige "Beep"-Töne erzeugt, sobald die Konsole die Konfigurationsparameter empfängt (siehe Abschnitt "VON DER KONTROLLEINHEIT GESENDETE PARAMETER") und anschließend erscheint auf dem Display eine der folgenden Meldungen..

a.

COMMUNICATION ON

Die Meldung zeigt an, dass die Konsole korrekt programmiert worden ist: Alle von der Kontrolleinheit gesendeten Parameter sind korrekt. Dies ist die Meldung, die normalerweise erscheint, falls kein Problem vorliegt.

b.

UNPROGRAMMED !

Die Meldung zeigt an, dass einer oder mehrere Betriebsparameter, die von der Kontrolleinheit **CP 3100** programmiert werden, **nicht oder nicht richtig abgespeichert worden sind**. Die Meldung "**UNPROGRAMMED !**" wird zum Beispiel angezeigt, wenn die Einheit **CP 3100** nie Konfigurationsparameter an die Konsole gesendet hat. Für die Kenntnis der Parameter, die von der Kontrolleinheit **CP 3100** programmiert werden, den Abschnitt "VON DER KONTROLLEINHEIT GESENDETE PARAMETER" konsultieren. Zum Anzeigen des aktuellen Status der abgespeicherten Betriebsparameter auf dem Display der Konsole wie im Abschnitt "ANZEIGEN DER ABGESPEICHERTEN PARAMETER" angegeben vorgehen.

HINWEISE

- Bei Fehlern bei der Programmierung des Passworts können die Tasten der Konsole dennoch benutzt werden (falls sie korrekt programmiert worden sind).
- Bei Fehlern bei der Programmierung einer oder mehrerer Tasten der Konsole kann keine Taste benutzt werden, bis sie mit der Kontrolleinheit **CP 3100** korrekt programmiert worden sind.
- Wenn die Meldung "**UNPROGRAMMED!**" angezeigt wird, so blinkt die "**LOCAL FAULT**".

c.

ADDRESS = ??

Die Meldung zeigt an, dass keine gültige Adresse der Konsole abgespeichert worden ist. In diesem Fall muss der Konsole eine Adresse zugeordnet werden; dabei wie in Punkt (2) des Abschnitts "ADRESSIERUNG DER KONSOLE" beschrieben vorgehen.

HINWEISE

- Wenn die Meldung "**ADDRESS = ??**" angezeigt wird, so blinkt die Led "**LOCAL FAULT**".
- Die Meldung "**ADDRESS = ??**" wird nach dem Auswechseln des EEPROM-Speichers immer angezeigt (falls er nicht programmiert ist).

d.

CHIME ? (0:3)

Die Meldung zeigt an, dass keine gültige Anzahl von Tönen für das Signal zur Vorankündigung der Mikrofonansagen abgespeichert worden ist. In diesem Fall muss die gewünschte Anzahl von Tönen gewählt werden; dabei wie in Punkt (3) des Abschnitts "KONFIGURIERUNG DES VORANKÜNDIGUNGSSIGNALS" beschrieben vorgegangen werden.

HINWEISE

- Wenn die Meldung "**CHIMES? (0:3)**" angezeigt wird, so blinkt die Led "**LOCAL FAULT**".
- Die Meldung "**CHIMES? (0:3)**" wird nach dem Auswechseln des EEPROM-Speichers immer angezeigt (falls er nicht programmiert ist).

e.

EEPROM FAULT !

Die Meldung zeigt an, das eine Funktionsstörung des EEPROM-Speichers der Konsole vorliegt. In diesem Fall versuchen, die Adresse der Konsole neu zu programmieren, wie im Abschnitt "ADRESSIERUNG DER KONSOLE" beschrieben; falls das Problem fortbesteht, an den RCF-KUNDENDIENST wenden, um den EEPROM-Speicher auszuwechseln zu lassen.

HINWEIS

- Wenn die Meldung "**EEPROM FAULT !**" angezeigt wird, so blinkt die Led "**LOCAL FAULT**".

BEMERKUNGEN ZU DEN FUNKTIONEN DER TASTEN

Nach dem Drücken der Tasten "**F1**", "**F2**", "**F3**", "**RECORD**", "**PLAY**" oder "**GENERAL CALL**" kann die ihnen zugeordnete Funktion (siehe Abschnitt "BEDIENELEMENTE UND FUNKTIONEN") nicht einfach durch ein wiederholtes Drücken der Taste annulliert werden, sondern es ist erforderlich, den gesamten bis zu diesem Zeitpunkt vorgenommenen Vorgang durch Drücken der Taste "**CLEAR**" zu annullieren.

Die einzigen Taste, die einzeln abgewählt werden können, sind die Zifferntasten (Tasten "**1**" ÷ "**16**") für die Wahl von Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen; dies ist nicht möglich, wenn anschließend eine der folgenden Tasten: "**ENTER**", "**PLAY**" oder "**GENERAL CALL**" oder eine Funktionstaste (zum Beispiel "**F1**") gedrückt wird, die für die Wiedergabe eines Audiosignals programmiert ist (externes Playback). Falls mehrere Zifferntaste (Tasten "**1**" ÷ "**16**") für die Wahl von Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen sowie eine Taste für die Umschaltung des Relais (zum Beispiel "**F2**") gewählt worden sind, so ist es möglich, die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen einzeln abzuwählen, indem die Wahl des letzten Hörbereiches oder der letzten Gruppe von Hörbereichen aufgehoben wird; durch das Aufheben der Wahl der letzten Hörbereiche oder der letzten Gruppe von Hörbereichen wird der gesamte Vorgang annulliert.

FUNKTIONSWEISE DES AKUSTISCHEN SIGNALGEBERS

Das Gerät ist mit einem akustischen Signalgeber (Summer) ausgestattet, der in den folgenden Situationen einen "Beep"-Ton erzeugt:

- wenn eine Taste gedrückt wird.
- wenn ein Warnton erforderlich ist (zum Beispiel Antwort von der Kontrolleinheit).

VERWENDUNG DER TASTEN "F1" – "F2" – "F3"

Je nach Programmierung auf der Kontrolleinheit kann jede dieser Tasten eine der im Folgenden beschriebenen Funktionen haben:

- Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder akustischer Ton) (externes Playback).
- Befehl eines Relais mit Ausschaltglied (NC) und/oder eines Relais mit Einschaltglied (NO) auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250** in den Subracks **MB 3200**.

Beispiel für die Zuordnung von Funktionen zu den Tasten:

- Taste "**F1**" = Wiedergabe "Ansage 1"
- Taste "**F2**" = Wiedergabe "Ansage 2"
- Taste "**F3**" = Befehl "Relais"

Die drei Funktionstasten können auch gleichzeitig oder gleichzeitig mit anderen Funktionen benutzt werden; im Folgenden werden einige möglichen Kombinationen von Befehlen angegeben:

- Befehl einer ersten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F1**") + Befehl einer zweiten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F2**") + Befehl einer dritten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F3**").
- Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals (zum Beispiel Taste "**F1**") + Befehl einer ersten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F2**") + Befehl einer zweiten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F3**").
- Ausstrahlung einer Ansage mit dem Mikrophon der Konsole (Taste "**PTT**") + Befehl einer ersten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F1**") + Befehl einer zweiten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F2**").
- Befehl Alarmfunktion (Taste "**ALARM**") + Befehl einer ersten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F1**") + Befehl einer zweiten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F2**").
- Wiedergabe einer lokal in der Konsole abgespeicherten Meldung (Taste "**PLAY**") + Befehl einer ersten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F1**") + Befehl einer zweiten Gruppe von Relais (zum Beispiel Taste "**F2**").

HINWEISE

- Es ist nicht möglich, gleichzeitig zwei Funktionstasten zu benutzen, die für die Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals programmiert sind.
- Es ist nicht möglich, gleichzeitig die Ausstrahlung einer Mikrophonansage und die Wiedergabe einer in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Meldung anzufordern.
- Es ist nicht möglich, gleichzeitig die Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals und die Wiedergabe einer in der Konsole abgespeicherten Meldung anzufordern.

KONFIGURIERUNG DER KONSOLE

ADRESSIERUNG DER KONSOLE

Jeder Konsole **BM 3616** des Systems muss eine Adresse zugeordnet werden, die zu ihrer Identifizierung und Verwaltung dient. Die Adresse kann zwischen den Werten **1** und **16** liegen (max. Anzahl der Konsolen **BM 3616**), bei der Zuordnung der Adresse wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "**CLEAR**" und "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen"; auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt, wobei im Feld Parameter die Nummer der zugeordneten Adresse angezeigt wird (zum Beispiel "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (Parameter)

- 2) Eine der Zifferntasten der Konsole (Pos. 1 - Abb. 1, Seite 132) drücken, um die neue Adresse der Konsole zwischen den Nummern von **1** bis **16** einzugeben; die Meldung auf dem Display wird mit der neuen Nummer der Adresse aktualisiert. Zum Wechseln der soeben eingegebenen Adresse erneut eine der **16** Zifferntasten drücken. Wenn zum Beispiel die Adresse der Konsole von Nummer "**1**" zu Nummer "**4**" geändert wird, so ändert sich die Meldung auf dem Display von "**ADDRESS = 01**" zu "**ADDRESS = 04**".

HINWEIS

- Es wird empfohlen, die Konsolen mit fortlaufenden und ansteigenden Adressen von **1** bis **16** zu adressieren.

- 3a) Die Taste "**ENTER**" (Pos. 16 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen, um die eingegebene Adresse abzuspeichern; zur

Überprüfung aller Parameter der Konsole wird die Startprozedur wiederholt und auf dem Display erscheint eine der Meldungen, die im Abschnitt "EINSCHALTEN DER KONSOLE" beschrieben werden.

- 3b) Die Taste "F1" oder "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen, ohne die vorgenommenen Eingaben abzuspeichern. Falls der Parameter bereits zuvor eingegeben war, so wird auf dem Display wieder die letzte Meldung angezeigt, die vor dem Aufrufen des Menüs für die Adressierung der Konsole angezeigt wurde; falls der Parameter noch nie eingegeben worden ist, so erscheint auf dem Display die Meldung: "ADDRESS = ??".

HINWEISE

- Wenn der Konsole eine neue Adresse zugeordnet wird, so wird die Kommunikation mit der Kontrolleinheit CP 3100 unterbrochen, um mögliche Konflikte mit anderen aktiven Komponenten des Systems zu vermeiden.
- Zur Vermeidung von Funktionsstörungen muss unbedingt vermieden werden, dass die gleiche Adresse zwei Konsolen BM 3016 zugeordnet wird.
- Nach jedem Wechsel der Adresse der Konsole muss das System mit der Kontrolleinheit CP 3100 neu konfiguriert werden (siehe Bedienungshandbuch des Systems RX 3000).

KONFIGURIERUNG DES VORANKÜNDIGUNGSSIGNALS

Das folgenden Verfahren gestattet die Wahl der Anzahl der Töne (von Null bis drei) des Signals für die Vorankündigung der Mikrofonansagen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen"; auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt:

ADDRESS = (Parameter)

- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen"; auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt, wobei im Feld "Parameter" die soeben gewählte Anzahl der Töne angezeigt wird:

CHIMES = (Parameter)

- 3) Je nach der zu wählenden Anzahl von Tönen die entsprechende Taste auf der Konsole drücken, wie in der folgenden Tabelle gezeigt.

ZU WÄHLENDE ANZAHL DER TÖNE	ZU DRÜCKENDE TASTE
0 Töne (kein Vorankündigungssignal)	Taste "10"
1 Ton	Taste "1"
2 Töne	Taste "2"
3 Töne	Taste "3"

Die Meldung auf dem Display wird auf die neue Anzahl der Töne aktualisiert. Wenn zum Beispiel von einem Vorankündigungssignal mit einem Ton zu einem mit drei Tönen gewechselt wird, so ändert sich die Anzeige auf dem Display von "CHIMES = 1" zu "CHIMES = 3".

- 4a) Die Taste "ENTER" (Pos. 16 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen, um die eingegebene Anzahl der Töne abzuspeichern; zur Überprüfung aller Parameter der Konsole wird die Startprozedur wiederholt und auf dem Display erscheint eine der Meldungen, die im Abschnitt "EINSCHALTEN DER KONSOLE" beschrieben werden.
- 4b) Die Taste "F1" oder "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen, ohne die vorgenommenen Eingaben abzuspeichern. Falls der Parameter bereits zuvor eingegeben war, so wird auf dem Display wieder die letzte Meldung angezeigt, die vor dem Aufrufen des Menüs für die Adressierung der Konsole angezeigt wurde; falls der Parameter noch nie eingegeben worden ist, so erscheint auf dem Display die Meldung: "CHIMES? (0:3)".

SPERRUNG DER KONSOLE

VORGEHENSWEISE FÜR DAS SPERREN DER KONSOLE

Die folgende Prozedur gestattet das Sperren der Konsole, um die Benutzung durch nicht dazu befugtes Personals zu unterbinden. Falls mit der Kontrolleinheit CP 3100 ein Passwort für das Sperren/Entsperren der Konsole programmiert worden ist, so muss die Nummer dieses Passworts bekannt sein.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "PTT" drücken und dann wieder loslassen"; auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt, die den Bediener dazu auffordert, das Sperren der Konsole zu bestätigen.

LOCK CONSOLE ?

- 2a) Die Taste "ENTER" drücken und dann wieder loslassen, um die Anforderung zu bestätigen; auf dem Display wird die folgende Meldung angezeigt, die dem Bediener anzeigt, dass gegebenenfalls die Nummer des Passworts eingegeben werden muss.

PASS → xxxxxxxx

- 2b) Die Taste "CLEAR" drücken, um das Menü zu verlassen, ohne die Konsole zu sperren; auf dem Display der Konsole wird erneut die letzte Meldung angezeigt, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (normalerweise "COMMUNICATION ON").
- 3) Die Zifferntasten drücken, die den Nummern des Passworts entsprechen. Bei jedem Drücken einer Zifferntaste wird auf dem Display der Konsole eins der Symbole "x" durch einen Punkt "." ersetzt; falls das Passwort aus weniger als 8 Ziffern besteht, so müssen die verbleibenden Felder frei gelassen werden. Wenn zum Beispiel die ersten vier Zifferntaste gedrückt werden, so erscheint auf dem Display:

PASS → xxxx

Falls kein Passwort zum Sperren/Entsperren der Konsole vorgesehen ist, wie in Punkt (5) angegeben vorgehen.

HINWEISE

- Die Nummer des einzugebenden Passworts **muss unbedingt übereinstimmen** mit dem, das mit der Kontrolleinheit **CP 3100** eingegeben wird.
- Das Passwort muss aus den folgenden Ziffern bestehen: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

- 4) Die Taste "**CLEAR**" drücken und dann wieder loslassen, um den Vorgang zu jedem beliebigen Zeitpunkt abzubrechen; auf dem Display der Konsole wird erneut die letzte Meldung angezeigt, die vor dem aufrufen des Menüs angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

HINWEIS

- Die Taste "**CLEAR**" kann auch verwendet werden, wenn bereits einige Ziffern des Passworts eingegeben worden sind.

- 5) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Konsole zu sperren.

5a) Falls die Konsole gesperrt wird, so erscheint auf dem Display der Konsole die Meldung:

Zum Entsperren der Konsole wie im Abschnitt "VORGEHENSWEISE ZUM ENTSPERREN DER KONSOLE" angegeben vorgehen.

LOCKED !

HINWEIS

- Wenn die Konsole gesperrt ist, so ist es nicht möglich, eine andere Funktion zu benutzen (zum Beispiel Reset der Konsole, Anzeigen der Parameter usw.), mit Ausnahme der Funktion zum Entsperren der Konsole.

- 5b) Falls das eingegebene Passwort **nicht korrekt ist**, so erscheint auf dem Display die Meldung:

5b1) Für die erneute Eingabe des Passworts die Taste "**ENTER**" drücken und wie in Punkt (3) beschrieben vorgehen.

WRONG PASSWORD !

5b2) Zum Abbrechen des Vorgangs und zum Verlassen des Menüs die Taste "**CLEAR**" drücken: Auf dem Display erscheint die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde.

ANMERKUNG

- Die Programmierung der Konsole mit der Kontrolleinheit **CP 3100** ist auch mit gesperrter Konsole möglich.

VORGEHENSWEISE FÜR DAS ENTSPERREN DER KONSOLE

Die folgende Vorgehensweise gestattet das Entsperren der Konsole, falls sie zuvor gesperrt worden ist. Falls mit der Kontrolleinheit **CP 3100** ein Passwort für das Sperren/Entsperren der Konsole programmiert worden ist, so muss die Nummer des Passworts bekannt sein.

- 1) Nachdem die Konsole gesperrt worden ist, können drei verschiedene Situationen auftreten: Wie in den folgenden Punkten angegeben vorgehen.

1a) Falls nach dem Sperren der Konsole keine Taste gedrückt worden ist, so wird auf dem Display weiterhin die Meldung "**LOCKED !**" angezeigt; die Taste "**ENTER**" oder "**CLEAR**" drücken, um den Vorgang für das Entsperren der Konsole zu beginnen: Auf dem Display wird die folgende Meldung angezeigt, die dem Benutzer anzeigt, das **gegebenenfalls** die Nummer des Passworts eingegeben werden muss.

1b) Falls nach dem Sperren der Konsole ein vollständiger Versuch der Entsperrung der Konsole vorgenommen worden ist, so wird auf dem

PASS → xxxxxxxx

Display die Meldung "**WRONG PASSWORD !**" angezeigt; die Taste "**ENTER**" oder "**CLEAR**" drücken und wie in Punkt (2) angegeben vorgehen.

1c) Falls nach dem Sperren der Konsole ein unvollständiger Versuch der Entsperrung der Konsole vorgenommen wurde, so erscheint auf dem Display zum Beispiel die Meldung "**PASS -> . . . XXXXX**"; die Taste "**ENTER**" oder "**CLEAR**" und wie in Punkt (2) angegeben vorgehen.

- 2) Die Zifferntasten drücken, die den Ziffern des Passworts entsprechen. bei jedem Drücken einer Zifferntaste wird auf dem Display eines der Symbole "**x**" durch einen Punkt ersetzt "**.**"; falls das Passwort aus weniger als 8 Ziffern besteht, so müssen die übrigen Felder freigelassen werden. Wie im folgenden Punkt angegeben vorgehen, falls kein Passwort zum Sperren/Entsperren der Konsole vorgesehen ist.

HINWEIS

- Die Nummer des einzugebenden Passworts **muss unbedingt übereinstimmen** mit dem, das mit der Kontrolleinheit **CP 3100** eingegeben wird.
- Das Passwort muss aus den folgenden Ziffern bestehen **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

- 3) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Konsole zu entsperren.

3a) Wenn die Konsole entsperrt wird, so erscheint auf dem Display erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs zum Sperren der Konsole angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

3b) Falls die Nummer des eingegebenen Passworts **nicht korrekt ist**, so erscheint auf dem Display die Meldung:

WRONG PASSWORD !

Für die erneute Eingabe des Passworts die Taste "**ENTER**" oder "**CLEAR**" drücken und wie in Punkt (2) angegeben vorgehen.

WAHL DER HÖRBEREICHE

WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE

Die folgende Vorgehensweise gestattet die Wahl eines oder mehrerer Hörbereiche oder einer oder mehrerer Gruppen von Hörbereichen, in denen anschließend eine Mikrofonansage, eine aufgezeichnete Meldung oder ein aufgezeichneter Ton ausgestrahlt werden kann.

- 1) Die Zifferntasten der Konsole (Tasten von "1" bis "16"), die den zu wählenden Hörbereichen oder Gruppen von Hörbereichen entsprechen, drücken und dann wieder loslassen; die vorgenommene Wahl wird durch das Aufleuchten der entsprechenden Kontrollleuchte (Pos. 2 - Abb. 1, Seite 132) angezeigt, die jeweils einen der folgenden Zustände annehmen:
 - **Blinkend**; zeigt an, dass der Hörbereich oder die Gruppe von Hörbereichen, der/die der gedrückten Zifferntaste zugeordnet ist, besetzt ist.
 - **Permanent aufleuchtend**; zeigt an, dass der Hörbereich oder die Gruppe von Hörbereichen, der/die der gedrückten Zifferntaste zugeordnet ist, frei ist.

HINWEIS

• Eine Gruppe von Hörbereichen ist frei, wenn alle Hörbereiche, aus denen sie sich zusammensetzt, frei sind; eine Gruppe von Hörbereichen ist besetzt, wenn auch nur einer der Hörbereiche, aus denen sie sich zusammensetzt, besetzt ist.

Auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt worden ist:

ZONES REQUEST

- 2a) Zum Annullieren der Wahl eines Hörbereiches (oder einer Gruppe von Hörbereichen) die entsprechende Zifferntaste auf der Konsole drücken und dann wieder loslassen und kontrollieren, ob die ihr zugeordnete Kontrollleuchte ausgeht.
- 2b) Zum vollständigen Annullieren der Wahl die Taste "**CLEAR**" drücken; die Kontrollleuchte der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder der Gruppen von Hörbereichen gehen aus und auf dem Display erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

WAHL ALLER HÖRBEREICHE

Die folgende Vorgehensweise gestattet die Wahl aller Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen), die den Zifferntasten der Konsole zugeordnet sind (Tasten von "1" bis "16"), in denen anschließend eine Mikrofonansage, eine aufgezeichnete Meldung oder ein aufgezeichneter Ton ausgestrahlt werden kann.

- 1) Die Taste "**GENERAL CALL**" (Pos. 13 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen; die Led "**GENERAL CALL**" leuchtet auf und bleibt in diesem Zustand bis zum Ende des Vorgangs; auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung:

GENERAL CALL

Die Leds der Zifferntasten (Pos. 2 – Abb. 1, Seite 132) nehmen einen der folgenden Zustände an:

- **Blinkend**; zeigt an, dass der Hörbereich oder die Gruppe von Hörbereichen, der/die der gedrückten Zifferntaste zugeordnet ist, besetzt ist.
- **Permanent aufleuchtend**; zeigt an, dass der Hörbereich oder die Gruppe von Hörbereichen, der/die der gedrückten Zifferntaste zugeordnet ist, frei ist.

HINWEIS

• Eine Gruppe von Hörbereichen ist frei, wenn alle Hörbereiche, aus denen sie sich zusammensetzt, frei sind; eine Gruppe von Hörbereichen ist besetzt, wenn auch nur einer der Hörbereiche, aus denen sie sich zusammensetzt, besetzt ist.

- 2) Zum vollständigen Annullieren der Wahl die Taste "**CLEAR**" drücken; die Kontrollleuchte der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder der Gruppen von Hörbereichen gehen aus und auf dem Display erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

HINWEISE

- Es ist nicht möglich, die Wahl aller Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) zu annullieren, die den Zifferntasten der Konsole zugeordnet sind, indem erneut die Taste "**GENERAL CALL**" gedrückt wird.
- Es ist nicht möglich, die Wahl einzelner Hörbereiche oder Gruppen von Hörbereichen zu annullieren, indem erneut die Zifferntasten der Konsole gedrückt werden.

SENDEN EINER MIKROFONANSAGE

Die folgende Vorgehensweise gestattet das Ausstrahlen einer Ansage in bestimmten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) mit dem Mikrofon der Konsole.

- 1) Den Hörbereich wählen, indem die Ansage ausgestrahlt werden soll; dabei wie im Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder im Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

HINWEIS

• Es ist nicht möglich, wie im folgenden Punkt angegeben vorzugehen, wenn nicht zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt wird.

- 2) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Anforderung zur Benutzung der gewählten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) an die Kontrolleinheit **CP 3100** zu senden. Die Bestätigung für das Senden der Anforderung erfolgt durch das Aufleuchten der Led "**ENTER**" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132) und "**CLEAR**" (Pos. 7 - Abb. 1, Seite 132). Auf dem Display erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss, da eine Kontrolle durchgeführt wird, um festzustellen, welche der gewählten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) frei/besetzt sind.

WAIT PLEASE . . .

Nach Abschluss der Kontrolle erscheint auf dem Display der Konsole eine der folgenden Meldungen:

a.

ALL ZONES BUSY !

Zeigt an, dass alle Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl besetzt sind. **Die Taste "PTT" ist deaktiviert und es ist nicht möglich, eine Ansage vorzunehmen;** die Zifferntasten, die den zuvor gewählten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) entsprechen, blinken.

b.

> BUSY ZONES <

Zeigt an, dass einige Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl frei und sofort verfügbar sind. Die Leds der Zifferntasten der verfügbaren Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) sind permanent an, während die leds der Zifferntasten der besetzten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) blinken. **Die Taste "PTT" ist aktiviert und nur in den verfügbaren Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen ist es möglich, die Ansage vorzunehmen.**

c.

