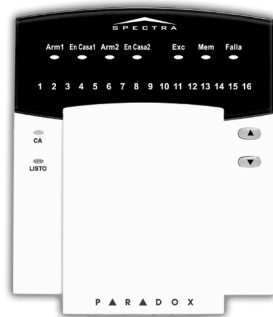




Teclados LCD y LED de 16 Zonas



1689
Teclado de LED de 16-Zonas



1641
Teclado LCD

Manual del Usuario



ÍNDICE DE MATERIAS

1.0 INTRODUCCIÓN	3
2.0 OPERACIONES BÁSICAS	4
2.1 Indicadores Luminosos de Teclado	4
2.2 Indicadores Visuales	5
2.3 Sonidos de Confirmación	6
2.4 Visualización de Memoria de Alarma	7
2.5 Lista de Eventos (Sólo para el Teclado LCD 1641) ..	8
2.6 Visualización de Fallos/Problemas	9
2.7 Particiones	13
3.0 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO	14
3.1 Código Maestro del Sistema (123456)	14
3.2 Códigos Maestros	14
3.3 Código de Atraco/Coacción	15
3.4 Programando Códigos de Acceso	15
4.0 ARMADO Y DESARMADO	17
4.1 Retardo de Salida	17
4.2 Desarmar y Desactivar una Alarma	17
4.3 Armado Regular	18
4.4 Armado En Casa	19
4.5 Armado Forzado	21
4.6 Anulación Manual de Zonas	22
4.7 Armado con Teclas de Acceso Rápido	24
4.8 Armado con Interruptor de Llave	26
4.9 Auto Armado	26

5.0 FUNCIONES ADICIONALES	28
5.1 Programar Zonas de Timbre	28
5.2 Silenciar el Teclado	29
5.3 Alarmas de Pánico	30
5.4 Programar la Hora (Reloj)	30
5.5 Tecla PGM (Salidas Programables)	31
5.6 Teclas de Acceso Rápido	31
5.7 Configuración del Teclado	32
6.0 ALARMAS DE FUEGO	33
7.0 PRUEBAS Y MANTENIMIENTO	36
8.0 LISTA DE COMPROBACIÓN	37
9.0 APÉNDICE A	43

1.0 INTRODUCCIÓN

Gracias por elegir la central **Spectra Security System** de **Paradox Security Systems**. La central Spectra le proporcionará tranquilidad y seguridad para su vivienda o negocio y protección para su familia. Sin embargo, puede hacer mucho más que eso. El sistema Spectra puede realizar sus sueños de automatización del hogar tales como la puerta del garaje, la calefacción, control de la temperatura y mucho más. Consulte con su instalador para beneficiarse de todas las capacidades de su sistema Spectra.

Este sistema de seguridad de tecnología avanzada le proporcionará protección fiable y potentes funciones que cualquiera puede usar sin memorizar complejos y confusos códigos. El sistema está conformado por un Panel de Control Spectra, uno o más Teclados Spectra, varios dispositivos de entrada (por ejemplo detectores de movimiento, contactos de puerta y demás) y varios dispositivos de salida (como sirenas, campanas, luces, etcétera).

Los teclados Spectra LCD 1641 y LED 1689, elegantes y fáciles de usar, le permitirán acceder cómodamente a las funciones de su sistema de seguridad y visualizar todas las acciones y el estado de su sistema de seguridad. Por consiguiente, antes de usar su sistema de seguridad, le recomendamos encarecidamente leer cuidadosamente este manual y solicitar al técnico instalador explicarle las operaciones básicas de funcionamiento.

2.0 OPERACIONES BÁSICAS

Los **teclados LED 1689 y LCD 1641 de Spectra** funcionan de la misma forma, pero exhiben las informaciones en forma diferente. Esta sección da un vistazo general de los teclados.

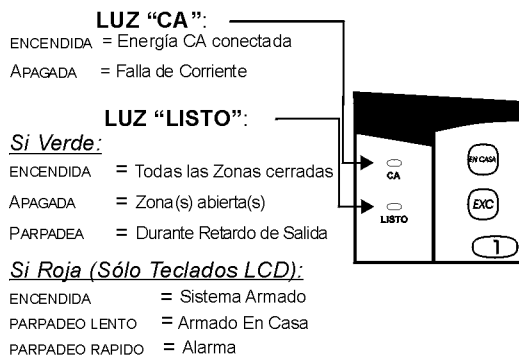


Muchas de las funciones del sistema las tiene que habilitar el instalador. Si la función no está programada, el teclado emitirá una tonalidad de rechazo y la acción será anulada. Vea la Sección 8.0 para más detalles.