FAULT ZONES !

Zeigt an, dass eine oder mehrere Hörbereiche (Oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl aufgrund eines Defektes einer Komponente des Systems nicht benutzt werden können; dies wird durch das Aufleuchten der Led **"REMOTE FAULT"** angezeigt. **Die Taste "PTT" ist deaktiviert und es ist nicht möglich, eine Ansage vorzunehmen.**

d.

PTT ENABLED

Zeigt an, dass alle zuvor gewählten Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen an die Konsole angeschlossen sind. **Die Taste "PTT" ist aktiviert und es ist möglich, die Ansage vorzunehmen;** die Leds der Tasten, die den zuvor gewählten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen entsprechen, sind permanent an.

HINWEISE

- Die Konsole ist mit einem Timer ausgestattet, der die Wahl aller Hörbereiche aufhebt, falls die Taste "PTT" innerhalb von 85 Sekunden von ihrer Aktivierung an (Meldung **"PTT ENABLED"** oder **"> BUSY ZONES <"**) nicht gedrückt wird. Dadurch wird vermieden, dass die gewählten Hörbereiche unnötig besetzt werden.
 - Der Status der Hörbereiche kann sich aufgrund von besonderen Ereignissen (zum Beispiel Notfallsituation) ändern: Freie Hörbereiche, die bereits an die Konsole angeschlossen sind, können von anderen Benutzern besetzt werden, die absoluten Vorrang haben (Funktion "Override").
 - Die Meldungen auf dem Display und die Art und Weise des Aufleuchtens der Leds zeigen immer den aktuellen Status des Systems an und können sich deshalb von einem Moment zum anderen ändern (zum Beispiel Änderung des Status des Hörbereiches von frei zu besetzt oder umgekehrt).
- 3) Zum Löschen der vorgenommenen Anforderung die Taste **"CLEAR"** drücken; die Kontrollleuchten der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten **"ENTER"** und **"CLEAR"** aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel **"COMMUNICATION ON"**).
 - 4) Die Taste **"PTT"** drücken, **ohne sie loszulassen.** Falls zuvor kein Hörbereich oder keine Gruppe von Hörbereichen gewählt wurde, so erscheint auf dem Display der Konsole:

NOTHING SELECTED

Falls bei der Konfigurierung des Signals für die Vorankündigung (siehe Abschnitt "KONFIGURIERUNG DES VORANKÜNDIGUNGSSIGNALS") eine von Null verschiedene Anzahl von Tönen gewählt worden ist, so leuchtet die Led **"PTT" intermittierend auf**, der Ton zur Vorankündigung wird erzeugt und ausgestrahlt (Signal mit 1, 2, oder 3 Tönen) und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung:

GONG ACTIVE . . .

Nach der Ausstrahlung des Vorankündigungssignals oder sofort nach dem Drücken der Taste **"PTT"**, falls kein Vorankündigungssignal

konfiguriert worden ist (Konfigurierung "**CHIME = 0**"), so leuchtet die **Led PTT permanentend auf**, wird das Mikrofon der Konsole eingeschaltet; der Leuchtring des Mikrofons leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung:

MICROPHONE ON

HINWEISE

- Während der Ausstrahlung des Vorankündigungssignals bleibt das Mikrofon der Konsole abgeschaltet (Leuchtring der Mikrofonkapsel aus).
 - Falls die Taste "**PTT**" gedrückt und sofort wieder losgelassen wird, so wird kein Vorankündigungssignal ausgestrahlt, auch wenn es konfiguriert worden ist.
 - Das vorgesehene Vorankündigungssignal wird erzeugt, wenn die Taste "**PTT**" für zumindest 0,5 Sekunden gedrückt gehalten wird.
- 5) Die Ansage vornehmen.
- 6) Am Ende der Ansage die Taste "**PTT**" loslassen: Das Mikrofon der Konsole wird deaktiviert, alle Kontrollleuchten der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "**ENTER**", "**CLEAR**" und "**PTT**" aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

SENDEN EINER EXTERNEN MELDUNG (externes Playback)

Die Funktion gestattet das Ausstrahlen eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals in bestimmten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen). Die Funktion kann nur benutzt werden, wenn die Funktionstasten "**F1**", "**F2**" und "**F3**" in entsprechender Weise konfiguriert worden sind (siehe Abschnitt "VERWENDUNG DER TASTEN F1 – F2 – F3").

- 1) Die Hörbereiche wählen, in den das Audiosignal (Meldung oder Ton) ausgestrahlt werden soll und dabei wie im Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder im Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

HINWEIS

- Es ist nicht möglich, wie im folgenden Punkt angegeben vorzugehen, wenn nicht zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt wird.
- 2) Die Funktionstaste, der die Wiedergabe des gewünschten Audiosignals zugeordnet ist (zum Beispiel "F1" – siehe Abschnitt "ANZEIGEN DER ABGESPEICHERTEN PARAMETER") drücken und dann wieder loslassen. Die entsprechende Kontrollleuchte leuchtet auf und es erscheint die folgende Meldung:

PLAY REMOTE REQ

Falls zuvor kein Hörbereich oder keine Gruppe von Hörbereichen gewählt worden ist, so erscheint auf dem Display der Konsole die Meldung:

NO ZONE !

und anschließend erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

- 3) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Anforderung zur Ausführung der Funktion "Playback" an die Kontrolleinheit **CP 3100** zu senden. Die Bestätigung des Sendens der Anforderung erfolgt durch das Aufleuchten der Leds "**ENTER**" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132) und "**CLEAR**" (Pos. 7 - Abb. 1, Seite 132). Der Befehl für die Wiedergabe des Audiosignals wird in die "Vormerkungsschlange" der Kontrolleinheit eingefügt und ausgeführt, sobald **alle folgenden Bedingungen** erfüllt sind:
- Beendigung der Benutzung der Soundkarte der Kontrolleinheit durch eventuelle andere Benutzer.
 - Keine Vorrichtung mit gleichem oder höherem Vorrang hat zuvor die Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit abgespeicherten Audiosignals angefordert (Anforderung zur Benutzung der Soundkarte).
 - Alle gewählten Hörbereiche sind frei.

Auf dem Display erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss, da eine Kontrolle durchgeführt wird, um festzustellen, welche der für die Ausführung der Wiedergabefunktion erforderlichen Ressourcen frei/besetzt sind.

WAIT PLEASE . . .

Nach Abschluss der Kontrolle erscheint auf dem Display eine der folgenden Meldungen:

a.

ALL ZONES BUSY !

Zeigt an, dass alle Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl besetzt sind und die Anforderung der Wiedergabe des Audiosignals **wartet deshalb auf die Ausführung**; zum Zeitpunkt der Anforderung war die Soundkarte der Kontrolleinheit verfügbar. Die Leds der Zifferntasten, die den Hörbereichen oder Gruppen von Hörbereichen zugeordnet sind, blinken.

b.

> BUSY ZONES <

Zeigt an, dass einige der Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl frei und sofort verfügbar sind und die Anforderung der Wiedergabe des Audiosignals **wartet deshalb auf die Ausführung**; zum Zeitpunkt der Anforderung war die Soundkarte der Kontrolleinheit verfügbar. Die Leds der Zifferntasten, die den verfügbaren Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) zugeordnet sind, sind permanent an, während die Leds der Zifferntaste der besetzten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) blinken.

c.

BUSY PLAY

Zeigt an, dass die Soundkarte besetzt ist und die Anforderung der Wiedergabe des Audiosignals **wartet deshalb auf die Ausführung**. Der Status der Leds, die den zuvor gewählten Zifferntasten zugeordnet sind, geben den Status frei/besetzt der Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) wieder: Die Leds der Zifferntasten, die den nicht benutzten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) zugeordnet sind, blinken, während die Leds der Zifferntasten, die den verfügbaren Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) zugeordnet sind, permanent an sind.

d.

ALL ZONES FREE

Zeigt an, dass die zuvor gewählten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) frei und verfügbar sind und dass die Anforderung für die Wiedergabe des Audiosignals **auf die Ausführung wartet**; zum Zeitpunkt der Anforderung war die Soundkarte der Kontrolleinheit verfügbar. Die Leds der Zifferntasten, die den zuvor gewählten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) entsprechen, sind permanent an.

e.

PLAY STARTED

Zeigt an, dass in den gewählten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen **die Wiedergabe des Audiosignals stattfindet**; (die Leds der Zifferntasten sind permanent an). Am Ende der Wiedergabe werden alle gewählten Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen von der Konsole abgeklemmt und die vollständige Wahl wird annulliert; die Kontrollleuchten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "ENTER" und "CLEAR" sowie der Kontrollleuchte der gewählten Funktionstaste aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "COMMUNICATION ON").

f.

FAULT ZONES !

Zeigt an, dass ein oder mehrere Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl aufgrund eines Defekts einer Komponente des Systems nicht benutzt werden können; dies wird auch durch das Aufleuchten der Led "REMOTE FAULT" angezeigt. **Die Wiedergabe der Meldung kann nicht erfolgen.**

g.

REMOTE FAULT !

Zeigt an, dass die Aufforderung zur Wiedergabe des Audiosignals aufgrund eines Defekts einer Komponente des Systems **nicht ausgeführt werden kann**; dies wird auch durch das Aufleuchten der Led "REMOTE FAULT" angezeigt. Der Status der Leds, die den zuvor gewählten Zifferntasten zugeordnet ist, gibt den Status frei/besetzt der Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen wieder: Die Leds der Zifferntasten, die den nicht benutzten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen entsprechen, blinken, während die Leds der Zifferntasten, die den verfügbaren Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen entsprechen, permanent an sind..

HINWEISE

- Der Status der Hörbereiche kann sich aufgrund von besonderen Ereignissen (zum Beispiel Notfallsituation) ändern: Freie Hörbereiche, die bereits an die Konsole angeschlossen sind, können von anderen Benutzern besetzt werden, die absoluten Vorrang haben (Funktion "Override").
- Die Meldungen auf dem Display und die Art und Weise des Aufleuchtens der Leds zeigen immer den aktuellen Status des Systems an und können sich deshalb von einem Moment zum anderen ändern (zum Beispiel Änderung des Status des Hörbereiches von frei zu besetzt oder umgekehrt).

- 4) Zum Löschen einer vorgenommenen Anforderung und zum Abbrechen der Funktion "Playback" die Taste "CLEAR" drücken; die Kontrollleuchte der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "ENTER" und "CLEAR" sowie den Kontrollleuchten der gewählten Funktionstaste aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "COMMUNICATION ON").

HINWEISE

- Nachdem die Aufforderung zum Ausführen der Funktion "Playback" mit der Taste "ENTER" erteilt wurde, ist es nur dann möglich, die Funktion "Playback" mit der Taste "CLEAR" wirkungsvoll zu annullieren, falls die Wiedergabe des Audiosignals noch nicht begonnen hat!
- Falls die Taste "CLEAR" gedrückt wird, wenn die Wiedergabe des aufgezeichneten Audiosignals bereits begonnen wird, so wird die Konsole BM 3616 zurückgestellt (abgewählte Hörbereiche), jedoch die Wiedergabe des Signals wird bis zum Ende fortgesetzt.

BEFEHL ALARMFUNKTION

Die Funktion der Taste "ALARM" wird im Abschnitt "BEDIENELEMENTE UND FUNKTIONEN" beschrieben. Bei der Benutzung der Alarmfunktion wie folgt vorgehen.

HINWEIS

- Wenn die Alarmfunktion auch die Umschaltung von zusätzlichen Relais des Systems (die sich auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 befinden) vorsieht, so erfolgt die Umschaltung dieser Relais von dem eventuellen Zustand der Besetzung der Ressourcen, die für die Ausstrahlung des Alarmsignals erforderlich sind (zum Beispiel Mikrofonansage, aufgezeichnetes Audiosignal). In der Praxis schalten die Relais sich sofort nach der Anforderung mit der Taste "ALARM" um, auch wenn die Ausstrahlung des Signals erst später vorgenommen wird.
- 1) Die Taste "ALARM" (Pos. 6 – Abb. 1, Seite 132) drücken und gedrückt halten, bis die Led "ALARM" (Pos. 5 – Abb. 1, Seite 132) aufleuchtet und auf dem Display die folgende Meldung erscheint, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss.

WAIT PLEASE . . .

Die eventuellen Relais der digitalen Karten IO 3250, die mit der Programmierung der Taste "ALARM" festgelegt werden, schalten sich sofort um und bleiben bis zum Ende des Alarm in diesem Zustand, das heißt:

- a. falls der Alarm die einmalige Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit aufgezeichneten Audiosignals vorsieht, so werden die Relais nach Ende der Wiedergabe in die Ausgangsposition zurückgeschaltet.
- b. falls der Alarm die Ausstrahlung einer Mikrofonansage oder die wiederholte Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit abgespeicherten Audiosignals vorsieht, so werden die Relais in die Ausgangsposition zurückgeschaltet, wenn die Alarmfunktion mit der Taste "ALARM" unterbrochen und deaktiviert wird (siehe Punkt 2, Abschnitt "BEFEHL ALARMFUNKTION").

HINWEIS

- Wenn die Alarmfunktion irrtümlich aktiviert wird, so muss zum sofortigen Annullieren der Aufforderung erneut die Taste "ALARM" gedrückt werden, gedrückt halten, bis die Led "ALARM" ausgeht und auf dem Display der Konsole erneut die Meldung erscheint, die vor der Aufforderung angezeigt wurde (zum Beispiel "COMMUNICATION ON").

Während des Wartens verbindet die Kontrolleinheit CP 3100 alle zuvor bei der Programmierung der Taste "ALARM" festgelegten Hörbereiche mit der Konsole; die Verbindung wird mit absoluter Priorität vorgenommen und ist ausschließlich einem vorausgehenden Alarmereignis untergeordnet. Nach der Wartezeit erscheint auf dem Display der Konsole eine der folgenden Meldungen.

a.

MICROPHONE ON

Diese Meldung wird angezeigt, wenn bei der Programmierung der Taste "ALARM" auf der Kontrolleinheit CP 3100 die Quelle "MIKROFON" gewählt wird; sie zeigt an, dass das Mikrofon der Konsole aktiviert worden ist, um die sofortige Ausstrahlung der Alarmanzeige zu ermöglichen. Die Led des Mikrofons ist an (Pos. 25 – Abb. 1, Seite 132). Falls erwünscht ist es möglich, ein Vorankündigungssignal mit 1, 2 oder 3 Tönen (falls konfiguriert) zu erzeugen und auszustrahlen, indem die Taste "PTT" gedrückt und dann wieder losgelassen wird; in diesem Fall wird auf dem Display der Konsole die Meldung "GONG ACTIVE ..." angezeigt, die Led "PTT" blinkt (siehe Punkt (4) des Abschnitts "SENDEN EINER MIKROFONANSAGE") und anschließend erscheint erneut die Meldung "MICROPHONE ON".

HINWEISE

- Die Benutzung der Taste "PTT" ist zur Aktivierung des Mikrofons der Konsole nicht erforderlich.
- Das Mikrofon der Konsole bleibt eingeschaltet, bis die Alarmfunktion deaktiviert wird.

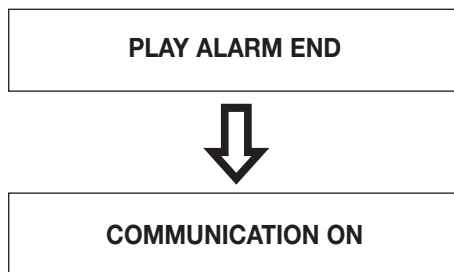
b.

PLAY ALARM ON !

Diese Meldung wird angezeigt, wenn bei der Programmierung der Taste "ALARM" auf der Kontrolleinheit CP 3100 die Quelle "PLAYBACK" gewählt wird; sie zeigt an, dass die Wiedergabe des vorgesehenen Alarmsignals (Meldung oder Ton). Je nach Programmierung der Taste "ALARM" erfolgt die Wiedergabe auf eine der im folgenden aufgeführten Weisen.

- "PLAY SING.": das Alarmsignal wird nur ein einziges Mal wiedergegeben, auch wenn die Alarmfunktion nach der Wiedergabe des Signals nicht deaktiviert wird.
- "PLAY CONTINUOS": das Alarmsignal wird zumindest einmal wiedergegeben und wiederholt, bis die Alarmfunktion deaktiviert wird.

Falls die Wiedergabe des Alarmsignals in der Modalität "PLAY SING." erfolgt, so wird die Alarmfunktion nach Ende der Wiedergabe automatisch deaktiviert; in diesem Fall erscheint die folgende Meldung auf dem Display:



HINWEIS

• Falls die Wiedergabe des Alarmsignals in der Betriebsweise **“PLAY CONTINUOS”** erfolgt, so wird das Audiosignal wiederholt wiedergegeben, bis die Alarmfunktion deaktiviert wird.

c.



Zeigt an, dass **der Alarm nicht begonnen hat**, da bereits ein anderer Alarm ausgeführt wird, der die gleichen Ressourcen des System belegt (zum Beispiel Hörbereiche, Soundkarte); die Alarmanforderung **wartet auf die Ausführung**.

d.



Zeigt an, dass **der Alarm** aufgrund eines Defekts einer Komponente des System **nicht begonnen hat**.

- 2) Zum Deaktivieren der Alarmfunktion zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Taste **“ALARM”** (Pos. 6 – Abb. 1, Seite 132) drücken und gedrückt halten, bis ein erster "Beep"-Ton abgegeben wird und die Led **“ALARM”** ausgeht; auf dem Display der Konsole die folgende Meldung erscheint:



Nach einigen Sekunden – wenn die Kontrolleinheit **CP 3100** den Alarm effektiv deaktiviert hat – wird ein zweiter "Beep"-Ton abgegeben und die vollständige Wahl wird annulliert (Ausgehen der eventuellen Led **“PTT”**); auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (zum Beispiel **COMMUNICATION ON**).

HINWEISE

- Wenn die Alarmfunktion aktiviert wird, so werden die Systemereignisse (mit Ausnahme anderer Alarmereignisse), die zur Zeit ausgeführt werden und die die Vorrichtungen benutzen, die vom Alarmereignis betroffen sind, **unterbrochen oder definitiv beendet** (Funktion "Override").
- Die Unterbrechung eines Alarms **kann nur durch Abschalten des Systems erfolgen**, falls sie nicht mit der Konsole vorgenommen wird, die ihn erzeugt hat.
- Falls die Alarmfunktion deaktiviert wird, während die Wiedergabe eines aufgezeichneten Alarmsignals stattfindet (Playback), so wird dieses nicht sofort unterbrochen, sondern bis zum Ende wiedergegeben; bei dem "wiederholten Playback" hält die Unterbrechung also nur die folgenden Wiedergaben an.
- Die Alarmfunktion bleibt auch dann aktiv, wenn die Kommunikation zwischen der Konsole und der Kontrolleinheit unterbrochen wird..

BEFEHL RELAIS

Die Funktion gestattet die Umschaltung der zusätzlichen Relais des Systems **RX 3000**, das heißt der Relais, die sich auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250** befinden, die in den Subracks **MB 3200** enthalten sind. Die Funktion kann benutzt werden, wenn die Funktionstasten **“F1”**, **“F2”** und **“F3”** in entsprechender Weise konfiguriert werden (siehe Abschnitt "VERWENDUNG DER TASTEN F1 – F2 – F3"). in den folgenden Abschnitten werden die verschiedenen Benutzungsweisen der Funktion beschrieben.

HINWEIS

- Wenn der Befehl Relais zusammen mit anderen Operationen angefordert wird (zum Beispiel Ausstrahlung einer Mikrofonansage, Wiedergabe eines aufgezeichneten Audiosignals), so erfolgt die Umschaltung der Relais **unabhängig vom Zustand der eventuellen Besetzung der Ressourcen, die für die Durchführung der anderen Operationen erforderlich sind**. In der Praxis schalten sich die Relais **direkt nach dem Senden der Anforderung mit der Taste “ENTER”** um, auch wenn die anderen Operationen erst später ausgeführt werden.

ZEITGESTEUERTE UMSCHALTUNG MIT DEM RELAIS

Dieses Verfahren gestattet das alleinige Umschalten der Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250**, die für einen festgelegten Zeitraum umgeschaltet bleiben und anschließend in die Ausgangsstellung zurückkehren.

- 1) Die Funktionstaste drücken und dann wieder loslassen, die den umzuschaltenden Relais zugeordnet ist (zum Beispiel **“F2”**). Die entsprechende Led (Pos. 10 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet zusammen mit der Led **“CLEAR”** auf und auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung:



- 2) Gegebenenfalls den unter Punkt (1) beschriebenen Vorgang wiederholen, um die Relais anzusteuern, die anderen Funktionstasten zugeordnet sind.
- 3) Die Taste "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen, um die Anforderung zur Ausführung der gewählten Funktionen zu senden. Die Bestätigung des Sendens der Anforderung erfolgt durch das Aufleuchten der Led "**ENTER**" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132). Auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss.

WAIT PLEASE . . .

Wenn die Relais umgeschaltet werden, so erscheint auf dem Display der Konsole die folgende Meldung:

RELAY ACTIVATED

Die Relais bleiben **5 Sekunden** umgeschaltet und anschließend kehren sie automatisch in die Ausgangsstellung zurück; nach Ablauf der 5 Sekunden gehen die Leds "**ENTER**" und "**CLEAR**" sowie die Leds der gewählten Funktionstasten aus und auf dem Display der Konsole wird erneut die letzte Meldung angezeigt, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

- 4) Die Taste "**CLEAR**" drücken, um zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Funktion in die Ausgangsstellung der Relais zurückzuschalten: Die Leds "**ENTER**" und "**CLEAR**" sowie die Leds der gewählten Funktionstasten aus und auf dem Display der Konsole wird erneut die letzte Meldung angezeigt, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

HINWEIS

- Falls die Taste "**CLEAR**" gedrückt wird, wenn die Relais bereits zurückgeschaltet sind, so kehren diese mit einer Verspätung von ca. 1 Sekunde – bezogen auf den Befehl - in die Ausgangsstellung zurück.

UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER EXTERNEN MELDUNG

Dieses Verfahren gestattet das gleichzeitige Umschalten der Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT **IO 3250** sowie die Ausstrahlung eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals in bestimmten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen).

- 1) Die Hörbereiche für die Ausstrahlung des Audiosignals (Meldung oder Ton) wählen und dabei wie im Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder im Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

HINWEIS

- Es ist nicht möglich, wie im folgenden Punkt angegeben vorzugehen, wenn nicht zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt wird.

- 2) Die Funktionstaste drücken und dann wieder loslassen, der die umzuschaltenden Relais zugeordnet sind (zum Beispiel "**F2**"). Die entsprechende Led (Pos. 10 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet zusammen mit der Led "**CLEAR**" auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung:

RELAY REQUEST

- 3) Gegebenenfalls den unter Punkt (2) beschriebenen Vorgang wiederholen, um die Relais anzusteuern, die anderen Funktionstasten zugeordnet sind.
- 4) Die Funktionstaste drücken und dann wieder loslassen, der die Wiedergabe des gewünschten Audiosignals zugeordnet ist (zum Beispiel "**F1**" – siehe Abschnitt "ANZEIGEN DER ABGESPEICHERTEN PARAMETER"). Die entsprechende Led leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung:

PLAY REMOTE REQ

Falls zuvor kein Hörbereich oder keine Gruppe von Hörbereichen gewählt worden ist, so erscheint auf dem Display der Konsole die Meldung:

NO ZONE !

und anschließend erscheint erneut die letzte Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

- 5) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Anforderung zur Ausführung der gewählten Funktionen (Befehl Relais + Wiedergabe Audiosignal) an die Kontrolleinheit **CP 3100** zu senden. Die Bestätigung des Sendens der Anforderung erfolgt durch das Aufleuchten der Led "**ENTER**" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132). Auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) Sobald die Kontrolleinheit die Kontrolle beendet hat, die zur Feststellung des Status frei/besetzt der für die Wiedergabe des Audiosignals erforderlichen Ressourcen dient, wird auf dem Display der Konsole eine der Meldungen "**a**", "**b**", "**c**", "**d**", "**e**", "**f**" oder "**g**" angezeigt, die in Punkt (3) des Abschnitts "SENDEN EINER EXTERNEN MELDUNG" aufgeführt werden.
- 5b) Nachdem die Taste "**ENTER**" gedrückt worden ist, werden die Relais umgeschaltet, auch wenn die Anforderung zur Wiedergabe des Audiosignals (externes Playback) nicht sofort ausgeführt wird, da eine Ressource (zum Beispiel Soundkarte, Hörbereiche) nicht

verfügbar ist. Die Relais werden in den folgenden Situationen in die Ausgangsstellung zurückgeschaltet.:

- a. Ende der Wiedergabe des Audiosignals (Ende Playback).
 - b. Annullierung der Anforderung zur Ausführung der beiden Funktionen (Wiedergabe Audiosignal + Befehl Relais) mit der Taste "CLEAR".
- 6) Zum Löschen der vorgenommenen Anforderung und zum Abbrechen der gewählten Funktionen die Taste "CLEAR" drücken; die Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "ENTER" und "CLEAR" sowie den Kontrollleuchte der gewählten Funktionstasten aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "COMMUNICATION ON").

HINWEISE

- Nachdem die Aufforderung zum Ausführen der Funktion "Playback" mit der Taste "ENTER" erteilt wurde, ist es nur dann möglich, die Funktion "Playback" mit der Taste "CLEAR" wirkungsvoll zu annullieren, falls die Wiedergabe des Audiosignals noch nicht begonnen hat!
- Falls die Taste "CLEAR" gedrückt wird, wenn die Wiedergabe des aufgezeichneten Audiosignals bereits begonnen wird, so wird die Konsole BM 3616 zurückgestellt (abgewählte Hörbereiche), jedoch die Wiedergabe des Signals wird bis zum Ende fortgesetzt.

UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER MIKROFONANSAGE

Dieser Vorgang gestattet es, gleichzeitig Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 umzuschalten und unter Benutzung des Mikrofons der Konsole eine Ansage in bestimmten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) auszustrahlen.

- 1) Die Funktionstaste drücken und dann wieder loslassen, die den umzuschaltenden Relais zugeordnet ist (zum Beispiel "F2"). Die entsprechende Led (Pos. 10 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet zusammen mit der Led "CLEAR" auf und auf dem Display der Konsole erscheint:

RELAY REQUEST

- 2) Gegebenenfalls den in Punkt (1) beschriebenen Vorgang wiederholen, um die anderen Funktionstasten zugeordneten Relais zu bedienen.
- 3) Die Hörbereiche wählen, in denen die Ansage ausgestrahlt werden soll, und dabei wie im Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder im Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

ANMERKUNG

- Falls dies bequemer erscheint, kann der in Punkt (3) beschriebenen Vorgang vor den in den Punkten (1) und (2) beschriebenen Vorgänge durchgeführt werden.
- 4) Die Taste "ENTER" drücken, um die Anforderung zur Ausführung der gewählten Funktionen (Aktivierung Mikrofon + Befehl Relais an die Kontrolleinheit CP 3100 zu senden. Die Bestätigung des Sendens der Anforderung erfolgt durch das Aufleuchten der Led "ENTER" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132). Auf dem Display erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss.

WAIT PLEASE . . .

- 4a) Sobald die Kontrolleinheit die Kontrolle beendet hat, die zur Feststellung des Status frei/besetzt der Ressourcen dient, die für die Ausstrahlung der Mikrofonansage erforderlich sind, wird auf dem Display der Konsole eine der folgenden Meldungen "a", "b", "c" oder "d" angezeigt, die in Punkt (2) des Abschnitts "SENDEN EINER MIKROFONANSAGE" aufgeführt werden; zum Senden einer Mikrofonansage wie in Punkt (4) des Abschnitts "SENDEN EINER MIKROFONANSAGE" beschrieben vorgehen.
- 4b) Nachdem die Taste "ENTER" gedrückt worden ist, werden die Relais umgeschaltet, auch wenn die Anforderung zur Ausstrahlung der Mikrofonansage nicht direkt ausgeführt wird, da eine Ressource (zum Beispiel Hörbereich, Gruppe von Hörbereichen) nicht verfügbar ist. Die Relais werden in den folgenden Situationen in die Ausgangsstellung zurückgeschaltet:
 - a. die Taste "PTT" der Konsole losgelassen wird.
 - b. die Taste "PTT" nicht gedrückt worden ist und seit dem Erscheinen der Meldung "PTT ENABLED" auf dem Display der Konsole 85 Sekunden vergangen sind.
 - c. die Anforderung zur Ausführung der Funktionen (Befehl Relais * Aktivierung Mikrofon) mit der Taste "CLEAR" annulliert worden ist.

HINWEIS

- Die Relais bleiben für 85 Sekunden umgeschaltet, oder aber für den Zeitraum zwischen der Befähigung der Taste "ENTER" (Meldung "PTT ENABLED") und dem Loslassen der Taste "PTT".
- 5) Zum Löschen der vorgenommenen Anforderung und zum Unterbrechen alle gewählten Funktionen die Taste "CLEAR" drücken; die Kontrollleuchte der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "ENTER" und "CLEAR" sowie den Kontrollleuchten der gewählten Funktionstasten aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "COMMUNICATION ON").

UMSCHALTUNG DES RELAIS UND SENDEN EINER LOKALEN MELDUNG

Dieser Vorgang gestattet es, gleichzeitig Relais auf den digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 umzuschalten und eine zuvor in der Konsole abgespeicherte Meldung in bestimmten Hörbereichen auszustrahlen; dabei wie im Abschnitt "AUFZEICHNUNG/WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG" beschrieben vorgehen.

- 1) Die Funktionstaste drücken und dann wieder loslassen, der die umzuschaltenden Relais zugeordnet sind (zum Beispiel "F2"). Die entsprechende Led (Pos. 10 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet zusammen mit der Led "CLEAR" auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung:

RELAY REQUEST

HINWEIS

- Es ist nicht möglich, die Funktionstaste zu benutzen, die für die Wiedergabe eines in der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals programmiert sind.

- 2) Gegebenenfalls den in Punkt (1) beschriebenen Vorgang wiederholen, um die anderen Funktionstasten zugeordneten Relais zu bedienen.
- 3) Die Hörbereiche wählen, in denen die Ansage ausgestrahlt werden soll, und dabei wie im Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder im Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

HINWEIS

• Es ist nicht möglich, wie im folgenden Punkt angegeben vorzugehen, wenn nicht zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt wird.

- 4) Die Taste "**PLAY**" (Pos. 14 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen; die entsprechende Led (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung.

PLAY SEND REQ

- 5) Die Taste "**ENTER**" drücken, um die Anforderung zur Ausführung der gewählten Funktionen (Befehl Relais + Wiedergabe lokale Meldung) an die Kontrolleinheit **CP 3100** zu senden. Die Led "**ENTER**" (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss.

WAIT PLEASE . . .

5a) Sobald die Kontrolleinheit die Kontrolle beendet hat, die zur Feststellung des Status frei/besetzt der für die Wiedergabe einer lokalen Meldung erforderlichen Ressourcen dient, wird auf dem Display der Konsole eine der Meldungen "**a**", "**b**", "**c**" und "**d**" angezeigt, die in Punkt (3) des Abschnitts "SENDEN EINER LOKALEN MELDUNG" aufgeführt werden.

5b) Nachdem die Taste "**ENTER**" gedrückt worden ist, werden die Relais umgeschaltet, auch wenn die Anforderung zur Wiedergabe des Audiosignals (lokales Playback) nicht sofort ausgeführt wird, da eine Ressource (zum Beispiel Soundkarte, Hörbereiche) nicht verfügbar ist. Die Relais werden in den folgenden Situationen in die Ausgangsstellung zurückgeschaltet:

- a. Ende der Wiedergabe des Audiosignals (Ende Playback).
- b. Annullierung der Anforderung zur Ausführung der beiden Funktionen (Wiedergabe lokale Meldung + Befehl Relais) mit der Taste "**CLEAR**".

HINWEISE

• Aufgrund von besonderen Ereignissen (zum Beispiel Notfallsituation) kann der Status der Hörbereiche sich ändern: Freie Hörbereiche können von anderen Komponenten des Systems mit absolutem Vorrang besetzt werden (Funktion "Override").

• Die Meldungen auf dem die Art und Weise des Aufleuchtens der Leds zeigen den aktuellen Status des Systems an und können sich von einem Moment zum anderen ändern (zum Beispiel Wechsel des Status des Hörbereiches von frei zu besetzt oder umgekehrt).

- 6) Zum Löschen der vorgenommenen Anforderung und zum Unterbrechen der gewählten Funktionen die Taste "**CLEAR**" drücken; die Kontrollleuchte der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten "**ENTER**", "**PLAY**", "**CLEAR**" und "**PTT**" sowie den Kontrollleuchten der gewählten Funktionstasten aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel "**COMMUNICATION ON**").

HINWEIS

• Wenn die Taste "**CLEAR**" gedrückt wird, während die Wiedergabe der Meldung bereits begonnen hat, **so wird diese sofort unterbrochen**.

AUFZEICHNUNG/WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG

AUFZEICHNUNG EINER LOKALEN MELDUNG

Der folgende Vorgang gestattet das Aufzeichnen einer Meldung mit dem digitalen Aufzeichnungsgerät der Konsole **BM 3616**.

- 1) Die Taste "**RECORD**" (Pos. 3 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen; die entsprechende Led (Pos. 4 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass die Aufzeichnung sich im Status Pause befindet und dass zum Fortsetzen ein Bestätigungsbefehl erforderlich ist.

RECORD = STOP

- 2) Die Taste "**CLEAR**" drücken und dann wieder loslassen, um die Operation zu annullieren und das Menü zu verlassen; die Led "**RECORD**" geht aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (normalerweise "**COMMUNICATION ON**").

- 3) Die Taste "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen, um mit der Aufzeichnung zu beginnen, die eine max. Dauer von 30 Sekunden haben kann; die Led "**CLEAR**" (Pos. 7 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf, die Led "**RECORD**" (Pos. 4 – Abb. 1, Seite 132) beginnt zu blinken und auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt.

RECORDING

- 4) Die Ansage vornehmen, indem in das Mikrofon der Konsole gesprochen wird (Pos. 24 – Abb. 1, Seite 132).

- 5) Die Aufzeichnung auf manuelle oder automatische Weise beenden, wie im Folgenden beschrieben.

5a) Zum manuellen Beenden der Aufzeichnung vor Ablauf der max. Aufzeichnungszeit die Taste "**CLEAR**" drücken; die Leds "**RECORD**" und "**CLEAR**" gehen aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (Normalerweise "**COMMUNICATION ON**"). Die Meldung wird bis zu dem Zeitpunkt aufgezeichnet, der dem Anhalten der Aufzeichnung vorausgeht (Taste "**CLEAR**") und im Speicher der Konsole abgespeichert.

5a1) Bei einer neuen Aufzeichnung, mit der die vorausgehende gelöscht wird, wie in Punkt (1) beschrieben vorgehen.

- 5b) Zum automatischen Beenden der Aufzeichnung das Ablaufende der zur Verfügung stehenden Zeit abwarten (ca. 30 Sekunden; wenn die Aufzeichnung aufhört, bleibt die Led **"CLEAR"** (Pos. 7 – Abb. 1, Seite 132) an, die Led **"RECORD"** (Pos. 4 – Abb. 1, Seite 132) geht permanent an und auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt.

RECORD = STOP

5b1) bei einer neuen Aufzeichnung, mit der die vorausgehende gelöscht wird, wie in Punkt (3) beschrieben vorgehen.

5b2) Zum Abspeichern der aufgezeichneten Meldung und zum Verlassen des Menüs die Taste **"CLEAR"** drücken und dann wieder loslassen; die Leds **"RECORD"** und **"CLEAR"** gehen aus.

TEST DER WIEDERGABE EINER LOKALEN MELDUNG

Die folgende Vorgehensweise gestattet das Abhören einer aufgezeichneten Meldung mit der in Abschnitt "AUFZEICHNUNG EINER LOKALEN MELDUNG" beschriebenen Vorgehensweise. Dies ist nützlich zum Kontrollieren der Aufzeichnung vor der definitiven Benutzung (Ausstrahlung in den Hörbereichen). Das Abhören kann mit einem Kopfhörer oder mit einer verstärkten Lautsprecherbox erfolgen, die an den Anschluss **"PHONE"** (Pos. 26 – Abb. 1, Seite 132) angeschlossen werden.

- 1) Die Taste **"PLAY"** (Pos. 14 – Abb. 1, Seite 132) drücken und dann wieder loslassen; die entsprechende Led (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132) geht an und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass die Wiedergabe sich im Status Pause befindet und dass zum Fortsetzen ein Bestätigungsbefehl erforderlich ist.

PLAY STOP

- 2) Die Taste **"CLEAR"** drücken und dann wieder loslassen, um den Vorgang zu annullieren und das Menü zu verlassen; die Led **"PLAY"** geht aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (normalerweise **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Die Taste **"ENTER"** drücken und dann wieder loslassen, um die Wiedergabe zu starten, die am Ende der Meldung (in Abhängigkeit von der Dauer der Aufzeichnung) automatisch aufhört; die Led **"CLEAR"** (Pos. 7 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf, die Led **"PLAY"** (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132) beginnt zu blinken und auf dem Display wird die folgende Meldung angezeigt.

PLAY ON TEST

- 3a) Die Taste **"CLEAR"** drücken und dann wieder loslassen, um die Wiedergabe zu unterbrechen und das Menü zu verlassen; die Leds **"PLAY"** und **"CLEAR"** gehen aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor dem Aufrufen des Menüs angezeigt wurde (normalerweise **"COMMUNICATION ON"**).
- 4) Am Ende der Wiedergabe bleibt die Led **"CLEAR"** (Pos. 7 – Abb. 1, Seite 132) an, die Led **"PLAY"** (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet permanent auf und auf dem Display der Konsole wird die folgende Meldung angezeigt.

PLAY STOP

4a) Zur erneuten Wiedergabe der Meldung wie in Punkt (3) angegeben vorgehen.

4b) Zum verlassen des Menüs die Taste **"CLEAR"** drücken, die Leds **"PLAY"** und **"CLEAR"** gehen aus..

SENDEN EINER LOKALEN MELDUNG (lokales Playback)

Die folgende Vorgehensweise gestattet die Ausstrahlung einer zuvor mit dem in Abschnitt "AUFZEICHNUNG EINER LOKALEN MELDUNG" im Speicher der Konsole abgespeicherten lokalen Meldung in bestimmten Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen.

- 1) Die Hörbereiche wählen, in den das Audiosignal (Meldung oder Ton) ausgestrahlt werden soll, und dabei wie in Abschnitt "WAHL EINES ODER MEHRERER HÖRBEREICHE" oder in Abschnitt "WAHL ALLER HÖRBEREICHE" beschrieben vorgehen.

HINWEIS

• Es ist nicht möglich, wie im folgenden Punkt angegeben vorzugehen, wenn nicht zumindest ein Hörbereich oder eine Gruppe von Hörbereichen gewählt wird.

- 2) Die Taste **"PLAY"** drücken und dann wieder loslassen (Pos. 14 – Abb. 1, Seite 132); die entsprechende Led (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132) leuchtet auf und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung.

PLAY SEND REQ

- 3) Die Taste **"ENTER"** drücken, um die Anforderung zur Benutzung der gewählten Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) an die Kontrolleinheit **CP 3100** zu senden; die Wiedergabe wird ausgeführt, wenn alle gewählten Hörbereiche verfügbar sind. Die Leds **"ENTER"** (Pos. 15 – Abb. 1, Seite 132) und **"CLEAR"** (Pos. 7 – Abb. 1, Seite 132) gehen an und auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, die anzeigt, dass einige Sekunden gewartet werden muss, da eine Kontrolle durchgeführt wird, um den Status frei/besetzt der Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) festzustellen.

WAIT PLEASE . . .

Nach Beendigung der Kontrolle erscheint auf dem Display der Konsole eine der folgenden Meldungen:

a.

ALL ZONES BUSY !

Zeigt an, dass die Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl besetzt sind. **Die Wiedergabe befindet sich im Status Pause** und wird ausgeführt, wenn alle gewählten Hörbereiche verfügbar sind; die Leds der Zifferntasten, die den zuvor gewählten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) entsprechen, blinken.

b.

> BUSY ZONES <

Zeigt an, dass einige Hörbereiche (oder Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl frei und verfügbar sind. **Die Wiedergabe befindet sich im Status Pause** und wird ausgeführt, wenn alle gewählten Hörbereiche verfügbar sind; die Leds der Zifferntasten, die den verfügbaren Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) entsprechen, leuchten permanent auf, während die Zifferntasten, die den besetzten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) entsprechen, blinken..

c.

FAULT ZONES !

Zeigt an, dass ein oder mehrere Hörbereiche (Gruppen von Hörbereichen) der aktuellen Wahl aufgrund eines Defekts einer Komponente des Systems nicht benutzt werden können, wobei der Defekt auch durch das Aufleuchten der Led **“REMOTE FAULT”** angezeigt wird. **Die Wiedergabe der Meldung kann nicht vorgenommen werden.**

d.

PLAY STARTED

Der Meldung geht das Aufleuchten der Led **“PTT”** (Pos. 19 – Abb. 1, Seite 132) voraus und sie zeigt an, dass **gerade die automatische Wiedergabe der Meldung** in alle zuvor gewählten Hörbereichen (oder Gruppen von Hörbereichen) **stattfindet** (die Leds der Zifferntasten leuchten permanent auf); in diesem Zustand blinkt die Led **“PLAY”** (Pos. 17 – Abb. 1, Seite 132). Am Ende der Wiedergabe werden alle gewählten Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen von der Konsole abgeklemmt und die vollständige Wahl wird annulliert; die Kontrollleuchte der Taste für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten **“ENTER”, “CLEAR”, “PLAY”** und **“PTT”** aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel **“COMMUNICATION ON”**).

HINWEISE

- *Der Status der Hörbereiche kann sich aufgrund von besonderen Ereignissen (zum Beispiel Notfallsituation) ändern: Freie Hörbereiche, die bereits an die Konsole angeschlossen sind, können von anderen Benutzern besetzt werden, die absoluten Vorrang haben (Funktion “Override”).*
- *Die Meldungen auf dem Display und die Art und Weise des Aufleuchtens der Leds zeigen immer den aktuellen Status des Systems an und können sich deshalb von einem Moment zum anderen ändern (zum Beispiel Änderung des Status des Hörbereiches von frei zu besetzt oder umgekehrt).*

- 4) Zum Löschen der vorgenommenen Anforderung und zum Unterbrechen der Funktion "Playback" die Taste **“CLEAR”** drücken; die Kontrollleuchten der Tasten für die Wahl der Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gehen zusammen mit den Kontrollleuchten **“ENTER”, “CLEAR”, “PLAY”** und **“PTT”** aus und auf dem Display der Konsole erscheint erneut die letzte Meldung, die vor der Wahl angezeigt wurde (zum Beispiel **“COMMUNICATION ON”**).

HINWEIS

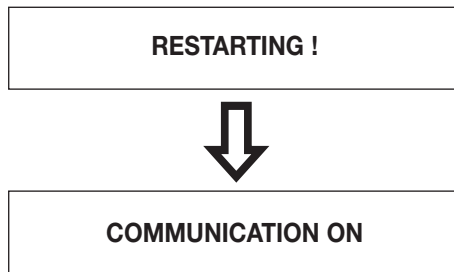
- *Durch Drücken der Taste **“CLEAR”** ist es möglich, die Wiedergabe sofort abzubrechen, auch wenn diese bereits begonnen hat.*

RESET DER KONSOLE

Dieser Vorgang gestattet es, den Mikroprozessor im Inneren der Konsole zurückzustellen, ohne dass die Speisung unterbrochen werden muss. Dies geschieht nur, wenn es erforderlich ist, das heißt wenn Funktionsstörungen auftreten, **da die Kommunikation mit der Kontrolleinheit CP 3100 unterbrochen werden kann.**

HINWEISE

- *Der Vorgang zur Rückstellung der Konsole **kann nicht vorgenommen werden**, wenn diese gesperrt ist (siehe Abschnitt “SPERRUNG DER KONSOLE”).*
 - *Der Vorgang zur Rückstellung der Konsole **kann nicht vorgenommen werden**, wenn diese einen Alarm aufweist (siehe Abschnitt “BEFEHLE ALARMFUNKTION”).*
- 1) Gleichzeitig die Tasten **“F1”, “F2”** und **“F3”** drücken und gedrückt halten.
 - 2) Gleichzeitig die Tasten **“CLEAR”** und **“ENTER”** und dann alle gedrückten Tasten **schnell loslassen** Die Konsole wird automatisch nullgestellt und auf dem Display der Konsole erscheinen nacheinander die folgenden Meldungen.



HINWEISMELDUNGEN

Die im Folgenden wiedergegebenen Meldungen werden auf dem Display der Konsole angezeigt, wenn es erforderlich ist, den Bediener auf ein Problem hinzuweisen.

a.



Die Meldung wird in den folgenden Fällen angezeigt:

- die Taste "**ENTER**" wurde gedrückt, ohne dass zuvor eine zur Steuerung eines Relais konfigurierte Funktionstaste (zum Beispiel. "**F1**") oder eine Taste für die Wahl von Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen (zum Beispiel "**4**") gedrückt worden ist;
- Die Taste "**PTT**" wurde gedrückt, ohne dass zuvor die Hörbereiche und/oder Gruppen von Hörbereichen gewählt worden sind, in denen die Mikrofonansage ausgestrahlt werden soll.

Die folgenden Meldungen werden angezeigt, wenn gerade keine der Wahl eines Hörbereiches stattfindet.

b.



Sie zeigt an, dass eine Problem bei der Kommunikation zwischen Konsole und Kontrolleinheit aufgetreten ist. Die Meldung wird auch angezeigt, wenn die Konsole zum ersten Mal eingeschaltet wird; in diesem Fall wird auf der Kontrolleinheit CP 3100 kein Kommunikationssalarm angezeigt, da es sich um einem Konfigurierungsstart handelt.

HINWEIS

- Die Meldung kann nur angezeigt werden, wenn die erste Kommunikation zwischen Konsole und Kontrolleinheit bereits stattgefunden hat.

c.



Zeigt eine Funktionsstörung der Konsole **BM 3616** ab.

d.



Zeigt an, dass eine Funktionsstörung einer von der aktuellen Konsole verschiedenen Komponente des Systems aufgetreten ist.

e.



Zeigt ein Problem bei der Speisung der Konsole an (Kabel, Speisung 24V, Audiospeisung der Konsole).

ANZEIGEN DER ABGESPEICHERTEN PARAMETER

Die folgenden Vorgänge gestattet das Anzeigen des aktuellen Status der Betriebsparameter auf dem Display der Konsole. Beim Aufrufen der Menüs für das Anzeigen der abgespeicherten Parameter werden einige Tasten der Konsole zur Bedienung der in der folgenden Tabelle angegebenen Funktionen konfiguriert.

TASTE/I	GESTEUERTE FUNKTION
CLEAR	Gestattet das Verlassen des Menüs.
ENTER	Speichert die aktuelle Eingabe ab.
F1	Gestattet den Übergang zum nächsten Menü.
F3	Gestattet den Übergang zum vorausgehenden Menü.
Zifferntasten 1 ÷ 16	Eingabe einer Ziffer für die Einstellung der numerischen Werte.

ANZEIGEN DER ADRESSE

Zum Anzeigen der der Konsole zugeordneten Adresse (Adresse 1÷16) wie folgt vorgehen.

- 1) 1) Gleichzeitig die Tasten "**CLEAR**" und "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die folgende Meldung, wobei im Feld "Parameter" die Nummer der aktuell zugeordneten Adresse angegeben wird (zum Beispiel "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (Parameter)

In diesem Menü ist es möglich, die der Konsole zugeordnete Adresse zu ändern, indem wie im Abschnitt "ADRESSIERUNG DER KONSOLE" beschrieben vorgegangen wird.

- 2a) Die Taste "**F3**" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS SIGNAL CHIME).

HINWEIS

- Wenn die Adresse der Konsole geändert wird, so ist es nicht möglich, mit der Taste "**F3**" zum nächsten Menü überzugehen.

- 2b) Die Taste "**F1**" oder "**CLEAR**" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DES SIGNALS "CHIME"

Zum Anzeigen der Anzahl der Töne (von null bis drei) des Signals für die Vorankündigung des Mikrofonansage wie folgt vorgehen.

- 1) 1. Gleichzeitig die Tasten "**CLEAR**" und "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung "**ADDRESS = Parameter**".
- 2) Die Taste "**F3**" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

CHIMES = (Parameter)

Im Feld "Parameter" wird eine der folgenden Ziffern angezeigt:

- "**0**" - Die Konsole erzeugt kein Vorankündigungssignal
- "**1**" - Die Konsole erzeugt ein Vorankündigungssignal mit 1 Ton.
- "**2**" - Die Konsole erzeugt ein Vorankündigungssignal mit 2 Tönen.
- "**3**" - Die Konsole erzeugt ein Vorankündigungssignal mit 3 Tönen.

In diesem Menü ist es möglich, die Anzahl der Töne des Signals für die Vorankündigung wie im Abschnitt "KONFIGURIERUNG DES VORANKÜNDIGUNGSSIGNALS" beschrieben zu ändern.

- 3a) Die Taste "**F3**" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTEN 1÷8).

HINWEIS

- Falls die Anzahl der Töne des Vorankündigungssignals geändert wird, so ist es nicht möglich, mit der Taste "**F3**" zum nächsten Menü überzugehen.

- 3b) Die Taste "**F1**" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE ADRESSE).

- 3c) Die Taste "**CLEAR**" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTEN "1÷8" (HÖRBEREICHE/GRUPPEN VON HÖRBEREICHEN)

Zum Anzeigen der des Konfigurationsstatus der Zifferntasten von "1" bis "8" (Pos. 1 – Abb. 1, Seite 132) für die Wahl von Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "**CLEAR**" und "**ENTER**" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung "**ADDRESS = Parameter**".
- 2) Die Taste "**F3**" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

ZON 1 : 8 = (Parameter)

Im Feld "Parameter" werden 8 Ziffern angezeigt, null oder eins, wobei eine jede sich auf eine der 8 Tasten der Konsole bezieht: Die erste Ziffern – beginnend von links – bezieht sich auf die Taste "**1**" der Konsole, die zweite Ziffer auf die Taste "**2**" der Konsole und so weiter bis zur achten Ziffer, die sich auf die Taste "**8**" der Konsole bezieht. Die Anzeige der Ziffer "**1**" bedeutet, dass die Taste der Konsole aktiviert ist; die Anzeige "**0**" bedeutet, dass die Taste der Konsole deaktiviert ist (nicht benutzbar). Wenn auf dem Display der Konsole zum Beispiel "**ZON 1:8 = 11110000**" angezeigt wird, so bedeutet dies, dass die Tasten "**1**", "**2**", "**3**" und "**4**" der Konsole aktiviert sind, während die Tasten "**5**", "**6**", "**7**" und "**8**" deaktiviert sind.

HINWEIS

- Falls beim Einschalten der Konsole die Meldung "**UNPROGRAMMED !**" erschienen ist, so wird wahrscheinlich die Anzeige "**ZON 1:8 = 00000000**" (keine Taste aktiviert) angezeigt.

- 3a) Die Taste "**F3**" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTEN 9÷16).

- 3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS SIGNAL CHIME).
 3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTEN "9÷16" (HÖRBEREICHE/GRUPPEN VON HÖRBEREICHEN)

Zum Anzeigen der des Konfigurierungsstatus der Zifferntasten von "9" bis "16" (Pos. 1 – Abb. 1, Seite 132) für die Wahl von Hörbereichen und/oder Gruppen von Hörbereichen wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung "ADDRESS = Parameter".
- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

ZON 9 : 16 = (Parameter)

Im Feld "Parameter" werden 8 Ziffern angezeigt, null oder eins, wobei eine jede sich auf eine der 8 Tasten der Konsole bezieht: Die ersten Ziffern – beginnend von links – bezieht sich auf die Taste "9" der Konsole, die zweite Ziffer auf die Taste "10" der Konsole und so weiter bis zur achten Ziffer, die sich auf die Taste "16" der Konsole bezieht. Die Anzeige der Ziffer "1" bedeutet, dass die Taste der Konsole aktiviert ist; die Anzeige "0" bedeutet, dass die Taste der Konsole deaktiviert ist (nicht benutzbar). Wenn auf dem Display der Konsole zum Beispiel "ZON 9:16 = 10000001" angezeigt wird, so bedeutet dies, dass die Tasten "9" und "16" der Konsole aktiviert sind, während die Tasten "10", "11", "12", "13", "14" und "15" deaktiviert sind.

- 3a) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTE GENERAL CALL).
- 3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTEN 1÷8).
- 3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "GENERAL CALL"

Zum Anzeigen des Status der Taste "GENERAL CALL" (Pos. 13 – Abb. 1, Seite 132) wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung "ADDRESS = Parameter".
- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

GEN. CALL = (Parameter)

Im Feld "Parameter" erscheint eine der folgenden Anzeigen:

- "OFF" Die Taste "GENERAL CALL" ist deaktiviert (nicht benutzbar).
- "ON" Die Taste "GENERAL CALL" ist aktiv.

- 3a) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTE F1).
- 3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTEN 9÷16).
- 3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F1"

Zum Anzeigen des Konfigurierungsstatus der Taste "F1" (Pos. 11 – Abb. 1, Seite 132) wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole wird die Meldung "ADDRESS = Parameter" angezeigt.
- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

F1 = (Parameter)

Im Feld "Parameter" erscheint eine der folgenden Anzeigen:

- "OFF" Die Taste "F1" ist deaktiviert (nicht benutzbar).
- "REL A" Die Taste "F1" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
- "Play 1" Die Taste "F1" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Mel- dung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.

- 3a) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE F2).
- 3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menüs überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE GE- NERAL CALL).
- 3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F2"

Zum Anzeigen des Konfigurierungsstatus der Taste "F2" (Pos. 11 – Abb. 1, Seite 132) wie folgt vorgehen

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole wird die Meldung "AD- DRESS = Parameter" angezeigt.

- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

F2 = (Parameter)

Die Feld "Parameter" erscheint eine der folgenden Anzeigen:

- "OFF" Die Taste "F2" ist deaktiviert (nicht benutzbar).
 - "REL A" Die Taste "F2" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "REL B" Die Taste "F2" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die zweite Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "Play 1" Die Taste "F2" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "Play 2" Die Taste "F2" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die zweite Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
- 3a) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE F3).
3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menüs überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE F1).
3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "F3"

Zum Anzeigen des Konfigurierungsstatus der Taste "F3" (Pos. 11 – Abb. 1, Seite 132) wie folgt vorgehen

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole wird die Meldung "ADDRESS = Parameter" angezeigt.
- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

F3 = (Parameter)

Im Feld "Parameter" erscheint eine der folgenden Anzeigen:

- "OFF" Die Taste "F3" ist deaktiviert (nicht benutzbar).
 - "REL A" Die Taste "F3" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "REL B" Die Taste "F3" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die zweite Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist
 - "REL C" Die Taste "F3" ist für die Umschaltung von Relais der digitalen Karten INPUT/OUTPUT IO 3250 konfiguriert (ein Relais mit Ausschaltglied und/oder ein Relais mit Einschaltglied). **Zeigt die dritte Zuordnung dieses Typs an** (Befehl Relais), die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist
 - "Play 1" Die Taste "F3" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die erste Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "Play 2" Die Taste "F3" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die zweite Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
 - "Play 3" Die Taste "F3" ist für die Wiedergabe eines auf der Festplatte der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals (Meldung oder Ton) konfiguriert. **Zeigt die dritte Zuordnung dieses Typs an** (Wiedergabe Meldung/Ton) , die mit den Tasten "F1", "F2" und "F3" vorgenommen worden ist.
- 3a) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE ALARM).
3b) Die Taste "F1" drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menüs überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE F2).
3c) Die Taste "CLEAR" drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DER TASTE "ALARM"

Zum Anzeigen des Konfigurierungsstatus der Taste "ALARM" (Pos. 6 – Abb. 1, Seite 132) wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten "CLEAR" und "ENTER" drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole wird die Meldung "ADDRESS = Parameter" angezeigt.
- 2) Die Taste "F3" drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

ALARM = (Parameter)

Im Feld "Parameter" erscheint eine der folgenden Anzeigen::

- "OFF" Die Taste "ALARM" ist deaktiviert (nicht benutzbar).
- "Play C" Die Taste "ALARM" ist zur wiederholten Wiedergabe (continuous play) eines in der Kontrolleinheit CP 3100 abgespeicherten Audiosignals konfiguriert. Das Audiosignal wird zumindest einmal vollständig wiedergegeben und dann wiederholt, bis die Alarmfunktion deaktiviert wird.

- **“Play S”** Die Taste **“ALARM”** ist zur einmaligen Wiedergabe (single play) eines in der Kontrolleinheit **CP 3100** abgespeicherten Audiosignals konfiguriert. Das Audiosignal wird nur einmal wiedergegeben und anschließend wird die Alarmfunktion automatisch deaktiviert.
 - **“MIC.”** Die Taste **“ALARM”** ist zur Ausstrahlung einer Mikrofonansage von der Konsole konfiguriert.
- 3a) Die Taste **“F3”** drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS PASSWORT).
 3b) Die Taste **“F1”** drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS TASTE F3).
 3c) Die Taste **“CLEAR”** drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DES STATUS DES PASSWORTS

Zum Anzeigen des Konfigurierungsstatus des Passworts zum Sperren der Konsole wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten **“CLEAR”** und **“ENTER”** drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole wird die Meldung **“ADDRESS = Parameter”** angezeigt.
- 2) Die Taste **“F3”** drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird.

PASSWORD = (Parameter)

Im Feld **“Parameter”** erscheint eine der folgenden Anzeigen::

- **“OFF”** Das in der Konsole abgespeicherte Passwort ist ungültig: Die Sperrung der Konsole kann nicht aktiviert werden.
 - **“ON”** Das in der Konsole abgespeicherte Passwort ist gültig und die Sperrung der Konsole kann vorgenommen werden (siehe Abschnitt **“SPERRUNG DER KONSOLE”**).
- 3a) Die Taste **“F3”** drücken und dann wieder loslassen, um zum nächsten Menü überzugehen (ANZEIGE VERSION FIRMWARE).
 3b) Die Taste **“F1”** drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS DER TASTE ALARM).
 3c) Die Taste **“CLEAR”** drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

ANZEIGEN DER VERSION DER FIRMWARE

Zum Anzeigen der Version der Firmware des Mikroprozessors der Konsole wie folgt vorgehen.

- 1) Gleichzeitig die Tasten **“CLEAR”** und **“ENTER”** drücken und dann wieder loslassen; auf dem Display der Konsole erscheint die Meldung **“ADDRESS = Parameter”**.
- 2) Die Taste **“F3”** drücken und dann wieder loslassen und den Vorgang wiederholen, bis auf dem Display der Konsole die folgende Meldung angezeigt wird, wobei im Feld **“Parameter”** die Version der Firmware angezeigt wird (zum Beispiel **“FIRMWARE V. 1.0”**).

FIRMWARE V. (Parameter)

- 3a) Die Taste **“F1”** drücken und dann wieder loslassen, um zum vorausgehenden Menü überzugehen (ANZEIGE STATUS PASSWORT).
 3b) Die Taste **“CLEAR”** drücken und dann wieder loslassen, um das Menü zu verlassen.

HINWEIS

- In diesem Menü kann die Taste **“F3”** nicht benutzt werden

VON DER KONTROLLEINHEIT GESENDETE PARAMETER

Wenn das System mit der Kontrolleinheit **CP 3100** konfiguriert wird, so empfängt die Konsole verschieden Konfigurierungsparameter, die in der folgenden Tabelle angegeben werden; falls die gesendete Konfigurierung korrekt ist, so speichert die Konsole sie ab, anderenfalls wird eine entsprechende Alarmmeldung an die Kontrolleinheit gesendet.

GEGENSTAND KONFIGURIERUNG	VON CP 3100 GESENDETER PARAMETER
Tasten Hörbereiche/Gruppen zu “1” bis “16”	Status Tasten (ON/OFF)
Taste “GENERAL CALL”	Status Taste (ON/OFF)
Taste “F1”	Status Taste (OFF / REL A / Play 1)
Taste “F2”	Status Taste (OFF / REL A / REL B / Play 1 / Play 2)
Taste “F3”	Status Taste (OFF / REL A / REL B / REL C / Play 1 / Play 2 / Play 3)
Taste “ALARM”	Status Taste (OFF / Play C / Play S / MIC)
Passwort	Nummer Passwort (8 Nummern)

TECHNISCHE DATEN

Funktion	Digitale Mikrofonkonsole
Mikrofontyp	Kondensatormikrofon
Richtwirkung	Unidirektional – Niere
Ausgang für System - Spannung / Impedanz	Symmetrisch - 775 mV (0 dB) / 600 Ohm
Ausgang für Kopfhörer – Spannung / Impedanz	Unsymmetrisch einstellbar - 775 mV (0 dB) / 600 Ohm
Max. Aufzeichnungszeit	30 Sekunden
Signal zur Vorankündigung von Ansagen	Signal mit 1, 2 oder 3 Tönen (abschaltbar)
Serielle Kommunikation	RS 485 - 9600 Baud
Bereich der Nennspeisung	16 ÷ 30 Vdc
Min. Leistungsaufnahme	120 mA (Betriebsspannung 25 Vdc) 150 mA (Betriebsspannung 16 Vdc)
Max. Leistungsaufnahme	185 mA (Betriebsspannung 24 Vdc) 220 mA (Betriebsspannung 16 Vdc)
Sicherung	630 mA mit flinker Sicherung (Fast)
Abmessungen	370 x 75 x 165 mm (ohne Schwanenhals)
Gewicht	2,1 Kg


SUMARIO

ADVERTENCIAS PARA LA SEGURIDAD	107
PRECAUCIONES PARA LA UTILIZACIÓN	107
DESCRIPCION	107
COMANDOS Y FUNCIONES	107
INSTALACION	109
INSTALACIÓN DE LOS CARTELITOS	109
CONEXIONS	109
CONEXIÓN DE LAS CAJAS DE BORNES INTERNAS	109
TERMINACION DE LA LÍNEA SERIAL	110
REGULACIONES	110
REGULACION DE LOS TRIMMER INTERNOS	110
CONFIGURACIÓN DE LOS PUENTECITOS INTERNOS	111
USO DE LA CONSOLA	111
ENCENDIDO DE LA CONSOLA	111
NOTAS SOBRE LA FUNCIONALIDAD' DE LASTECLAS	112
FUNCIONAMIENTO DEL SEÑALADOR ACÚSTICO	113
EMPLEO DE LAS TECLAS "F1" – "F2" – "F3"	113
CONFIGURACIÓN DE LA CONSOLA	113
DIRECCION CONSOLA	113
CONFIGURACIÓN DE LA SEÑAL DE PREAVISO	114
BLOQUEO DE LA CONSOLA	114
PROCEDIMIENTO DE BLOQUEO DE LA CONSOLA	114
PROCEDIMIENTO DE DESBLOQUEO DE LA CONSOLA	115
SELECCIÓN ZONAS AUDIO	115
SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO	115
SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO	116
ENVIO DE UN MENSAJE MICROFÓNICO	116
ENVIO DE UN MENSAJE REMOTO (playback remoto)	117
COMANDO FUNCIÓN DE ALARMA	119
COMANDO RELÈ	121
CONMUTACIÓN TEMPORIZADA DE RELÈ	121
CONMUTACIÓN DE RELE' Y ENVIO DE UN MENSAJE REMOTO	121
CONMUTACIÓN DE RELE' Y ENVIO DE UN ANUNCIO MICROFÓNICO	122
CONMUTACIÓN DE RELE' Y ENVIO DE UN MENSAJE LOCAL	123
GRABACION/REPRODUCCION DE UN MENSAJE LOCAL	124
GRABACIÓN DE UN MENSAJE LOCAL	124
TEST DE REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL	124
ENVIO DE UN MENSAJE LOCAL (playback local)	124
RESET DE LA CONSOLA	126
MENSAJES DE ADVERTENCIA	126
VISUALIZACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEMORIZADOS	127
VISUALIZACIÓN DIRECCION	127
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA SEÑAL "CHIME"	127
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS "1÷8" (ZONAS/GRUPOS)	127
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS "9÷16" (ZONAS/GRUPOS)	128
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "GENERAL CALL"	128
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "F1"	128
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "F2"	129
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "F3"	129
VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "ALARM"	129
VISUALIZACIÓN ESTADO PASSWORD	130
VISUALIZACIÓN VERSION FIRMWARE	130
PARÁMETROS ENVIADOS DESDE LA UNIDAD DE CONTROL	130
DATOS TÉCNICOS	131
FIGURAS	132-133

IMPORTANTE

- **Antes de conectar y utilizar el producto leer atentamente las instrucciones contenidas en este manual**, que aconsejamos conservar para referencias futuras.
- *El presente manual constituye parte integrante del producto, y debe acompañarlo aún en los pasajes de propiedad, para permitir al nuevo propietario conocer las modalidades de instalación y de uso y las advertencias para la seguridad.*
- *La instalación equivocada del producto exime RCF de cualquier responsabilidad.*

ADVERTENCIAS PARA LA SEGURIDAD

1. Todas las precauciones acompañadas con el símbolo  **deben ser leídas con particular atención**, ya que contienen importantes **informaciones** para la seguridad.
2. **No abrir jamás el aparato:** en la parte interna no hay partes que puedan ser utilizadas por el usuario.
3. Impedir que objetos o líquidos entren en el interior del aparato, ya que podrían causar corto circuitos e incendios.
4. No tratar de llevar a cabo reparaciones no descritas en este manual. En caso de problemas ponerse en contacto siempre con centros de asistencia autorizados.
5. En el caso en que del aparato provengan olores anormales o humo, **apagar inmediatamente el sistema.**
6. El aparato utiliza circuitos digitales, y si bien está construido en el pleno respeto de las normativas vigentes en materia de emisión de radiodisturbios, en algunas circunstancias podría causar disturbios e interferencias si ubicado muy cerca de radio, TV y aparatos similares. Si se presentaran problemas de este tipo, tratar de desplazar los aparatos disturbados lejos del producto.
7. Utilizar el aparato solamente con los eventuales accesorios especificados por **RCF** o provistos junto con el producto.

PRECAUCIONES PARA LA UTILIZACIÓN

- Para evitar posibles “retornos acústicos” (efecto Larsen), no colocar el micrófono en dirección de los altavoces.
- Evitar tirar o doblar excesivamente los cables de conexión.
- Para la limpieza de las partes externas evitar el uso de diluyentes, alcohol, bencina, u otras sustancias volátiles.

DESCRIPCIÓN

La **BM 3616** es una consola microfónica de mesa con brazo flexible a utilizar en el sistema audio RCF **RX 3000**. Permite efectuar las siguientes operaciones:

- selección de 16 zonas audio o grupos de zonas audio.
- envío de un mensaje microfónico a las zonas (o grupos de zonas) seleccionadas, con posibilidad de hacer anteceder el anuncio por una señal de preaviso a 1, 2 o 3 tonos (din-don).
- reproducción de una señal audio (mensaje o tonos) grabado en el disco rígido de la unidad de control **CP3100**, y su difusión en las zonas y/o en los grupos de zonas seleccionadas/os.
- reproducción de un anuncio microfónico grabado en la memoria de la consola, y su difusión en las zonas y/o en los grupos de zonas seleccionadas/os. Si en el momento del envío del mensaje el sistema está ocupado, el mensaje es automáticamente difundido cuando el sistema está libre.
- comando de relé de las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** contenidas en los sub-rack **MB 3200**. El comando puede ser efectuado en forma individual, o bien al mismo tiempo con otras operaciones de envío de mensajes.
- comando de alarma, con difusión a prioridad absoluta de un anuncio microfónico de la consola, o de una señal de alarma (mensaje o tono) grabado en la unidad **CP3100**.

Presenta las características indicadas a continuación.

- Display de cristales líquidos iluminado desde la parte posterior 1x16 caracteres, para la visualización de mensajes.
- 16 teclas programables para la selección de zonas y/o grupos de zonas.
- Tecla para la selección de todas las zonas asociadas a la consola.
- 3 teclas función programables (F1, F2, F3), para el comando de relé o para la reproducción remota de señales audio (mensajes o tonos).
- Tecla de alarma para el envío a prioridad absoluta de mensajes.
- Micrófono de condensador sobre brazo flexible, con indicador luminoso de anillo.
- Comprendidor para micrófono provisto de limitador de nivel.
- Grabador digital para la memorización local de un anuncio microfónico de la duración máxima de 30 segundos.
- Generador de señal de preaviso para anuncios microfónicos de 1, 2, 3 tonos.
- Salida audio balanceada con transformador, con nivel regulable.
- Salida audio para el escuchar antes de la emisión con auriculares el mensaje grabado localmente.
- Luces indicadoras de señalación para zonas y funciones seleccionadas.
- Señalador acústico interno (buzzer).
- Password de activación consola.
- Conexión a la unidad de control mediante línea serial RS 485.
- Elevada fiabilidad gracias al hardware “watchdog”, que permite una inmediata recuperación de las normales condiciones de funcionamiento en caso de interferencias inducidas.
- Configuración de setup memorizada en la parte interna de la consola, para una veloz puesta en función del sistema.

COMANDOS Y FUNCIONES (fig. 1 – pag. 132)

(1) Teclas numéricas “1÷16”

Cada una de las 16 teclas permite seleccionar una zona audio, o un grupo de zonas audio; en las zonas seleccionadas podrá ser difundido un anuncio microfónico o un mensaje pregrabado. Para que una tecla pueda ser utilizada, es necesario que haya sido “configurada” con el menú correspondiente de la unidad de control **CP 3100**, es decir que le haya sido asociada una zona o un grupo de zonas. Cuando una zona/grupo de zonas es seleccionada/do la correspondiente luz indicadora se enciende (ref. 2). Durante la configuración de la consola, las teclas permiten además establecer los valores numéricos.

(2) Luces indicadoras "1÷16"

Las luces indicadoras corresponden a las teclas numéricas (1), e indican las zonas o los grupos de zonas seleccionados.

(3) Tecla "RECORD"

Permite grabar un mensaje de la duración máxima de 30 segundos en la memoria de la consola **BM 3616**. El mensaje es grabado con el micrófono de la consola.

(4) Luz indicadora "RECORD"

La luz indicadora corresponde al grabador digital de la consola. El tipo de encendido de la luz indicadora provee en particular las siguientes indicaciones:

- **encendido permanente**, para señalar que ha sido seleccionada la función para la grabación de un mensaje con la tecla "RECORD".
- **encendido intermitente**, para señalar que está en curso la grabación de un mensaje.

(5) Luz indicadora "ALARM"

La luz indicadora se enciende cuando es activada la función de alarma con la tecla "ALARM".

(6) Tecla "ALARM"

La tecla es habilitada y programada mediante el menú correspondiente de la unidad de control **CP 3100**, y permite difundir, con prioridad absoluta respecto a todos los eventuales ocupantes del sistema, un anuncio microfónico o una señal de alarma (mensaje o tono acústico) memorizado en la unidad de control **CP 3100**. Con la activación de la función de alarma es además posible comandar la conmutación de un relé con contacto cerrado (NC) y/o un relé con contacto abierto (NO), presentes en las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** contenidas en los sub-rack **MB 3200** del sistema. El comando está subordinado solamente a un eventual evento antecedente de alarma (evento "EMERGENCIA" o "FIREMAN"), comandado por otros usuarios o dispositivos del sistema. La difusión tiene lugar en todas las zonas y/o los grupos de zonas definidas/os mediante el correspondiente menú de configuración de la unidad de control.

(7) Luz indicadora "CLEAR"

La luz indicadora se enciende cuando la tecla "CLEAR" es utilizable.

(8) Tecla "CLEAR"

Tecla para anular la operación o el procedimiento en curso, o para salir de un menú y volver al menú anterior.

(9) Display de cristales líquidos

Display de cristales líquidos iluminados por la parte posterior para la visualización de los diferentes menús del aparato, de las informaciones recibidas de la unidad de control **CP 3100**, de los varios mensajes de diálogo para la operatividad local, y de las configuraciones de la consola. Para ahorrar energía un timer apaga la iluminación posterior del display después de aprox. 90 segundos desde la última presión de una tecla.

(10) Luces indicadoras "F1" - "F2" - "F3"

Las luces indicadoras corresponden a las 3 teclas función "F1", "F2", "F3", y se encienden cuando se activan las funciones asociadas a las teclas.

(11) Teclas función "F1" - "F2" - "F3"

Las teclas son programadas mediante el correspondiente menú de la unidad de control **CP 3100**. De acuerdo a la programación efectuada, cada una de estas teclas puede comandar una de las funciones descritas a continuación:

- reproducción de una señal audio (mensaje o tono acústico) grabado en la unidad de control **CP 3100** (playback remoto).
- comando de un relé con contacto cerrado (NC) y/o un relé con contacto abierto (NO), presentes en las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** contenidas en los sub-rack **MB 3200**.

(12) Luz indicadora "GENERAL CALL"

La luz indicadora se enciende cuando es activada la función "general call" con la tecla (13).

(13) Tecla "GENERAL CALL"

La tecla es habilitada mediante el correspondiente menú de la unidad de control **CP 3100**, y permite seleccionar todas las zonas y los grupos de zonas asociados a las teclas numéricas de la consola (de "1" a "16"); en estas zonas podrá ser difundido un anuncio microfónico o un mensaje pregrabado.

ADVERTENCIA

- *Las teclas numéricas que no han sido configuradas en la unidad de control no pueden ser activadas.*

(14) Tecla "PLAY"

Permite comandar la reproducción del mensaje grabado en la memoria de la consola **BM 3616** (ver párrafo "GRABACIÓN/REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL").

(15) Luz indicadora "ENTER"

La luz indicadora se enciende cuando es apretada la tecla "ENTER".

(16) Tecla "ENTER"

Tecla para confirmar una operación o para memorizar un parámetro.

(17) Luz indicadora "PLAY"

La luz indicadora se enciende en forma permanente cuando es seleccionada la función para la reproducción de un mensaje local; la luz indicadora se enciende y se apaga cuando está en curso la reproducción de un mensaje local.

(18) Tecla "PTT"

La tecla permite activar/desactivar el micrófono de la consola, para la difusión de un anuncio en las zonas audio seleccionadas; el anuncio puede ser antecedido por una señal de preaviso (din-don).

(19) Luz indicadora "PTT"

La luz indicadora se enciende cuando es apretada la tecla "PTT", o durante la reproducción de un mensaje local.

(20) Luz indicadora "REMOTE FAULT"

La luz indicadora se enciende y se apaga cuando está en curso una alarma causada por un malfuncionamiento de un componente del sistema diferente de la consola.

(21) Luz indicadora "COMMUNICATION"

La luz indicadora se enciende y se apaga cuando la consola **BM 3616** comunica con la unidad de control **CP 3100**; la luz indicadora está permanentemente apagada cuando la comunicación está interrumpida (timeout de comunicación).

(22) Luz indicadora "POWER"

La luz indicadora se enciende cuando la alimentación para circuitos digitales, generada internamente en la consola, es correcta.

(23) Luz indicadora "LOCAL FAULT"

La luz indicadora se enciende y se apaga cuando está en curso una alarma causada por un malfuncionamiento de la consola **BM 3616**.

Los posibles malfuncionamientos son:

- memoria EEPROM estropeada.
- memoria EEPROM no configurada (nueva).

- equivocada o incompleta configuración de los parámetros de la consola.
- alimentación incorrecta.
- reset de la consola por parte del operador.
- problemas de comunicación.
- reset de la consola por parte del hardware (watchdog reset).

(24) Micrófono

Permite la difusión de anuncios.

(25) Luz indicadora de anillo

El encendido de la luz indicadora señala que el micrófono de la consola está activado y que es posible difundir el anuncio.

(26) Salida para auriculares

Permite la conexión de un auricular o de un difusor amplificado, para poder escuchar el mensaje grabado localmente en la memoria de la consola (ver párrafo “TEST DE REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL”) o para escuchar el micrófono de la consola y la señal correspondiente de preaviso de anuncios. El toma corriente acepta clavijas jack mono de 3,5 mm. Configurando oportunamente algunos puentecitos internos, es posible excluir la audición del micrófono de la consola y de la correspondiente señal de preaviso anuncios (ver párrafo “CONFIGURACIÓN DE LOS PUENTECITOS INTERNOS”).

ADVERTENCIA

• La audición local de la señal microfónica con un difusor amplificado debe ser evaluada atentamente, para evitar que aparezcan retornos acústicos y “silbidos” (efecto Larsen).

(27) Pasacable

Permite la salida del cable de conexión.

INSTALACIÓN

ADVERTENCIAS

• Evitar colocar el aparato en lugares sujetos a vibraciones de elevada intensidad o en lugares particularmente expuestos al polvo y a la humedad.

La consolle può essere appoggiata su qualsiasi superficie piana grazie ai piedini in gomma di cui è provvista.

INSTALACIÓN DE LOS CARTELITOS

Las operaciones siguientes permiten la incorporación de tres cartelitos por debajo de la membrana plástica que cubre la consola, para marcar las 16 teclas numéricas, y las teclas “F1”, “F2”, “F3” y “GENERAL CALL”.

- 1) Destornillar los 4 tornillos que fijan el costado izquierdo de plástico de la base: dos tornillos están ubicados en el costado, dos están situados en el fondo.
- 2) Retirar el panel lateral de plástico de la base.
- 3) Realizar 3 tiras de papel de dimensiones 170x6 mm, con las indicaciones que deben marcar las diferentes teclas de la consola.
- 4) Colocar las tres tiras de papel en los espacios correspondientes existentes entre la membrana plástica y el cuerpo de aluminio de la consola.
- 5) Montar nuevamente el panelito lateral de plástico.

CONEXIONES

ATENCIÓN

- La conexión de la consola debe ser efectuada **exclusivamente por personal cualificado y adiestrado**, es decir personal con conocimientos técnicos o experiencia o instrucción específica suficiente que le permita realizar correctamente las conexiones y **prevenir los peligros de la electricidad**.
- Antes de utilizar la consola es buena norma **verificar nuevamente todas las conexiones**, verificando en especial modo que no haya corto circuitos accidentales.
- Toda la instalación de sonorización deberá ser realizada en conformidad con las normas y las leyes vigentes en materia de instalaciones eléctricas.

ADVERTENCIA

- Para evitar que fenómenos inductivos den lugar a zumbidos, disturbios y que comprometan el buen funcionamiento de la consola, los cables audio de conexión no deben ser colocados en proximidad de:
 - 1) aparatos que produzcan fuertes campos magnéticos (ej. grandes transformadores de alimentación).
 - 2) conductores de energía eléctrica.
 - 3) líneas que alimentan difusores.

CONEXIÓN DE LAS CAJAS DE BORNES INTERNAS

En la parte interna de la base hay 3 cajas de bornes, accesibles en la forma indicada a continuación.

- 1) Destornillar los 4 tornillos que fijan el panelito lateral izquierdo de plástico de la base: dos tornillos están ubicados en el costado, dos tornillos están ubicados en el fondo.
- 2) Retirar el panelito de plástico de la base.

La función de las 3 cajas de bornes es la siguiente (fig. 2, pag. 133).

- **Caja de bornes (A):** permite la alimentación de la consola con una tensión continua de 24 Vdc (de 16 Vdc a 30 Vdc).
- **Caja de bornes (B):** puerta serial balanceada para la conexión con la unidad de control **CP 3100**.
- **Caja de bornes (C):** salida para señal audio balanceada a nivel línea.

La función de cada uno de los bornes está indicada en los cuadros siguientes (fig. 2, pag. 133).

CAJA DE BORNES A	
NÚMERO BORNE	FUNCIÓN
1	+ 24 V
2	GND

CAJA DE BORNES C	
NÚMERO BORNE	FUNCIÓN
1	+ señal audio balanceada
2	- señal audio balanceada
3	GND señal audio

CAJA DE BORNES B	
NÚMERO BORNE	FUNCIÓN
1	+ señal balanceada línea serial RS 485
2	- señal balanceada línea serial RS 485
3	GND línea serial

Conectar la caja de bornes "A" (fig. 2, pag. 133) con un cable de 2 polos con una sección adecuada a la distancia a cubrir: la resistencia del cable no debe dar lugar a una caída de tensión mayor de 8 Vdc (tensión mínima de alimentación de la consola = 16 Vdc). Para la determinación de la sección del cable de alimentación hacer referencia a la absorción indicada en el párrafo "DATOS TÉCNICOS", y tener presente que el consumo varía en función inversa a la tensión de alimentación aplicada a la consola. En las aplicaciones en donde la sección necesaria no sea prácticamente utilizable, es posible emplear un alimentador local sin particulares características de estabilización.

Conectar las cajas de bornes "B" e "C" (fig. 2, pag. 133) con un cable bipolar blindado; la calza va conectada a una sola extremidad del cable. Para facilitar las conexiones las cajas de bornes son extraíbles, y pueden ser separadas de la ficha electrónica.

TERMINACION DE LA LÍNEA SERIAL

En la última consola **BM 3616** conectada a la línea serial **RS 485** es necesario desplazar el puentecito "JP6" (ref. "D" – fig. 2, pag. 133), para terminar la línea serial en la correspondiente resistencia. El puentecito puede asumir 2 posiciones diferentes, y hacer corto circuito en dos de los tres terminales presentes en la ficha.

POSICIÓN PUENTECITO	FUNCIÓN
Cortocircuito terminales 1 – 2	Línea serial terminada.
Cortocircuito terminales 2 – 3	Línea serial abierta.

REGULACIONES

ATENCIÓN

- Las regulaciones descritas en este párrafo pueden ser efectuadas exclusivamente por **personal cualificado y adiestrado**.

REGULACION DE LOS TRIMMER INTERNOS

ATENCIÓN

- Para no comprometer el funcionamiento de la consola, no efectuar regulaciones no descritas en este párrafo

En la parte interna de la consola hay trimmers que permiten regular diversas funciones, como se indica en los cuadros siguientes.

FICHA DIGITAL (Fig. 2, pag. 133)	
TRIMMER	FUNCIÓN
"E" (CONTRAST)	Regulación contraste del display a cristales líquidos. Haciendo girar el trimmer en sentido horario el contraste aumenta.

FICHA ANALOGICA (Fig. 3, pag. 133)	
TRIMMER	FUNCIÓN
"A" (CHIME FREQUENCY)	Regulación frecuencia señal de preaviso para anuncios microfónicos (din-don). Haciendo girar el trimmer en sentido horario la frecuencia aumenta.
"B" (CHIME LEVEL)	Regulación nivel señal de preaviso para anuncios microfónicos (din-don). Haciendo girar el trimmer en sentido horario el nivel aumenta.
"C" (PRELISTEN LEVEL)	Regulación nivel de la salida para auricular. Haciendo girar el trimmer en sentido horario el nivel aumenta.
"D" (LINE LEVEL)	Regulación nivel de la salida audio balanceada (caja de bornes "C" figura 2). Haciendo girar el trimmer en sentido horario el nivel aumenta.
"E" (EXPANDER)	Regulación del efecto expansión para "playback local" (dispositivo "EXPANDER")

Para acceder a los trimmer internos llevar a cabo cuanto indicado a continuación.

- 1) Destornillar los 4 tornillos presentes en el fondo de la consola.
- 2) Retirar un panelito lateral de plástico, destornillando los correspondientes 2 tornillos.
- 3) Retirar el panel de cierre inferior de la consola, deslizándolo de las guías del bastidor.

CONFIGURACIÓN DE LOS PUENTECITOS INTERNOS

En la ficha analógica presente en la parte interna de la consola hay puentecitos que permiten configurar diversas funciones (fig. 4, pag. 00), como se indica en el cuadro siguiente.

FICHA ANALOGICA (fig. 4, pag. 133)		
PUENTECITO	FUNCIÓN	
	POSICIÓN: JUMP = ON	POSICIÓN: JUMP = OFF
"A"	Señal de preaviso anuncios (din-don) disponible en la salida para auricular (configuración predefinida).	Exclusión de la señal de preaviso anuncios en la salida para auricular.
"B"	Señal microfónica disponible en la salida para auricular (configuración predefinida).	Exclusión de la señal microfónica en la salida para auricular.

FICHA ANALOGICA (fig. 4, pag. 133)		
PUENTECITO	FUNCIÓN	
	POSICIÓN: 1 - 2	POSICIÓN: 2 - 3
"C"	Expansor para "playback local" (dispositivo EXPANDER) activado	Expansor para "playback local" desactivado (configuración predefinida)

NOTA

- Si es activado el expansor para "playback local", para regular el efecto actuar sobre el trimmer "E" (fig. 3 – pag. 133) como descrito en el párrafo "REGULACION DE LOS TRIMMER INTERNOS".

Para acceder a los puentecitos internos llevar a cabo las siguientes operaciones

- 1) Destornillar los 4 tornillos presentes en el fondo de la consola.
- 2) Destornillar los 4 tornillos presentes en los dos panelitos laterales de plástico.
- 3) Retirar los dos panelitos laterales de plástico.
- 4) Retirar el panel de cierre inferior de la consola, deslizándolo de las guías del bastidor.
- 5) Destornillar los tornillos que fijan la ficha electrónica analógica al bastidor. Los puentecitos están situados en el lado no en vista de la ficha (fig. 4, pag. 133).

SUSTITUCION DEL FUSIBLE DE PROTECCION

En la parte interna de la consola hay un fusible de protección "E" (fig. 3 – pag. 133). La sustitución del fusible **puede ser efectuada solamente por personal cualificado o por centros de asistencia**, respetando las características indicadas en el párrafo "datos técnicos". Para acceder al fusible proceder como se indica a continuación.

- 1) Destornillar los 4 tornillos presentes en el fondo de la consola.
- 2) Retirar los dos panelitos laterales de plástico, destornillando los 2 correspondientes tornillos.
- 3) Retirar el panel de cierre inferior de la consola, deslizándolo de las guías del bastidor.

USO DE LA CONSOLA

ENCENDIDO DE LA CONSOLA

Cuando la consola está encendida en el display se visualiza el siguiente mensaje:

COMMUNICATION ON

Después de algunos instantes el mensaje es sustituido con:

COMM TIMEOUT !

Este mensaje permanece hasta que el sistema es configurado con el encendido de la unidad de control **CP 3100**, o con el correspondiente comando a menú de la unidad de control. Cuando el sistema es configurado, apenas la consola recibe los parámetros de configuración (ver párrafo "PARÁMETROS ENVIADOS POR LA UNIDAD DE CONTROL"), son emitidos dos "beep" en secuencia, y luego en el display aparece uno de los mensajes indicados a continuación.

a.

COMMUNICATION ON

El mensaje indica que la consola ha sido programada correctamente: todos los parámetros de funcionamiento enviados por la unidad de control son correctos. Es el mensaje que aparece normalmente si no hay ningún problema.

b.

UNPROGRAMMED !

El mensaje indica que uno o más parámetros de funcionamiento de la consola, que son programados por la unidad de control **CP 3100**, no han sido memorizados, o han sido memorizados en forma incorrecta. El mensaje **"UNPROGRAMMED !"** es visualizado por ejemplo si la unidad **CP 3100** no ha enviado jamás los parámetros de configuración a la consola. Para conocer los parámetros que son programados por la unidad de control **CP 3100**, consultar el párrafo "PARÁMETROS ENVIADOS POR LA UNIDAD DE CONTROL". Para visualizar en el display de la consola el estado corriente de los parámetros de funcionamiento memorizados, actuar como se indica en el párrafo "VISUALIZACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEMORIZADOS".

ADVERTENCIAS

- En el caso de un error en la programación de la password, las teclas de la consola podrán de todos modos ser utilizadas (si correctamente programadas).
- En el caso de un error en la programación de una o más teclas de la consola, ninguna de estas podrá ser utilizada hasta que no sean correctamente configuradas mediante la unidad de control **CP 3100**.
- Cuando es visualizado el mensaje **"UNPROGRAMMED !"**, el led **"LOCAL FAULT"** se enciende y se apaga.

c.

ADDRESS = ??

El mensaje indica que no ha sido memorizada una dirección válida de la consola. Esta condición hace necesario asignar la dirección a la consola, actuando como se indica en el punto (2) del párrafo "DIRECCION CONSOLA".

ADVERTENCIAS

- Cuando es visualizado el mensaje **"ADDRESS = ??"**, el led **"LOCAL FAULT"** se enciende y se apaga.
- El mensaje **"ADDRESS = ??"** es siempre visualizado después de la sustitución de la memoria EEPROM (si no programada).

d.

CHIME ? (0:3)

El mensaje indica que no ha sido memorizado un número válido de tonos de la señal de preaviso para los anuncios microfónicos. Esta condición hace necesario seleccionar el número de tonos deseado, actuando como se indica en el punto (3) del párrafo "CONFIGURACIÓN DE LA SEÑAL DE PREAVISO".

ADVERTENCIAS

- Cuando es visualizado el mensaje **"CHIMES? (0:3)"**, el led **"LOCAL FAULT"** se enciende y se apaga.
- El mensaje **"CHIMES? (0:3)"** es siempre visualizado después de la sustitución de la memoria EEPROM (si no programada).

e.

EEPROM FAULT !

El mensaje indica un problema de funcionamiento de la memoria EEPROM de la consola. En tal caso probar a reconfigurar la dirección de la consola, como se indica en el párrafo "DIRECCION CONSOLA"; si el problema persiste ponerse en contacto con un centro de asistencia **RCF**, que procederá a sustituir la EEPROM.

ADVERTENCIA

- Cuando es visualizado el mensaje **"EEPROM FAULT !"**, el led **"LOCAL FAULT"** se enciende y se apaga.

NOTAS SOBRE LA FUNCIONALIDAD DE LAS TECLAS

Una vez apretadas las teclas **"F1"**, **"F2"**, **"F3"**, **"RECORD"**, **"PLAY"**, **"GENERAL CALL"**, la función asociada a las mismas (ver párrafo "COMANDOS Y FUNCIONES") no puede ser anulada individualmente simplemente apretando nuevamente la tecla, sino que es necesario anular el procedimiento completo efectuado hasta ese momento, apretando la tecla **"CLEAR"**.

Las únicas teclas que pueden ser deseleccionadas individualmente son las teclas numéricas (teclas **"1" ÷ "16"**), para la selección de zonas y/o grupos de zonas audio; esta operación no puede ser efectuada si sucesivamente es apretada una de las siguientes teclas: **"ENTER"**, **"PLAY"**, **"GENERAL CALL"**, o bien una tecla función (ej. **"F1"**) configurada para la reproducción de una señal audio (playback remoto).

Cuando hayan sido seleccionadas varias teclas numéricas (teclas **"1" ÷ "16"**), para la selección de zonas y/o grupos de zonas audio, y una tecla función configurada para la conmutación de relè (ej. **"F2"**), es posible eliminar individualmente la selección de las zonas/grupos; eliminando la selección de la última zona o grupo de zonas, tendrá lugar la anulación de todo el procedimiento.

FUNCIONAMIENTO DEL SEÑALADOR ACÚSTICO

El aparato está provisto de un señalador acústico (buzzer), que emite un “beep” en las siguientes ocasiones:

- cuando es apretada una tecla.
- cuando es necesario dar un aviso (ej. mensaje de respuesta de la unidad de control).

EMPLEO DE LAS TECLAS “F1” – “F2” – “F3”

De acuerdo a la programación efectuada en la unidad de control, cada una de estas teclas puede comandar una de las funciones descritas a continuación:

- reproducción de una señal audio (mensaje o tono acústico) grabado en la unidad de control **CP 3100** (playback remoto).
- comando de un relè con contacto cerrado (NC) y/o un relè con contacto abierto (NO), presentes en las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** contenidas en los sub-rack **MB 3200**.

Ejemplo de asignación de las funciones a las teclas:

- tecla “**F1**” = reproducción “Anuncio 1”
- tecla “**F2**” = reproducción “Anuncio 2”
- tecla “**F3**” = comando “Relè”

Las tres teclas función pueden ser utilizadas aún al mismo tiempo, o paralelamente a otras funciones; a continuación son indicadas algunas posibles combinaciones de comandos:

- comando de un primer grupo de relè (ej. tecla “**F1**”) + comando de un segundo grupo de relè (ej. tecla “**F2**”) + comando de un tercer grupo de relè (ej. tecla “**F3**”).
- reproducción de una señal audio grabada en la unidad de control **CP 3100** (ej. tecla “**F1**”) + comando de un primer grupo de relè (ej. tecla “**F2**”) + comando de un segundo grupo de relè (ej. tecla “**F3**”).
- difusión de un anuncio con el micrófono de la consola (tecla “**PTT**”) + comando de un primer grupo de relè (ej. tecla “**F1**”) + comando de un segundo grupo de relè (ej. tecla “**F2**”).
- comando función de alarma (tecla “**ALARM**”) + comando de un primer grupo de relè (ej. tecla “**F1**”) + comando de un segundo grupo de relè (ej. tecla “**F2**”).
- reproducción del mensaje grabado localmente en la consola (tecla “**PLAY**”) + comando de un primer grupo de relè (ej. tecla “**F1**”) + comando de un segundo grupo de relè (ej. tecla “**F2**”).

ADVERTENCIAS

- No es posible utilizar al mismo tiempo dos teclas función configuradas para reproducir una señal audio grabada en la unidad de control **CP 3100**.
- No es posible solicitar al mismo tiempo la difusión de un anuncio micrófono y la reproducción de un mensaje grabado en la unidad de control **CP 3100** o en la consola.
- No es posible solicitar al mismo tiempo la reproducción de una señal audio grabada en la unidad de control **CP 3100** y la reproducción del mensaje grabado en la consola.

CONFIGURACIÓN DE LA CONSOLA

DIRECCION CONSOLA

A cada consola **BM 3616** del sistema debe ser asociado un número llamado dirección, que sirve para poderla identificar y controlar. La dirección puede estar comprendida entre los valores 1 y 16 (número máximo de consola **BM 3616**). Para asociar la dirección proceder como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas “**CLEAR**” y “**ENTER**”; en el display de la consola es visualizado el mensaje siguiente, donde en el campo “parámetro” es indicado el número de dirección corrientemente asignado (ej. “**ADDRESS = 4**”).

ADDRESS = (parámetro)

- 2) Apretar una de las 16 teclas numéricas de la consola (ref. 1 - fig. 1, pag. 132) para establecer la nueva dirección de la consola entre los números de **1 a 16**; el mensaje en el display es actualizado con el nuevo número de dirección. Para cambiar una dirección apenas establecida apretar nuevamente una de las 16 teclas numéricas. Cambiando por ejemplo la dirección de la consola del número “**1**” al número “**4**”, el mensaje en el display cambiará de “**ADDRESS = 01**” a “**ADDRESS = 04**”.

ADVERTENCIA

- Se recomienda dar la dirección a la consola con direcciones sucesivas y crecientes de 1 a 16.

- 3a) Apretar y soltar la tecla “**ENTER**” (ref. 16 – fig. 1, pag. 132) para memorizar la dirección establecida; es efectuado nuevamente el procedimiento inicial de verificación de todos los parámetros de la consola, y en el display aparece uno de los mensajes descriptos en el párrafo “ENCENDIDO DE LA CONSOLA”.
- 3b) Apretar y soltar la tecla “**F1**” o “**CLEAR**” para salir del menú sin salvar los datos que se han establecido. Si el parámetro había sido ya establecido con anterioridad, en el display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú para dar la dirección de la consola; si el parámetro no había sido nunca establecido, en el display de la consola vuelve el mensaje : “**ADDRESS = ??**”.

ADVERTENCIAS

- Cuando es asignado una nueva dirección a la consola, la comunicación con la unidad de control **CP 3100** es interrumpida, para evitar posibles conflictos con los demás dispositivos del sistema en ese momento activos.
- Para evitar malfuncionamientos es indispensable **no asignar jamás la misma dirección a dos consolas BM 3616**.
- Después de cada cambio de dirección a la consola **es necesario configurar nuevamente el sistema mediante la unidad de control CP 3100** (ver manual de uso del sistema **RX 3000**).

CONFIGURACIÓN DE LA SEÑAL DE PREAVISO

El procedimiento siguiente permite seleccionar el número de los tonos (de cero a tres) de la señal de preaviso para anuncios microfónicos.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas **"CLEAR"** y **"ENTER"**; en el display de la consola es visualizado el mensaje siguiente.

ADDRESS = (parámetro)

- 2) Apretar y soltar la tecla **"F3"**; en el display de la consola es visualizado el mensaje indicado a continuación, donde en el campo "parámetro" es indicado el número de tonos corrientemente seleccionado:

CHIMES = (parámetro)

- 3) En base al número de tonos a seleccionar, apretar la correspondiente tecla de la consola, como se indica en el cuadro siguiente.

NÚMERO TONOS A SELECCIONAR	TECLA A APRETAR
0 tonos (ninguna señal de preaviso)	Tecla "10"
1 tono	Tecla "1"
2 tonos	Tecla "2"
3 tonos	Tecla "3"

El mensaje en el display es actualizado con el nuevo número de tonos. Para cambiar un parámetro apenas establecido, apretar nuevamente una de las teclas de la consola. Cambiando por ejemplo la señal de preaviso de 1 tono a 3 tonos, el mensaje en el display cambiará de **"CHIMES = 1"** a **"CHIMES = 3"**.

- 4a) Apretar y soltar la tecla **"ENTER"** (ref. 16 – fig. 1, pag. 132) **para memorizar el número de tonos establecido**; es efectuado nuevamente el procedimiento inicial de verificación de todos los parámetros de la consola, y en el display aparece uno de los mensajes descriptos en el párrafo "ENCENDIDO DE LA CONSOLA".
- 4b) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** **para salir del menú sin salvar los datos establecidos**. Si el parámetro había sido ya establecido con anterioridad, al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú para la configuración de la señal de preaviso; si el parámetro no había sido nunca establecido, al display de la consola vuelve el mensaje : **"CHIME? (0:3)"**.

BLOQUEO DE LA CONSOLA

PROCEDIMIENTO DE BLOQUEO DE LA CONSOLA

El siguiente procedimiento permite bloquear la consola, para impedir la utilización por parte de personal no autorizado. Si mediante la unidad de control **CP 3100** ha sido programada una password para el bloqueo/desbloqueo de la consola, es indispensable conocer el número de password.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas **"CLEAR"** y **"PTT"**; en el display de la consola es visualizado el mensaje siguiente, que solicita al operador la confirmación para bloquear la consola.

LOCK CONSOLE ?

- 2a) Apretar y soltar la tecla **"ENTER"** para confirmar la solicitud; en el display es visualizado el mensaje siguiente, que indica al operador la incorporación del **eventual** número de password.

PASS → xxxxxxxx

- 2b) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** para salir del menú sin bloquear la consola; al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Apretar las teclas numéricas que coinciden con los números de la password. Cada vez que es apretada una tecla numérica, en el display de la consola uno de los símbolos **"x"** es sustituido con el punto **"."**; si la password está compuesta por un número de cifras inferiores a 8 es necesario dejar vacíos los campos restantes. Apretando por ejemplo las primeras cuatro teclas numéricas, en el display es visualizado:

PASS → xxxx

Si no está prevista ninguna password para el bloqueo/desbloqueo de la consola, actuar como se indica en el punto (5).

ADVERTENCIAS

- El número de password a incorporar **debe necesariamente coincidir** con aquel establecido con la unidad de control **CP 3100**.
- La password puede estar compuesta solamente por los números: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

- 4) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** para interrumpir en cualquier momento el procedimiento; al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (ej. **"COMMUNICATION ON"**).

ADVERTENCIA

- La tecla **"CLEAR"** puede ser utilizada si ya han sido incorporados algunos números de la password

- 5) Apretar la tecla “**ENTER**” para bloquear la consola.
5a) Si la consola está bloqueada, en el display de la consola aparece el mensaje :

LOCKED !

Para desbloquear la consola actuar como se indica en el párrafo “PROCEDIMIENTO DE DESBLOQUEO DE LA CONSOLA”.

ADVERTENCIA

• Cuando la consola está bloqueada no es posible utilizar ninguna otra función (ej. reset de la consola, visualización de los parámetros, etc.) con excepción de aquella para el desbloqueo de la consola.

- 5b) Si el número de password establecido **no es correcto** en el display de la consola es visualizado el mensaje :

WRONG PASSWORD !

5b1) Para probar nuevamente la incorporación de la password apretar la tecla “**ENTER**” y actuar como descrito en el punto (3).

5b2) Para interrumpir el procedimiento y salir del menú apretar la tecla “**CLEAR**”: al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú.

NOTA

• La programación de la consola con la unidad de control **CP 3100** es posible aunque la consola esté bloqueada.

PROCEDIMIENTO DE DESBLOQUEO DE LA CONSOLA

El siguiente procedimiento permite desbloquear la consola, después de que ésta estuviera bloqueada. Si mediante la unidad de control **CP 3100** ha sido programada una password para el bloqueo/desbloqueo de la consola, es indispensable conocer el número de password.

- 1) Después de que la consola ha sido bloqueada pueden presentarse tres diversas condiciones: actuar como se indica en los puntos siguientes.
- 1a) Si después del bloqueo de la consola no ha sido apretada ninguna tecla, en el display queda visualizado el mensaje “**LOCKED !**”; apretar la tecla “**ENTER**” o “**CLEAR**” para comenzar el procedimiento de desbloqueo de la consola: en el display es visualizado el mensaje siguiente, que indica al operador que debe incorporar el número de password.

PASS → xxxxxxxx

- 1b) Si después del bloqueo de la consola se ha llevado a cabo un tentativo completo de desbloqueo de la consola, en el display es visualizado el mensaje “**WRONG PASSWORD !**”; apretar la tecla “**ENTER**” o “**CLEAR**” y proceder como se indica en el punto (2).
- 1c) Si después del bloqueo de la consola se ha llevado a cabo un tentativo incompleto de desbloqueo de la consola, en el display es visualizado por ejemplo el mensaje “**PASS -> . . . XXXXX**”; apretar la tecla “**ENTER**” o “**CLEAR**” y proceder como se indica en el punto (2).
- 2) Apretar las teclas numéricas que coinciden con los números de la password. Cada vez que es apretada una tecla numérica, en el display de la consola uno de los símbolos “**x**” es sustituido con el punto “**.**”; si la password está compuesta por un número de cifras inferior a 8 es necesario dejar vacíos los campos restantes. Si no está prevista ninguna password para el bloqueo/desbloqueo de la consola, actuar como se indica en el punto siguiente.

ADVERTENCIA

• El número de password a incorporar **debe necesariamente coincidir** con el establecido con la unidad de control **CP 3100**.
• La password puede estar compuesta solamente por los números: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

- 3) Apretar la tecla “**ENTER**” para desbloquear la consola.
- 3a) Si la consola está desbloqueada al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú para el bloqueo de la consola (ej. “**COMMUNICATION**”).
- 3b) Si el número de password establecido no es correcto en el display de la consola es visualizado el mensaje :

WRONG PASSWORD !

Para probar nuevamente la incorporación de la password apretar la tecla “**ENTER**” o “**CLEAR**”, y actuar como anteriormente descrito en el punto (2).

SELECCIÓN ZONAS AUDIO

SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO

El siguiente procedimiento permite seleccionar una o más zonas audio o grupos de zonas audio, en las cuales poder luego difundir un anuncio microfónico, un mensaje grabado, un tono grabado.

- 1) Apretar y soltar las teclas numéricas de la consola (teclas de “**1**” a “**16**”) correspondientes a las zonas o a los grupos de zonas a seleccionar; las selecciones efectuadas son indicadas por el encendido de las correspondientes luces indicadoras (ref. 2 - fig. 1, pag. 132), que asumirán uno de los siguientes estados:
- **se enciende y se apaga**, para señalar que la zona o el grupo de zonas asociada/os a la tecla numérica apretada está ocupada/o.
 - **acceso estable**, para señalar que la zona o el grupo de zonas asociada/o a la tecla numérica apretada está libre.

ADVERTENCIA

• Un grupo de zonas está libre cuando todas las zonas que lo componen están libres; un grupo de zonas está ocupado cuando aún solamente una de las zonas que lo componen está ocupada.

En el display de la consola aparece el mensaje siguiente, que indica que ha sido seleccionada por lo menos una zona o un grupo de zonas:

ZONES REQUEST

- 2a) Para anular la selección de una zona (o grupo de zonas), apretar y soltar la tecla numérica correspondiente de la consola, y controlar que la luz indicadora asociada a la misma se apague.
- 2b) Para anular todas las selecciones efectuadas apretar la tecla “**CLEAR**”; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO

El siguiente procedimiento permite seleccionar todas las zonas audio (o grupos de zonas) asociadas a las teclas numéricas de la consola (teclas da “1” a “16”), en las cuales poder a continuación difundir un anuncio microfónico, un mensaje grabado, un tono grabado.

- 1) Apretar y soltar la tecla “**GENERAL CALL**” (ref. 13 – fig. 1, pag. 132); el led “**GENERAL CALL**” se enciende, quedando en este estado hasta el final del procedimiento, y en el display de la consola aparece el mensaje siguiente:

GENERAL CALL

Los leds de las teclas numéricas (ref. 2 – fig. 1, pag. 132) asumirán uno de los siguientes estados:

- **se enciende y se apaga**, para señalar que la zona o el grupo de zonas asociada/o a la tecla numérica apretada está ocupada/o.
- **acceso estable**, para señalar que la zona o el grupo de zonas asociada/o a la tecla numérica apretada está libre.

ADVERTENCIA

- *Un grupo de zonas está libre cuando todas las zonas que lo componen están libres; un grupo de zonas está ocupado cuando aún solamente una de las zonas que lo componen está ocupada.*
- 2) 2) Para anular todas las selecciones efectuadas apretar la tecla “**CLEAR**”; todas las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

ADVERTENCIAS

- *No es posible anular la selección de todas las zonas (o grupos de zonas) asociadas a las teclas numéricas de la consola apretando nuevamente la tecla “**GENERAL CALL**”.*
- *No es posible anular la selección de zonas individuales (o grupos de zonas) apretando las teclas numéricas de la consola.*

ENVIO DE UN MENSAJE MICROFÓNICO

El procedimiento siguiente permite difundir un anuncio en determinadas zonas audio (o grupos de zonas), utilizando el micrófono de la consola.

- 1) Seleccionar las zonas en las cuales difundir el anuncio, actuando como descrito en el párrafo “SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO”, o bien en el párrafo “SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO”.

ADVERTENCIA

- *No es posible proceder de acuerdo a cuanto indicado en el punto siguiente si no es seleccionada por lo menos una zona o un grupo de zonas.*
- 2) Apretar la tecla “**ENTER**” para enviar la solicitud de uso de las zonas audio seleccionadas (o grupos de zonas) a la unidad de control **CP 3100**. La confirmación del envío de la solicitud es indicada por el encendido de los leds “**ENTER**” (ref. 15 – fig. 1, pag. 132) y “**CLEAR**” (ref. 7 - fig. 1, pag. 132). En el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes ya que está en curso un control para conocer el estado de libre/ocupado de las zonas (o grupos de zonas) seleccionadas.

WAIT PLEASE . . .

Terminado el control, en el display de la consola es visualizado uno de los siguientes mensajes:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indica que todas las zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están ocupadas. **La tecla “PTT” está deshabilitada, y no es posible efectuar el anuncio**; los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas se encienden y se apagan.

b.

> BUSY ZONES <

Indica que solamente algunas zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están libres e inmediatamente disponibles. Los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) disponibles están encendidos permanentemente, mientras que los

leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) ocupadas se encienden y se apagan. **La tecla “PTT” está habilitada, y es posible enviar el anuncio solamente a las zonas y/o grupos de zonas disponibles.**

c.

FAULT ZONES !

Indica que una o más zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente no pueden ser utilizadas a causa de un desperfecto en un dispositivo del sistema, que es señalado también por el encendido del led **“REMOTE FAULT”**. **La tecla “PTT” está deshabilitada, y no es posible efectuar el anuncio.**

d.

PTT ENABLED

Indica que todas las zonas (o los grupos de zonas) anteriormente seleccionadas están conectadas a la consola. **La tecla “PTT” está habilitada, y es posible efectuar el anuncio;** los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas están encendidas permanentemente.

ADVERTENCIAS

- La consola está provista de un timer, que proceder á a cancelar cualquier selección de zonas si, dentro de los 85 segundos a partir de la habilitación de la tecla **“PTT”** (mensaje **“PTT ENABLED”** o **“> BUSY ZONES <”**), esta última no es apretada. Esto evita tener inutilmente ocupadas las zonas audio seleccionadas.
 - A causa de eventos especiales (ej. situación de emergencia) el estado de las zonas puede cambiar: zonas libres ya conectadas a la consola podrían ser ocupadas por otros usuarios con prioridad absoluta (capacidad de “override”).
 - Los mensajes en el display y la forma de encendido de los leds indican siempre el estado corriente del sistema, y pueden por lo tanto variar de un momento a otro (ej. cambio del estado de las zonas de libre a ocupado o viceversa).
- 3) Para cancelar la solicitud efectuada apretar la tecla **“CLEAR”**; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras **“ENTER”** y **“CLEAR”**, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. **“COMMUNICATION ON”**).
 - 4) 4) Apretar la tecla **“PTT” sin soltarla**. Si anteriormente no había sido seleccionada ninguna zona o grupo de zonas, en el display de la consola aparece el mensaje :

NOTHING SELECTED

Si con la configuración de la señal de preaviso (ver párrafo **“CONFIGURACIÓN DE LA SEÑAL DE PREAVISO”**) ha sido seleccionado un número de tonos diferente de cero, **el led PTT se enciende en forma intermitente** y es generado y difundido el sonido previsto (señal a 1, 2, o 3 tonos), y en el display de la consola aparece el mensaje siguiente:

GONG ACTIVE . . .

Al final de la difusión de la señal de preaviso, o inmediatamente después de la presión de la tecla **“PTT”**, si no ha sido configurada ninguna señal de preaviso (configuración **“CHIME = 0”**), **el led PTT se enciende en forma permanente**, y es activado el micrófono de la consola; la luz indicadora de anillo de la capen ela microfonica se enciende, y en el display de la consola es visualizado:

MICROPHONE ON

ADVERTENCIAS

- Durante la difusión de la señal de preaviso el micrófono de la consola queda desactivado (luz indicadora de anillo de la capen ela microfonica apagada).
 - Se la tecla **“PTT”** es apretada y soltada instantaneamente no es generada ninguna señal de preaviso, aunque esté configurada.
 - La señal de preaviso prevista es generada si la tecla **“PTT”** es mantenida apretada por lo menos 0,5 segundos.
- 5) Efectuar el anuncio.
 - 6) Soltar la tecla **“PTT”** al final del anuncio: el micrófono de la consola es desactivado, todas las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagan junto con las luces indicadoras **“ENTER”**, **“CLEAR”** y **“PTT”**, y en el display de la consola reaparece el mensaje anterior a la selección (ej. **“COMMUNICATION ON”**).

ENVIO DE UN MENSAJE REMOTO (playback remoto)

La función permite difundir, en determinadas zonas audio (o grupos de zonas), una señal audio memorizada en la unidad de control **CP 3100**. La función puede ser utilizada solamente cuando las teclas función **“F1”**, **“F2”**, **“F3”** son oportunamente configuradas (ver párrafo **“EMPLEO DE LAS TECLAS F1 – F2 – F3”**).

- 1) Seleccionar las zonas en las cuales difundir la señal audio (mensaje o tono), actuando como descripto en el párrafo **“SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO”**, o bien en el párrafo **“SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO”**.

ADVERTENCIA

• No es posible proceder de acuerdo a cuanto indicado en el punto siguiente si no es seleccionada por lo menos una zona o un grupo de zonas..

- 2) Apretar y soltar la tecla función a la cual está asociada la reproducción de la señal audio deseada (ej. “F1” - ver párrafo “VISUALIZACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEMORIZADOS”). El correspondiente led se enciende, y en el display de la consola aparece el mensaje :

PLAY REMOTE REQ

Si anteriormente no había sido seleccionada ninguna zona o grupo de zonas, en el display de la consola aparece el mensaje :

NO ZONE !

y luego reaparece el mensaje anterior a la selección (ej. “COMMUNICATION ON”).

- 3) Apretar la tecla “ENTER” para enviar la solicitud de operación de la función “playback” a la unidad de control **CP 3100** . La confirmación del envío de la solicitud es indicada por el encendido del led “ENTER” (ref. 15 – fig. 1, pag. 132) y “CLEAR” (ref. 7 - fig. 1, pag. 132). El comando de reproducción de la señal audio es incorporado en la “fila de las reservaciones” de la unidad de control, y tendrá lugar a continuación apenas hayan sido satisfechas **las siguientes condiciones:**

- termina la utilización de la ficha audio de la unidad de control por parte de otros eventuales usuarios.
- ningún dispositivo con prioridad igual o más alta solicitado anteriormente a la reproducción de una señal audio grabado en la unidad de control (solicitud de utilización de la ficha audio).
- todas las zonas audio seleccionadas están disponibles.

En el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes ya que está en curso un control para verificar el estado de libre/ocupado de las fuentes necesarias para el desarrollo de la función de reproducción.

WAIT PLEASE . . .

Terminado el control, en el display de la consola es visualizado uno de los siguientes mensajes:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indica que todas las zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están ocupadas, y que la solicitud de reproducción de la señal audio está a la **espera de ser efectuada**; al momento de la solicitud la ficha audio de la unidad de control era disponible. Los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas se encienden y se apagan.

b.

> BUSY ZONES <

Indica que solamente algunas zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están libres e inmediatamente disponibles, y la solicitud de reproducción de la señal audio está a la **espera de ser efectuada**; al momento de la solicitud, la ficha audio de la unidad de control estaba disponible. Los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) disponibles están encendidos permanentemente, mientras que los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) ocupadas se encienden y se apagan.

c.

BUSY PLAY

Indica que la ficha audio está ocupada, y que la solicitud de reproducción de la señal audio está a la **espera de ser efectuada**. El estado de los leds asociados a las teclas numéricas anteriormente seleccionadas refleja el estado de libre/ocupado de las zonas/grupos de zonas: el led de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) que no pueden ser utilizados se enciende y se apaga, mientras que los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) disponibles están encendidos permanentemente.

d.

ALL ZONES FREE

Indica que todas las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas están libres y disponibles, y que la solicitud de reproducción de la señal audio está a la **espera de ser efectuada**; al momento de la solicitud, la ficha audio de la unidad de control estaba disponi-

ble. Los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas están encendidos permanentemente.

e.

PLAY STARTED

Indica que **está en curso la reproducción de la señal audio** en las zonas y/o en los grupos de zonas seleccionadas/os (leds de las teclas numéricas encendidos permanentemente). Al final de la reproducción todas las zonas y/o los grupos de zonas seleccionadas/os serán desconectadas/os de la consola, y todas las selecciones efectuadas serán puestas en cero; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras **“ENTER”**, **“CLEAR”** y la luz indicadora de la tecla función seleccionada, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. **“COMMUNICATION ON”**).

f.

FAULT ZONES !

Indica que una o más zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente no pueden ser utilizadas a causa de un desperfecto en un dispositivo del sistema, que es señalado también por el encendido del led **“REMOTE FAULT”**. **La reproducción del mensaje no puede tener lugar.**

g.

REMOTE FAULT !

Indica que la solicitud de reproducción de la señal audio **no puede ser efectuada** a causa de un desperfecto en un dispositivo del sistema, que es señalado también por el encendido del led **“REMOTE FAULT”**. El estado de los leds asociados a las teclas numéricas anteriormente seleccionados refleja el estado de libre/ocupado de las zonas/grupos de zonas: el led de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) que no pueden ser utilizados se enciende y se apaga, mientras que los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) disponibles están encendidos permanentemente.

ADVERTENCIAS

- *A causa de eventos especiales (ej. situación de emergencia) el estado de las zonas puede cambiar: zonas libres ya conectadas a la consola podrían ser ocupadas por otros usuarios con prioridad absoluta (capacidad de “override”).*
- *Los mensajes en el display y el modo de encendido de los leds indican siempre el estado corriente del sistema, y pueden variar de un momento a otro (ej. cambio del estado de las zonas de libre a ocupado o viceversa).*

- 4) Para cancelar la solicitud efectuada e interrumpir la función “playback” apretar la tecla **“CLEAR”**; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras **“ENTER”**, **“CLEAR”** y a la luz indicadora de la tecla función seleccionada, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. **“COMMUNICATION ON”**).

ADVERTENCIAS

- *Una vez que la solicitud de operar de la función “playback” es enviada con la tecla **“ENTER”**, es posible anular efectivamente la función “playback” con la tecla **“CLEAR”** solamente si la reproducción de la señal audio no ha comenzado!!!*
- *Si la tecla **“CLEAR”** es apretada cuando la reproducción de la señal audio grabada está ya en curso, la consola **BM 3616** será puesta en cero (zonas deseleccionadas), pero **la reproducción de la señal continuará hasta el final.***

COMANDO FUNCIÓN DE ALARMA

La función de la tecla **“ALARM”** está descrita en el párrafo “COMANDOS E FUNCIONES”. Para comandar la función de alarma actuar como se indica a continuación.

ADVERTENCIA

- *Cuando la función de alarma prevé también la conmutación de relé auxiliares del sistema (relé presentes en las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250**), la conmutación de los mismos tendrá lugar en forma independiente del eventual estado de ocupado de las fuentes necesarias para la difusión de la señal de alarma (ej. anuncio microfónico, señal audio grabado). Practicamente los relé conmutan inmediatamente después del envío de la solicitud con la tecla **“ALARM”**, aún si la difusión de la señal de alarma es ejecutada después.*
- 1) Apretar la tecla **“ALARM”** (ref. 6 – fig. 1, pag. 132), manteniéndolo apretado hasta que no se encienda el led **“ALARM”** (ref. 5 – fig. 1, pag. 132) y en el display de la consola aparezca el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes.

WAIT PLEASE . . .

Los eventuales relé de las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** definidos con la programación de la tecla **“ALARM”** conmutan inmediatamente, quedando en el nuevo estado hasta el final de la alarma, es decir:

- a. si la alarma prevé la reproducción de una señal audio individual grabada en la unidad de control, los relé son conmutados nuevamente a la posición original al final de la reproducción.
- b. si la alarma prevé la difusión de un anuncio microfónico, o la reproducción continua de una señal audio grabada en la unidad de control, los relé son nuevamente conmutados a la posición original cuando es interrumpida y desactivada la función de alarma con la tecla **“ALARM”** (ver punto 2 párrafo “COMANDO FUNCIÓN DE ALARMA”).

ADVERTENCIA

• Cuando sea activada por error la función de alarma, **para anular inmediatamente la solicitud apretar nuevamente la tecla "ALARM", manteniéndola apretada hasta que el led "ALARM" se apague y al display de la consola vuelva el mensaje anterior a la solicitud (ej. "COMMUNICATION ON")**.

Durante la espera la unidad de control procede a conectar a la consola todas las zonas anteriormente definidas con la programación de la tecla "ALARM" en la unidad de control **CP 3100**; **la conexión es continuación con la máxima prioridad**, y está subordinada solamente a un evento anterior de alarma. Terminada la espera, en el display de la consola es visualizado uno o más de los mensajes siguientes.

a.

MICROPHONE ON

Este mensaje es visualizado cuando, con la programación de la tecla "ALARM" en la unidad de control **CP 3100**, es seleccionada la fuente "MICRÓFONO"; indica que el **micrófono de la consola ha sido estado activado** para permitir la inmediata difusión del anuncio de alarma. El led del micrófono está encendido (ref. 25 – fig. 1, pag. 132). Si se desea, es posible generar y difundir la señal de preaviso de 1, 2, o 3 tonos (cuando configurado), apretando y soltando la tecla "PTT"; en este caso en el display de la consola será visualizado el mensaje "GONG ACTIVE ..." y el led PTT se encenderá y se apagará (ver punto (4) del párrafo "ENVIO DE UN MENSAJE MICROFÓNICO"), y luego reaparecerá el mensaje "MICROPHONE ON".

ADVERTENCIAS

- La utilización de la tecla "PTT" **no es necesaria para activar el micrófono de la consola**.
- El micrófono de la consola queda incorporada **hasta que no sea desactivada la función de alarma**.

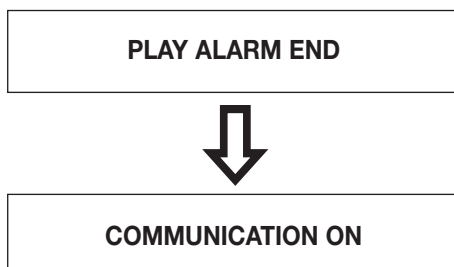
b.

PLAY ALARM ON !

Este mensaje es visualizado cuando, con la programación de la tecla "ALARM" en la unidad de control **CP 3100**, es seleccionada la fuente "PLAYBACK"; indica que **ha comenzado la reproducción de la señal de alarma prevista** (mensaje o tono). En base a la programación de la tecla "ALARM", la reproducción tendrá lugar con una de las modalidades indicadas a continuación.

- "PLAY SING.": la señal de alarma es reproducida una sola vez, aún si la función de alarma no es desactivada después de la primera reproducción de la señal.
- "PLAY CONTINUO": la señal de alarma es reproducida por lo menos una vez, y sigue siendo reproducida hasta que la función de alarma no es desactivada.

Si la reproducción de la señal de alarma estuviera en la modalidad "PLAY SING.", **la función de alarma es automáticamente desactivada al final de la reproducción**; en este caso en el display será visualizado:



ADVERTENCIA

• Si la reproducción de la señal de alarma estuviera en modalidad "PLAY CONTINUO", **la señal audio continua ad ser riprodotto fino a que la función de alarma no es desactivada**.

c.

> ALARM BUSY <

Indica que **la alarma no è iniziato** in quanto è già in corso un altro alarma que utilizza le medesime risorse del sistema (ej. zonas audio, ficha audio); la solicitud de alarma está a la espera de ser efectuada.

d.

ALARM FAULT !

Indica que **la alarma no ha comenzado** a causa de uno o más desperfectos en los dispositivos del sistema.

- 2) Para desactivar en cualquier momento la función de alarma, apretar la tecla "ALARM" (ref. 6 – fig. 1, pag. 132), manteniéndola apretada hasta que sea emitido un primer "beep" y el led "ALARM" se apague; al mismo tiempo en el display de la consola aparece el mensaje:

ABORTED ALARM !

Después de algunos segundos, cuando la unidad de control **CP 3100** ha efectivamente desactivado la alarma, es emitido un segundo “beep” y son puestas en cero todas las selecciones (apagado eventual led “PTT”); al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (ej. **COMMUNICATION ON**).

ADVERTENCIAS

- Cuando es activada la función de alarma, todos los eventos del sistema en ejecución (excluidos otros eventuales eventos de alarma) que utilizan los dispositivos interesados por el evento de alarma **son interrumpidos y definitivamente terminados** (función “override”).
- La interrupción de una alarma, si no es comandada mediante la consola que la ha generado, **puede ser efectuada solamente apagando el sistema!**
- Si la función de alarma es desactivada mientras que está en curso la reproducción de una señal de alarma grabada (playback), esta última no es inmediatamente interrumpida, sino que continua a ser reproducida hasta el final; en el caso del “playback continuo”, la interrupción detendrá solamente las reproducciones siguientes.
- La función de alarma queda activada aún en el caso en que tenga lugar una interrupción de la comunicación entre la consola y la unidad de control.

COMANDO RELÈ

La función permite comandar la conmutación de los relè auxiliares del sistema **RX 3000**, es decir de los relè presentes en las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250** contenidas en los sub-rack **MB 3200**. La función puede ser utilizada solamente cuando las teclas función “F1”, “F2”, “F3” son oportunamente configuradas (ver párrafo “EMPLEO DE LAS TECLAS F1 – F2 – F3”). En los párrafos siguientes están descritas las varias modalidades de uso de la función.

ADVERTENCIA

- Cuando el comando de relè es solicitado junto con otras operaciones (ej. difusión de un anuncio microfónico, reproducción de una señal audio grabada, comando función de alarma), la conmutación de los relè tendrá lugar en forma independiente del eventual estado ocupado de las fuentes necesarias para la ejecución de las demás operaciones. Practicamente los relè conmutan inmediatamente después del envío de la solicitud con la tecla “ENTER”, aún si las demás operaciones son realizadas después.

CONMUTACIÓN TIEMPORIZZATA DE RELE'

Este procedimiento permite comandar únicamente la conmutación de los relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250**, que quedarán conmutadas por un determinado periodo de tiempo, después de lo cual volverán a la posición original.

- 1) Apretar y soltar la tecla función a la cual están asociados los relè a conmutar (ej. “F2”). El led correspondiente (ref. 10 – fig. 1, pag. 132) se enciende junto con el led “CLEAR”, y en el display de la consola aparece:

RELAY REQUEST

- 2) Repetir eventualmente la operación descrita en el punto (1), para comandar los relè asociados a otras teclas función.
- 3) Apretar y soltar la tecla “ENTER” para comandar la solicitud de operar de las funciones seleccionadas. La confirmación del envío de la solicitud es indicada por el encendido del led “ENTER” (ref. 15 – fig. 1, pag. 132). En el display de la consola aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes.

WAIT PLEASE . . .

Cuando los relè son conmutados, en el display de la consola es visualizado el mensaje :

RELAY ACTIVATED

Los relè quedan conmutados por **5 segundos**, transcurridos los cuales vuelven automáticamente a la posición original; al final de los 5 segundos los leds “ENTER”, “CLEAR”, y los leds de las teclas función seleccionados se apagan, y en el display de la consola vuelve el mensaje anterior a la selección (ej. “COMMUNICATION ON”).

- 4) Apretar la tecla “CLEAR” para anular en cualquier momento la función y conmutar nuevamente a la posición original los relè: los leds “ENTER”, “CLEAR” y los leds de las teclas función seleccionados se apagarán, y al display de la consola volverá el mensaje anterior a la selección (ej. “COMMUNICATION ON”).

ADVERTENCIA

- Si la tecla “CLEAR” es apretada cuando los relè ya han sido conmutados, estos volverán a la posición original con aprox. 1 segundo de retraso respecto al comando.

CONMUTACIÓN DE RELE' y ENVIO DE UN MENSAJE REMOTO

Este procedimiento permite comandar al mismo tiempo la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250**, y la difusión en determinadas zonas (o grupos de zonas) de una señal audio memorizada en la unidad de control **CP 3100**.

- 1) Seleccionar las zonas en las cuales difundir la señal audio (mensaje o tono), actuando como descrito en el párrafo “SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO”, o bien en el párrafo “SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO”.

ADVERTENCIA

- No es posible proceder de acuerdo a cuanto indicado en el punto siguiente si no es seleccionada por lo menos una zona o un grupo de zonas.

- 2) Apretar y soltar la tecla función a la cual están asociados los relè a conmutar (ej. "F2"). El led correspondiente (ref. 10 – fig. 1, pag. 132) se enciende junto con el led "CLEAR", y en el display de la consola aparece:

RELAY REQUEST

- 3) Repetir eventualmente la operación descrita en el punto (2), para comandar los relè asociados a las demás teclas función.
4) Apretar y soltar la tecla función a la cual está asociada la reproducción de la señal audio deseada (ej. "F1" - ver párrafo "VISUALIZACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEMORIZADOS"). El led correspondiente se enciende, y en el display de la consola aparece el mensaje :

PLAY REMOTE REQ

Si anteriormente no había sido seleccionada ninguna zona o grupo de zonas, en el display de la consola aparece el mensaje :

NO ZONE !

y luego reaparece el mensaje anterior a la selección (ej. "COMMUNICATION ON").

- 5) Apretar la tecla "ENTER" para enviar la solicitud de operar de las funciones seleccionadas (comando relè + reproducción señal audio) a la unidad de control CP 3100. La confirmación del envío de la solicitud es indicada por el encendido del led "ENTER" (ref. 15 – fig. 1, pag. 132). En el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) Apenas la unidad de control termina un control que sirve para verificar el estado de libre/ocupado de las fuentes necesarias para la reproducción de la señal audio, en el display de la consola es visualizado uno de los mensajes "a", "b", "c", "d", "e", "f", "g", indicados en el punto (3) del párrafo "ENVIO DE UN MENSAJE REMOTO".
5b) Una vez que la tecla "ENTER" ha sido apretada, los relè seleccionados son conmutados, aún si la solicitud de reproducción de la señal audio (playback remoto) no es inmediatamente efectuada, a causa de una fuente no disponible (ej. ficha audio, zonas audio). Los relè son conmutados nuevamente a la posición original cuando:
a. termina la reproducción de la señal audio (fine playback).
b. es anulada la solicitud de operación de las dos funciones (reproducción señal audio + comando relè) con la tecla "CLEAR".
6) Para cancelar la solicitud efectuada e interrumpir las funciones seleccionadas apretar la tecla "CLEAR"; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con a las luces indicadoras "ENTER", "CLEAR" e ya las luces indicadoras de las teclas función seleccionados, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. "COMMUNICATION ON").

ADVERTENCIAS

- Una vez que la solicitud de operación de la función "playback" es enviada con la tecla "ENTER", es posible anular efectivamente la función "playback" con la tecla "CLEAR" solamente si la reproducción de la señal audio no ha comenzado!!
- Si la tecla "CLEAR" es apretada cuando está ya en curso la reproducción de la señal audio grabada, la consola BM 3616 será puesta en cero (zonas deseleccionadas), pero la reproducción de la señal continuará hasta el final.

CONMUTACIÓN DE RELÉ Y ENVIO DE UN ANUNCIO MICROFÓNICO

Este procedimiento permite comandar al mismo tiempo la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250, y la difusión de un anuncio in determinadas zonas audio (o grupos de zonas), utilizando el micrófono de la consola.

- 1) Apretar y soltar la tecla función a la cual están asociados los relè a conmutar (ej. "F2"). El led correspondiente (ref. 10 – fig. 1, pag. 132) se enciende junto con el led "CLEAR", y en el display de la consola aparece:

RELAY REQUEST

- 2) Repetir eventualmente la operación descrita en el punto (1), para comandar los relè asociados a las demás teclas función.
3) Seleccionar las zonas en las cuales difundir el anuncio, actuando como descrito en el párrafo "SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO", o bien en el párrafo "SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO".

NOTA

- Si se considera más cómodo, la operación indicada en el punto (3) puede ser efectuada antes de las operaciones indicadas en los puntos (1) e (2).
- 4) Apretar la tecla "ENTER" para enviar la solicitud de operación de las funciones seleccionadas (activación micrófono + comando relè) a la unidad de control CP 3100. La confirmación del envío de la solicitud es indicada por el encendido del led "ENTER" (ref. 15 – fig. 1, pag. 132). En el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes.

WAIT PLEASE . . .

- 4a) Apenas la unidad de control termina un control que sirve para verificar el estado de libre/ocupado de las fuentes necesarias para la difusión del anuncio microfónico, en el display de la consola es visualizado uno de los mensajes "a", "b", "c", "d", indicados en el punto (2) del párrafo "ENVIO DE UN MENSAJE MICROFÓNICO"; para el envío del mensaje microfónico proceder como se indica en el punto (4) del párrafo "ENVIO DE UN MENSAJE MICROFÓNICO".

- 4b) Una vez que la tecla “**ENTER**” ha sido apretada, los relè seleccionados son conmutados, aún si la solicitud de difusión de un anuncio microfónico no es inmediatamente efectuada a causa de una fuente no disponible (ej. zona audio, grupo de zonas audio). Los relè son conmutados nuevamente a la posición original cuando:
- la tecla “**PTT**” de la consola es soltada.
 - la tecla “**PTT**” no ha sido apretado y han pasado 85 segundos desde la aparición del mensaje “**PTT ENABLED**” en el display de la consola.
 - es anulada la solicitud de operación de las dos funciones (comando relè + activación micrófono) con la tecla “**CLEAR**”.

ADVERTENCIA

- Los relè quedan conmutados por 85 segundos, o por el periodo de tiempo comprendido entre la habilitación de la tecla “**ENTER**” (mensaje “**PTT ENABLED**”) y el soltar la tecla “**PTT**”.

- 5) Para cancelar la solicitud efectuada e interrumpir las funciones seleccionadas apretar la tecla “**CLEAR**”; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras “**ENTER**”, “**CLEAR**” y las luces indicadoras de las teclas función seleccionados, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

CONMUTACIÓN DE RELE' Y ENVIO DE UN MENSAJE LOCAL

Esta procedimiento permite comandar al mismo tiempo la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales **IO 3250**, y la difusión en determinadas zonas (o grupos de zonas) de un mensaje anteriormente grabado en la memoria de la consola, con el procedimiento descrito en el párrafo “GRABACIÓN/REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL”.

- 1) Apretar y soltar la tecla función a la cual están asociados los relè a conmutar (ej. “**F2**”). El led correspondiente (ref. 10 – fig. 1, pag. 132) se enciende junto con el led “**CLEAR**”, y en el display de la consola aparece:

RELAY REQUEST

ADVERTENCIA

- No es posible utilizar las teclas función que están programadas para comandar la reproducción de una señal audio memorizada en la unidad de control **CP 3100**.

- Repetir eventualmente la operación descrita en el punto (1), para comandar los relè asociados a las demás teclas función.
- Seleccionar las zonas en la cual difundir la señal audio (mensaje o tono), actuando como descrito en el párrafo “SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO”, o bien en el párrafo “SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO”.

ADVERTENCIA

- No es posible proceder de acuerdo a cuanto indicado en el punto siguiente si no es seleccionada por lo menos una zona o un grupo de zonas.

- 4) Apretar y soltar la tecla “**PLAY**” (ref. 14 – fig. 1, pag. 132); el led correspondiente (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) se enciende, e en el display de la consola aparece el mensaje siguiente.

PLAY SEND REQ

- 5) Apretar la tecla “**ENTER**” para enviar la solicitud de operación de las funciones seleccionadas (comando relè + reproducción mensaje local) a la unidad de control **CP 3100**. El led “**ENTER**” (ref. 15 – fig. 1, pag. 132) se enciende, y en el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes.

WAIT PLEASE . . .

- 5a) Apenas la unidad de control termina un control que sirve para verificar el estado de libre/ocupado de las fuentes necesarias para la reproducción del mensaje local, en el display de la consola es visualizado uno de los mensajes “**a**”, “**b**”, “**c**”, “**d**”, indicados en el punto (3) del párrafo “ENVIO DE UN MENSAJE LOCAL”.

- 5b) Una vez que la tecla “**ENTER**” ha sido apretada, los relè seleccionados son conmutados, aún si la solicitud de reproducción de la señal audio (playback local) no es inmediatamente efectuada, a causa de una fuente no disponible (ej. ficha audio, zonas audio). Los relè son conmutados nuevamente a la posición original cuando:
- termina la reproducción del mensaje (fine playback).
 - es anulada la solicitud de operación de las dos funciones (reproducción mensaje local + comando relè) con la tecla “**CLEAR**”.

ADVERTENCIAS

- A causa de eventos especiales (ej. situación de emergencia) el estado de las zonas puede cambiar: zonas libres podrían ser ocupadas por otros usuarios con prioridad absoluta (capacidad de “override”).
- Los mensajes en el display y la forma de encendido de los leds indican siempre el estado corriente del sistema y pueden variar de un momento a otro (ej. cambio del estado de las zonas de libre a ocupado o viceversa).

- 6) Para cancelar la solicitud efectuada e interrumpir las funciones seleccionadas apretar la tecla “**CLEAR**”; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras “**ENTER**”, “**PLAY**”, “**CLEAR**”, “**PTT**” y las luces indicadoras de las teclas función seleccionados, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

ADVERTENCIA

- Si la tecla “**CLEAR**” es apretada mientras que está en curso la reproducción del mensaje, esta última será inmediatamente interrumpida.

GRABACIÓN/REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL

GRABACIÓN DE UN MENSAJE LOCAL

El procedimiento siguiente permite grabar un mensaje con el grabador digital de la consola **BM 3616**.

- 1) Apretar y soltar la tecla **"RECORD"** (ref. 3 – fig. 1, pag. 132); el correspondiente led (ref. 4 – fig. 1, pag. 132) se enciende, y en el display de la consola aparece el mensaje siguiente, que indica que la grabación está en estado de pausa, y que es necesario un comando de confirmación para iniciarla.

RECORD = STOP

- 2) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** para anular la operación y salir del menú; el led **"RECORD"** se apaga y en el display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Apretar y soltar la tecla **"ENTER"** para comenzar la grabación, que puede tener una duración máxima de 30 segundos; el led **"CLEAR"** (ref. 7 – fig. 1, pag. 132) se enciende, el led **"RECORD"** (ref. 4 – fig. 1, pag. 132) comienza a encenderse y a apagarse, y en el display es visualizado el mensaje siguiente.

RECORDING

- 4) Efectuar el anuncio hablando al micrófono de la consola (ref. 24 – fig. 1, pag. 132).
- 5) Terminar la grabación en forma manual o automática, como descrito a continuación.
 - 5a) Para terminar manualmente la grabación, antes de que termine el tiempo máximo a disposición, apretar la tecla **"CLEAR"**; los leds **"RECORD"** y **"CLEAR"** se apagan, y en el display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (normalmente **"COMMUNICATION ON"**). El mensaje será grabado hasta el instante anterior a la detención de la grabación (tecla **"CLEAR"**), y será salvado en la memoria de la consola.
 - 5a1) Para efectuar una nueva grabación, cancelando la anterior, proceder como se indica en el punto (1).
 - 5b) Para terminar automáticamente la grabación, esperar que termine el tiempo a disposición (aprox. 30 segundos); cuando la grabación se detiene el led **"CLEAR"** (ref. 7 – fig. 1, pag. 132) queda encendido, el led **"RECORD"** (ref. 4 – fig. 1, pag. 132) se enciende en forma permanente, y en el display es visualizado el mensaje siguiente.

RECORD = STOP

5b1) Para efectuar una nueva grabación, cancelando la anterior, proceder como se indica en el punto (3).

5b2) Para salvar el mensaje grabado y salir del menú apretar y soltar la tecla **"CLEAR"**; los leds **"RECORD"** y **"CLEAR"** se apagan.

TEST DE REPRODUCCIÓN DE UN MENSAJE LOCAL

El procedimiento siguiente permite escuchar un mensaje anteriormente grabado con el procedimiento descrito en el párrafo "GRABACIÓN DE UN MENSAJE LOCAL". Resulta útil para controlar la grabación antes de su efectivo uso (difusión en las zonas audio). La audición puede ser efectuada con una auricular o un difusor amplificado a conectar a la clavija **"PHONE"** (ref. 26 – fig. 1, pag. 132).

- 1) Apretar y soltar la tecla **"PLAY"** (ref. 14 – fig. 1, pag. 132); el led correspondiente (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) se enciende, y en el display de la consola aparece el mensaje siguiente, que indica que la reproducción está en el estado de pausa, y que es necesario un comando de confirmación para comenzarla.

PLAY STOP

- 2) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** para anular la operación y salir del menú; el led **"PLAY"** se apaga, y al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 3) Apretar y soltar la tecla **"ENTER"** para comenzar la reproducción, que se detendrá automáticamente al final del mensaje (en función de la duración de la grabación); el led **"CLEAR"** (ref. 7 – fig. 1, pag. 132) se enciende, el led **"PLAY"** (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) comienza a encenderse y a apagarse, y en el display es visualizado el mensaje siguiente.

PLAY ON TEST

- 3a) Apretar y soltar la tecla **"CLEAR"** para interrumpir la reproducción y salir del menú; los leds **"PLAY"** y **"CLEAR"** se apagan, y al display de la consola vuelve el último mensaje visualizado antes de la entrada en el menú (normalmente **"COMMUNICATION ON"**).
- 4) Al final de la reproducción el led **"CLEAR"** (ref. 7 – fig. 1, pag. 132) queda encendido, el led **"PLAY"** (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) se enciende en forma permanente, y en el display es visualizado el mensaje siguiente.

PLAY STOP

4a) Para reproducir nuevamente el mensaje proceder como se indica en el punto (3).

4b) Para salir del menú apretar la tecla **"CLEAR"**; los leds **"PLAY"** y **"CLEAR"** se apagan.

ENVIO DE UN MENSAJE LOCAL (playback local)

El procedimiento siguiente permite difundir, en determinadas zonas audio (o grupos de zonas), un mensaje local anteriormente grabado en la memoria de la consola con el procedimiento descrito en el párrafo "GRABACIÓN DE UN MENSAJE LOCAL".

- 1) Seleccionar las zonas en las cuales difundir la señal audio (mensaje o tono), actuando como descrito en el párrafo “SELECCIÓN DE UNA O MAS ZONAS AUDIO”, o bien en el párrafo “SELECCIÓN DE TODAS LAS ZONAS AUDIO”.

ADVERTENCIA

- Antes de proceder de acuerdo a cuanto indicado en el punto siguiente es indispensable seleccionar por lo menos una zona o un grupo de zonas.
- 2) Apretar y soltar la tecla “**PLAY**” (ref. 14 – fig. 1, pag. 132); el led correspondiente (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) se enciende, y en el display de la consola aparece el mensaje siguiente.

PLAY SEND REQ

- 3) Apretar la tecla “**ENTER**” para enviar la solicitud de uso de las zonas audio seleccionadas (o grupos de zonas) a la unidad de control **CP 3100**; la reproducción será llevada a cabo cuando todas las zonas audio seleccionadas estarán disponibles. Los leds “**ENTER**” (ref. 15 – fig. 1, pag. 132) y “**CLEAR**” (ref. 7 – fig. 1, pag. 132) se encienden, y en el display aparece el mensaje siguiente, que indica que es necesario esperar algunos instantes ya que está en curso un control para conocer el estado de libre/ocupado de las zonas (o grupos de zonas) seleccionadas.

WAIT PLEASE . . .

Terminado el control, en el display de la consola es visualizado uno de los siguientes mensajes:

a.

ALL ZONES BUSY !

Indica que todas las zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están ocupadas. **La reproducción está en estado de pausa**, y será efectuada cuando todas las zonas seleccionadas estarán disponibles; los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas se encienden y se apagan.

b.

> BUSY ZONES <

Indica que solamente algunas zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente están libres y disponibles. **La reproducción esta en estado de pausa**, y será efectuada cuando todas las zonas seleccionadas estarán disponibles; los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) disponibles están encendidos permanentemente, mientras que los leds de las teclas numéricas correspondientes a las zonas (o grupos de zonas) ocupadas se encienden y se apagan.

c.

FAULT ZONES !

Indica que una o más zonas (o grupos de zonas) de la selección corriente no pueden ser utilizadas a causa de un desperfecto en un dispositivo del sistema, que es señalato por el encendido del led “**REMOTE FAULT**”. **La reproducción del mensaje no puede efectuarse.**

d.

PLAY STARTED

Antes del mensaje se enciende el led “**PTT**” (ref. 19 – fig. 1, pag. 132), e indica que **está en curso la reproducción automática del mensaje** en todas las zonas (o grupos de zonas) anteriormente seleccionadas (led de las teclas numéricas encendidos permanentemente); en esta condición el led “**PLAY**” (ref. 17 – fig. 1, pag. 132) se enciende y se apaga. Al final de la reproducción todas las zonas y/o los grupos de zonas seleccionadas/os estarán desconectadas/os de la consola, y todas las selecciones efectuadas serán puestas en cero; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” y “**PTT**”, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

ADVERTENCIAS

- A causa de eventos especiales (ej. situación de emergencia) el estado de las zonas puede cambiar: zonas libres podrían ser ocupadas por otros usuarios con prioridad absoluta (capacidad de “override”).
 - Los mensajes en el display y la forma de encendido de los leds indican siempre el estado corriente del sistema y pueden variar de un momento a otro (ej. cambio del estado de las zonas de libre a ocupado o viceversa).
- 4) Para cancelar la solicitud efectuada e interrumpir la función “playback” apretar la tecla “**CLEAR**”; las luces indicadoras de las teclas de selección zona/grupo se apagarán junto con las luces indicadoras “**ENTER**”, “**CLEAR**”, “**PLAY**” y “**PTT**”, y en el display de la consola reaparecerá el mensaje anterior a la selección (ej. “**COMMUNICATION ON**”).

ADVERTENCIA

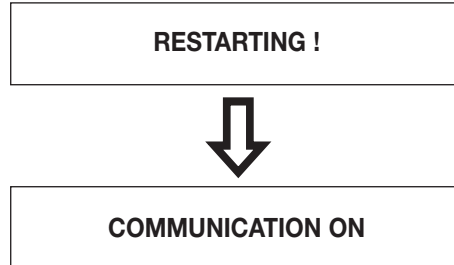
- Apretando la tecla “**CLEAR**” es posible interrumpir inmediatamente la reproducción del mensaje, aunque esté ya en curso.

RESET DE LA CONSOLA

Este procedimiento permite resetear el microprocesador presente en la parte interna de la consola, sin tener que interrumpir la alimentación. Debe ser efectuado solamente cuando efectivamente necesario, es decir cuando se verifican malfuncionamientos, ya que **puede interrumpir la comunicación con la unidad de control CP 3100**.

ADVERTENCIAS

- El procedimiento de reset de la consola **no puede ser efectuado** si esta está bloqueada (ver párrafo "BLOQUEO DE LA CONSOLA").
 - El procedimiento de reset de la consola **no puede ser efectuado** si esta está en alarma (ver párrafo "COMANDO FUNCIÓN DE ALARMA").
- 1) Apretar al mismo tiempo las teclas "F1", "F2", "F3", manteniéndolas apretadas.
 - 2) Apretar al mismo tiempo las teclas "CLEAR" y "ENTER", y luego **soltar velozmente** todas las teclas apretadas. La consola es automáticamente puesta en cero, y en el display de la consola aparecen en secuencia los mensajes siguientes.



MENSAJES DE ADVERTENCIA

Los mensajes indicados a continuación son visualizados en el display de la consola cuando es necesario advertir al operador de un problema.

a.



El mensaje es visualizado en los casos siguientes:

- ha sido apretada la tecla "ENTER" sin antes haber apretado una tecla función configurada para el comando de relè (ej. "F1"), o una tecla para la selección de zonas/grupos (ej. "4");
 - ha sido apretada la tecla "PTT" sin antes haber seleccionado las zonas/grupos de zonas en las cuales difundir el anuncio microfónico.
- Los siguientes mensajes son visualizados cuando no hay ninguna selección de zonas en curso.

b.



Indica que ha habido un problema de comunicación entre la consola y la unidad de control. El mensaje es visualizado la primera vez que la consola es encendida; en este caso, tratándose de un envío de configuración, en la unidad de control **CP 3100** no será señalada ninguna alarma de comunicación.

ADVERTENCIA

- El mensaje puede ser visualizado solamente si ha ya tenido lugar la primera comunicación entre consola y unidad de control.

c.



Indica un malfuncionamiento de la consola **BM 3616**.

d.



Indica que ha habido un malfuncionamiento de un componente del sistema diferente de la consola corriente.

e.

POWER FAULT !

Indica un problema de alimentación de la consola (cables, alimentación 24 V, alimentaciones audio en la consola).

VISUALIZACIÓN DE LOS PARÁMETROS MEMORIZADOS

Los procedimientos siguientes permiten visualizar en el display de la consola el estado corriente de los parámetros de funcionamiento. Entrando en los menú para la visualización de los parámetros memorizados, algunas teclas de la consola están especialmente configuradas para comandar las acciones indicadas en el cuadro siguiente.

TECLA/I	ACCION COMANDADA
CLEAR	Permite salir del menú.
ENTER	Memoriza los datos establecidos corrientes.
F1	Comanda el desplazamiento de los menú, para subir un nivel.
F3	Comanda el desplazamiento de los menú, para bajar un nivel.
Teclas numéricas 1 ÷ 16	Incorporan un carácter numérico, para establecer los valores.

VISUALIZACIÓN DIRECCIÓN

Para visualizar la dirección asociada a la consola (dirección 1÷16), operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "**CLEAR**" y "**ENTER**"; en el display del aparato es visualizado el mensaje siguiente, donde en el campo "parámetro" es indicado el número de dirección corrientemente asignado (ej. "ADDRESS = 4").

ADDRESS = (parámetro)

En este menú es posible cambiar la dirección asociada a la consola actuando como descrito en el párrafo "DIRECCION CONSOLA".

- 2a) Apretar y soltar la tecla "**F3**" para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA SEÑAL CHIME).

ADVERTENCIA

- Si es cambiada la dirección asociada a la consola, no es posible pasar al menú sucesivo con la tecla "**F3**".

- 2b) Apretar y soltar la tecla "**F1**" o "**CLEAR**" para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA SEÑAL "CHIME"

Para visualizar el número de tonos (de cero a tres) de la señal de preaviso para anuncios microfónicos, operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "**CLEAR**" y "**ENTER**"; en el display de la consola será visualizado el mensaje "**ADDRESS = parámetro**".
- 2) Apretar y soltar la tecla "**F3**", repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

CHIMES = (parámetro)

En el campo "parámetro" es indicado una de los siguientes números:

- "**0**" - La consola no genera ninguna señal de preaviso.
- "**1**" - La consola genera una señal de preaviso de 1 tono.
- "**2**" - La consola genera una señal de preaviso de 2 tonos.
- "**3**" - La consola genera una señal de preaviso de 3 tonos.

En este menú es posible cambiar el número de tonos de la señal de preaviso actuando como descrito en el párrafo "CONFIGURACIÓN DE LA SEÑAL DE PREAVISO".

- 3a) Apretar y soltar la tecla "**F3**" para pasar al menú sucesivo (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS 1÷8).

ADVERTENCIA

- Si es cambiado el número de tonos de la señal de preaviso, no es posible pasar al menú siguiente con la tecla "**F3**".

- 3b) Apretar y soltar la tecla "**F1**" para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN DIRECCIÓN).

- 3c) Apretar y soltar la tecla "**CLEAR**" para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS "1÷8" (ZONAS/GRUPOS)

Para visualizar el estado de configuración de las teclas numéricas de "**1**" a "**8**" (ref. 1 – fig. 1, pag. 132), para la selección de zonas audio, o grupos de zonas audio, operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "**CLEAR**" y "**ENTER**"; en el display de la consola será visualizado el mensaje "**ADDRESS = parámetro**".
- 2) Apretar y soltar la tecla "**F3**", repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

ZON 1 : 8 = (parámetro)

En el campo “parámetros” están indicados 8 números, cero o uno, cada uno de los cuales corresponde a una de las 8 teclas de la consola: el primer número partiendo desde la izquierda corresponde a la tecla “1” de la consola, el segundo número corresponde a la tecla “2” de la consola, y así hasta llegar al octavo número que corresponde a la tecla “8” de la consola. La indicación del número “1” significa que la tecla de la consola está activada; la indicación “0” significa que la tecla de la consola está desactivada (no puede ser utilizada). Si por ejemplo en el display de la consola se indicado: “ZON 1:8 = 11110000”, significa que las teclas “1”, “2”, “3”, “4” de la consola están activadas, mientras que las teclas “5”, “6”, “7”, “8” están desactivadas.

ADVERTENCIA

• Si con el encendido de la consola ha aparecido el mensaje “UNPROGRAMMED !”, probablemente es visualizada la indicación “ZON 1:8 = 00000000” (ninguna tecla activada).

- 3a) Apretar y soltar la tecla “F3” para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS 9÷16).
- 3b) Apretar y soltar la tecla “F1” para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA SEÑAL CHIME).
- 3c) Apretar y soltar la tecla “CLEAR” para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS “9÷16” (ZONAS/GRUPOS)

Para visualizar el estado de configuración de las teclas numéricas de “9” a “16” (ref. 1 – fig. 1, pag. 132), para la selección de zonas audio, o grupos de zonas audio, operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas “CLEAR” e “ENTER”; en el display de la consola será visualizado el mensaje “ADDRESS = parámetro”.
- 2) Apretar y soltar la tecla “F3”, repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

ZON 9 : 16 = (parámetro)

En el campo “parámetros” están indicados 8 números, cero o uno, cada uno de los cuales corresponde a una de las 8 teclas de la consola: el primer número partiendo desde la izquierda corresponde a la tecla “9” de la consola, el segundo número corresponde a la tecla “10” de la consola, y así hasta llegar al octavo número que corresponde a la tecla “16” de la consola. La indicación del número “1” significa que la tecla de la consola está activada; la indicación “0” significa que la tecla de la consola está desactivada (no puede ser utilizada). Si por ejemplo en el display de la consola está indicado: “ZON 9:16 = 10000001”, significa que las teclas “9” y “16” de la consola están activadas, mientras que las teclas “10”, “11”, “12”, “13”, “14”, “15” están desactivadas.

- 3a) Apretar y soltar la tecla “F3” para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA GENERAL CALL).
- 3b) Apretar y soltar la tecla “F1” para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS 1÷8).
- 3c) Apretar y soltar la tecla “CLEAR” para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA “GENERAL CALL”

Para visualizar el estado de configuración de la tecla “GENERAL CALL” (ref. 13 – fig. 1, pag. 132), operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas “CLEAR” e “ENTER”; en el display de la consola será visualizado el mensaje “ADDRESS = parámetro”.
- 2) Apretar y soltar la tecla “F3”, repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

GEN. CALL = (parámetro)

En el campo “parámetro” está indicada una de las siguientes frases:

- “OFF” La tecla “GENERAL CALL” está deshabilitada (no puede ser utilizada).
- “ON” La tecla “GENERAL CALL” está habilitada.

- 3a) Apretar y soltar la tecla “F3” para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F1).
- 3b) Apretar y soltar la tecla “F1” para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLAS 9÷16).
- 3c) Apretar y soltar la tecla “CLEAR” para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA “F1”

Para visualizar el estado de configuración de la tecla “F1” (ref. 11 – fig. 1, pag. 132), operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas “CLEAR” e “ENTER”; en el display de la consola será visualizado el mensaje “ADDRESS = parámetro”.
- 2) Apretar y soltar la tecla “F3”, repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

F1 = (parámetro)

En el campo “parámetro” está indicada una de las siguientes frases:

- “OFF” La tecla “F1” está deshabilitado (no puede ser utilizado).
- “REL A” La tecla “F1” está configurada para comandar la conmutación de relé de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relé con contacto cerrado y/o de un relé con contacto abierto). Indica la primera asociación de este tipo (comando relé) efectuada en las teclas “F1”, “F2”, “F3”.
- “Play 1” La tecla “F1” está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. Indica la primera asociación de este tipo (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas “F1”, “F2”, “F3”.

- 3a) Apretar y soltar la tecla “F3” para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F2).
- 3b) Apretar y soltar la tecla “F1” para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA GENERAL CALL).
- 3c) Apretar y soltar la tecla “CLEAR” para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "F2"

Para visualizar el estado de configuración de la tecla "F2" (ref. 11 – fig. 1, pag. 132) operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "CLEAR" e "ENTER"; en el display de la consola será visualizado el mensaje "ADDRESS = *parámetro*".
- 2) Apretar y soltar la tecla "F3", repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

F2 = (*parámetro*)

En el campo "parámetro" es indicada una de las siguientes frases:

- "OFF" La tecla "F2" está deshabilitada (no puede ser utilizada).
 - "REL A" La tecla "F2" está configurada para comandar la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relè con contacto cerrado y/o de un relè con contacto abierto). **Indica la primera asociación de este tipo** (comando relè) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "REL B" La tecla "F2" está configurada para comandar la conmutación del relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relè con contacto cerrado y/o de un relè con contacto abierto). **Indica la segunda asociación de este tipo** (comando relè) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "Play 1" La tecla "F2" está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. **Indica la primera asociación de este tipo** (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "Play 2" La tecla "F2" está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. **Indica la segunda asociación de este tipo** (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
- 3a) Apretar y soltar la tecla "F3" para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F3).
 - 3b) Apretar y soltar la tecla "F1" para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F1).
 - 3c) Apretar y soltar la tecla "CLEAR" para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "F3"

Para visualizar el estado de configuración de la tecla "F3" (ref. 11 – fig. 1, pag. 132) operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "CLEAR" e "ENTER"; en el display de la consola será visualizado el mensaje "ADDRESS = *parámetro*".
- 2) Apretar y soltar la tecla "F3", repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

F3 = (*parámetro*)

En el campo "parámetro" es indicada una de las siguientes frases:

- "OFF" La tecla "F3" está deshabilitada (no puede ser utilizada).
 - "REL A" La tecla "F3" está configurada para comandar la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relè con contacto cerrado y/o de un relè con contacto abierto). **Indica la primera asociación de este tipo** (comando relè) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "REL B" La tecla "F3" está configurada para comandar la conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relè con contacto cerrado y/o de un relè con contacto abierto). **Indica la segunda asociación de este tipo** (comando relè) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "REL C" La tecla "F3" está configurada para comandar conmutación de relè de las fichas INPUT/OUTPUT digitales IO 3250 (un relè con contacto cerrado y/o de un relè con contacto abierto). **Indica la tercera asociación de este tipo** (comando relè) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "Play 1" La tecla "F3" está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. **Indica la primera asociación de este tipo** (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "Play 2" La tecla "F3" está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. **Indica la segunda asociación de este tipo** (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
 - "Play 3" La tecla "F3" está configurada para comandar la reproducción de una señal audio (mensaje o tono) memorizada en el disco rígido de la unidad de control CP 3100. **Indica la tercera asociación de este tipo** (reproducción mensaje/tono) efectuada en las teclas "F1", "F2", "F3".
- 3a) Apretar y soltar la tecla "F3" para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA ALARM).
 - 3b) Apretar y soltar la tecla "F1" para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F2).
 - 3c) Apretar y soltar la tecla "CLEAR" para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA "ALARM"

Para visualizar el estado de configuración de la tecla "ALARM" (ref. 6 – fig. 1, pag. 132) operar como se indica a continuación.

- 1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas "CLEAR" e "ENTER"; en el display de la consola será visualizado el mensaje "ADDRESS = *parámetro*".
- 2) Apretar y soltar la tecla "F3", repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

ALARM = (*parámetro*)

En el campo "parámetro" está indicada una de las siguientes frases:

- **“OFF”** La tecla **“ALARM”** está deshabilitada (no puede ser utilizada).
- **“Play C”** La tecla **“ALARM”** está configurada para comandar la reproducción repetitiva (play continuous) de una señal audio memorizada en la unidad de control **CP 3100**. La señal de alarma es reproducida completamente por lo menos una vez, y continua siendo reproducida hasta que la función de alarma no es desactivada.
- **“Play S”** La tecla **“ALARM”** está configurada para comandar la reproducción individual (play single) de una señal audio memorizada en la unidad de control **CP 3100**. La señal de alarma es reproducida una sola vez, después de que la función de alarma es automáticamente desactivada.
- **“MIC.”** La tecla **“ALARM”** está configurada para comandar la difusión de un anuncio microfónico desde la consola.

3a) Apretar y soltar la tecla **“F3”** para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN ESTADO PASSWORD).

3b) Apretar y soltar la tecla **“F1”** para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA F3).

3c) Apretar y soltar la tecla **“CLEAR”** para salir del menú.

VISUALIZACIÓN ESTADO PASSWORD

Para visualizar el estado de configuración de la password para el bloqueo de la consola, operar como se indica a continuación.

1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas **“CLEAR”** e **“ENTER”**; en el display de la consola será visualizado el mensaje **“ADDRESS = parámetro”**.

2) Apretar y soltar la tecla **“F3”**, repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación.

PASSWORD = (parámetro)

En el campo “parámetro” está indicada una de las siguientes frases:

- **“OFF”** La password memorizada en la consola no es válida: el bloqueo de la consola no puede ser activado.
- **“ON”** La password memorizada en la consola es válida, y es posible activar el bloqueo de la consola (ver párrafo “BLOQUEO DE LA CONSOLA”).

3a) Apretar y soltar la tecla **“F3”** para pasar al menú siguiente (VISUALIZACIÓN VERSIONE FIRMWARE).

3b) Apretar y soltar la tecla **“F1”** para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PARA TECLA ALARM).

3c) Apretar y soltar la tecla **“CLEAR”** para salir del menú.

VISUALIZACIÓN VERSION FIRMWARE

Para visualizar la versión del firmware del microprocesador de la consola, actuar como se indica a continuación.

1) Apretar al mismo tiempo y luego soltar las teclas **“CLEAR”** y **“ENTER”**; en el display de la consola será visualizado el mensaje **“ADDRESS = parámetro”**.

2) Apretar y soltar la tecla **“F3”**, repitiendo la operación hasta que en el display de la consola sea visualizado el mensaje indicado a continuación, donde en el campo “parámetro” es indicada la versión del firmware (ej. “FIRMWARE V. 1.0”).

FIRMWARE V. (parámetro)

3a) Apretar y soltar la tecla **“F1”** para pasar al menú anterior (VISUALIZACIÓN ESTADO PASSWORD).

3b) Apretar y soltar la tecla **“CLEAR”** para salir del menú.

ADVERTENCIA

- En este menú la tecla **“F3”** no es utilizable.

PARÁMETROS INVIATI DALL'UNITA' DE CONTROL

Cuando el sistema es configurado con la unidad de control **CP 3100**, la consola recibe diversos parámetros de configuración, indicados en el cuadro siguiente; si la configuración enviada es correcta la consola la memoriza, caso contrario envía la oportuna señalación de alarma a la unidad de control.

OGGETTO CONFIGURACIÓN	PARÁMETRO INVIATO DA CP 3100
Teclas zonas/grupos de “1” a “16”	Estado teclas (ON/OFF)
Tecla “GENERAL CALL”	Estado tecla (ON/OFF)
Tecla “F1”	Estado tecla (OFF / REL A / Play 1)
Tecla “F2”	Estado tecla (OFF / REL A / REL B / Play 1 / Play 2)
Tecla “F3”	Estado tecla (OFF / REL A / REL B / REL C / Play 1 / Play 2 / Play 3)
Tecla “ALARM”	Estado tecla (OFF / Play C / Play S / MIC)
Password	Número password (8 números)

DATOS TÉCNICOS

Función	Consola microfónica digital
Tipo micrófono	De condensador
Directividad	Unidireccional – cardioide
Salida para sistema - tensión / impedancia	Balanceada - 775 mV (0 dB) / 600 ohm
Salida para auricular - tensión / impedancia	Desbalanceada regulable - 775 mV (0 dB) / 600 ohm
Tiempo de grabación máximo	30 sec
Señal de preaviso anuncios	Señal a 1, 2 o 3 tonos (excluíble)
Comunicación serial	RS 485 - 9600 baud
Range de alimentación nominal	16 ÷ 30 Vdc
Absorción mínima	120 mA (tensión de alimentación 25 Vdc) 150 mA (tensión de alimentación 16 Vdc)
Absorción máxima	185 mA (tensión de alimentación 24 Vdc) 220 mA (tensión de alimentación 16 Vdc)
Fusible de protección	630 mA de fusion rapida (Fast)
Dimensiones	370 x 75 x 165 mm (sin brazo flexible)
Peso	2,1 Kg

FIGURE

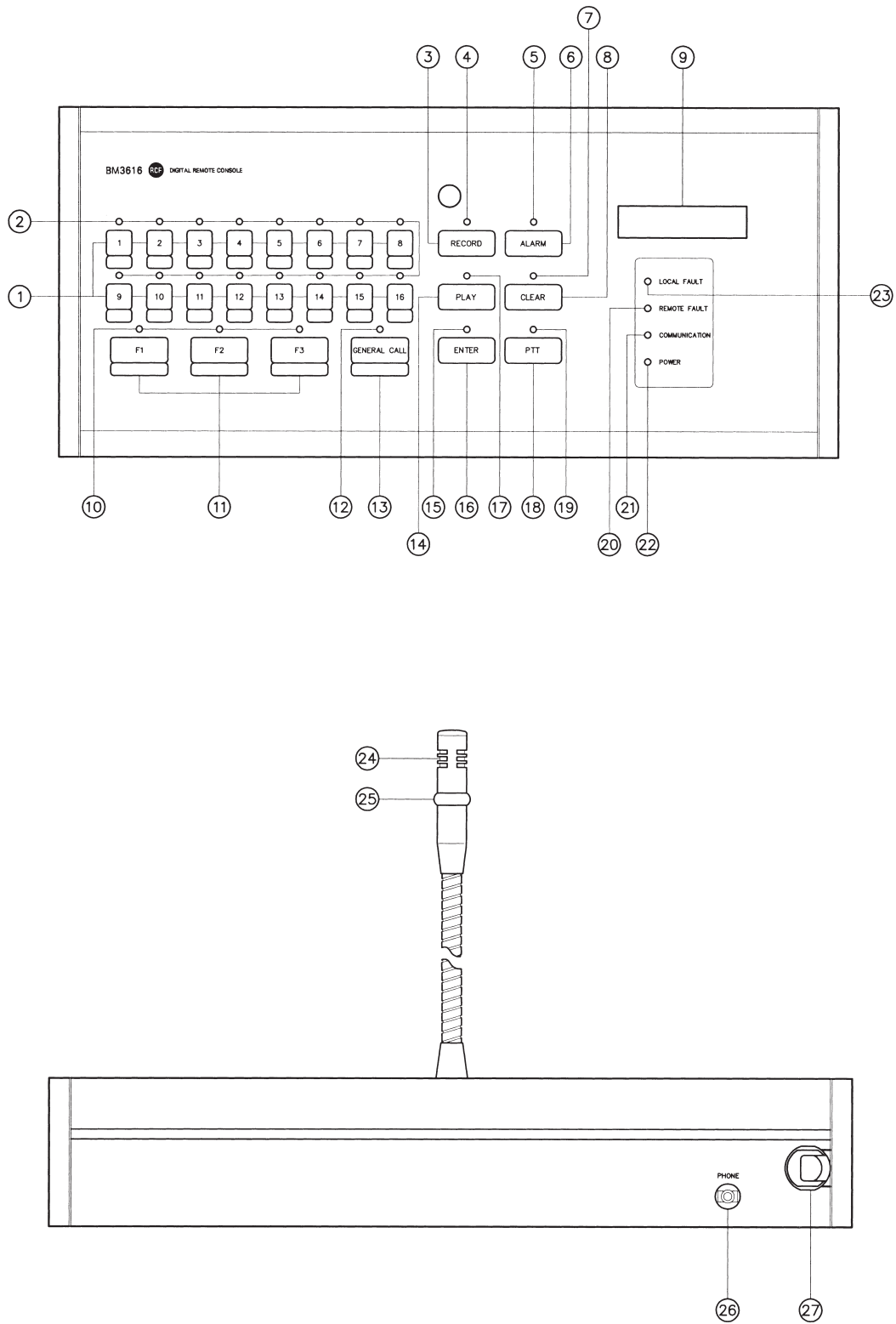


Fig./Abb. 1

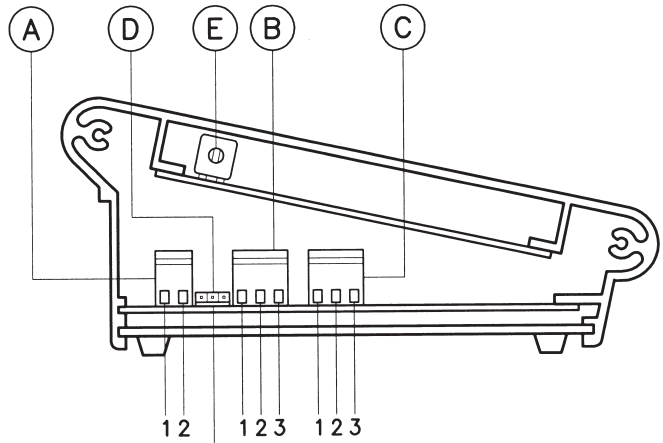
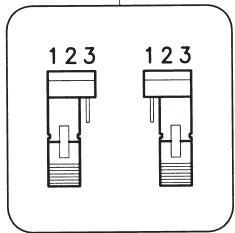


Fig./Abb. 2



LINEA TERMINATA	LINEA APERTA
LINE TERMINATED	LINE OPEN
LIGNE TERMINEE	LIGNE OUVERTE
ABGESCHLOSSENE LEITUNG	OFFENE LEITUNG
LINEA TERMINADA	LINEA ABIERTA

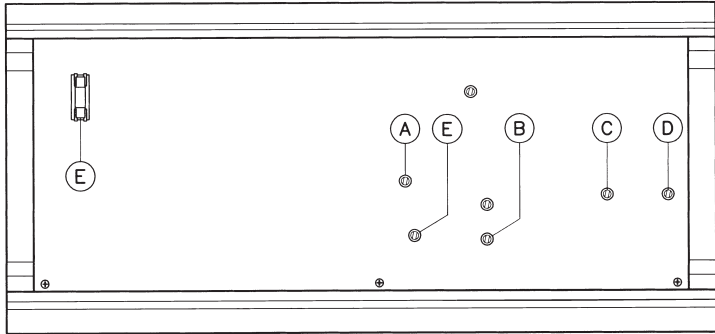


Fig./Abb. 3

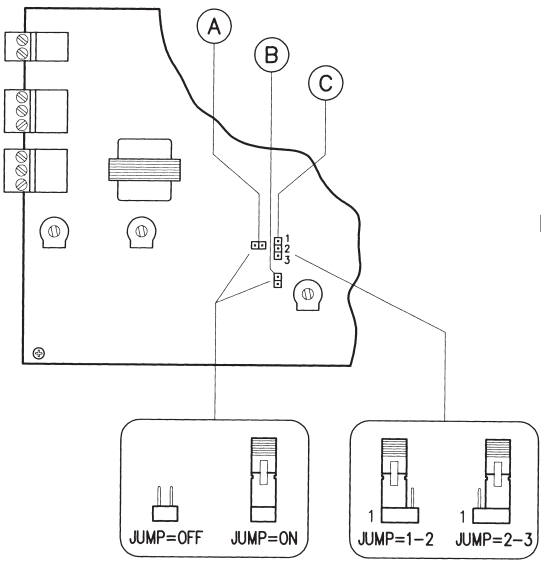


Fig./Abb. 4

SINCERT
ACCREDITAMENTO ORGANISMI CERTIFICAZIONE



A MACKIE DESIGNS INC. COMPANY www.mackie.com

RADIO CINE FORNITURE S.p.A.

Sede legale e Stabilimento: 42010 Mancasale (RE) - Via Raffaello, 13 - Tel. (0522) 274411 - Fax (0522) 926208
Sede Amministrativa e Uffici Commerciali: 42029 S. Maurizio (RE) - Via G. Ferraris, 2 - Tel. (0522) 354111 - Fax (0522) 551875
Internet: www.rcf.it - e-mail: rcfspa@rcf.it