2.1 INDICADORES LUMINOSOS DE TECLADO

El estado de cada luz en los teclados **Spectra** representa una condición determinada en el sistema. Ver Figura 2.1.

Figura 2.1: Vista de las luces indicadoras

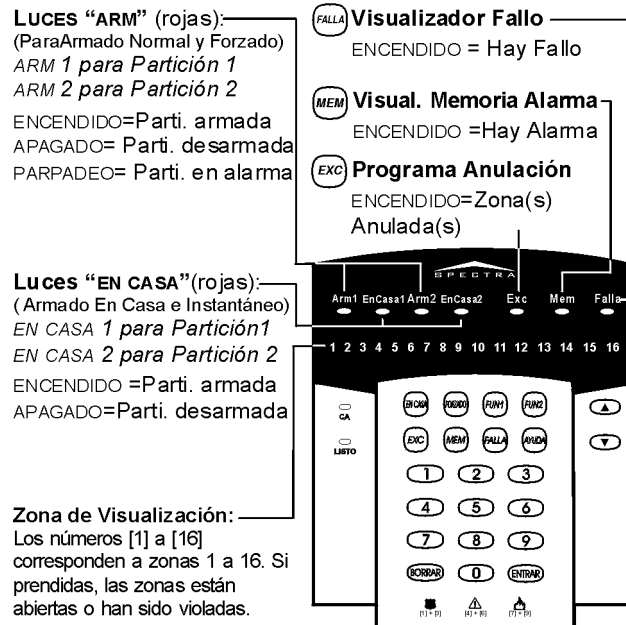


2.2 INDICADORES VISUALES

2.2.1 Para el Teclado LED 1689

Los números y símbolos de la pantalla del teclado informan del estado del sistema, como muestra la Figura 2.2.

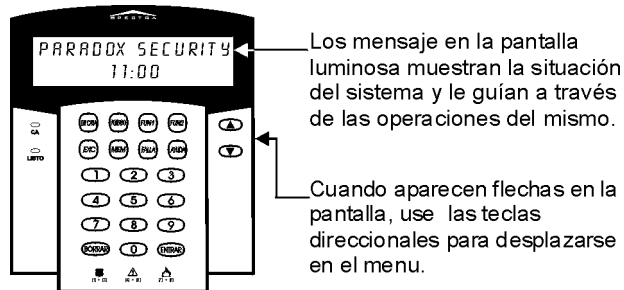
Figura 2.2: Vista del Teclado LED 1689



2.2.2 Para el Teclado LCD 1641

El LCD es una pantalla de 32 caracteres que puede mostrar mensajes de acuerdo con sus necesidades.

Figura 2.3: Vista del Teclado LCD 1641



2.3 SONIDOS DE CONFIRMACIÓN

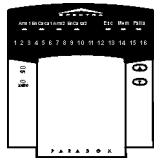
Cuando Vd. introduce información en el teclado, éste le guiará con tonos que Vd. debe conocer:

Tonos de Confirmación: Cuando una operación (p.ej. armado/desarmado) se ejecuta con éxito o cuando el sistema cambia de estado/modo, el teclado produce tonos intermitentes ("BEEP-BEEP-BEEP-BEEP").

Tonos de Rechazo: Cuando el sistema advierte que no se cumplieron los pasos, se introdujo un código erróneo, etc., el teclado emitirá un tono continuo ("BEEEEEEEEEP").

2.4 VISUALIZACIÓN DE MEMORIA DE ALARMA

Todas las zonas donde ha ocurrido una alarma se almacenarán en memoria. El sistema borrará el contenido de la Memoria de Alarma cada vez que el sistema se arme.



Para el Teclado LED 1689: Cuando ocurre una alarma en una zona, el símbolo **[MEM]** se ilumina. Después de desarmar el sistema pulse la tecla **[MEM]** para iluminar los símbolos de las zonas que estuvieron en alarma. Para salir de la *Visualización de la Memoria de Alarma*, pulse la tecla **[BORRAR]**.



Para el Teclado LCD 1641: Si ocurre una alarma en una zona, el mensaje "Memoria Zonas **[MEM]** para ver" aparece en la pantalla. Después de desarmar el sistema pulse la tecla **[MEM]**. Use las teclas **[<]** o **[>]** para ver las zonas que estuvieron en alarma. Para salir de la *Visualización de Memoria de Alarma*, pulse la tecla **[BORRAR]**.

2.5 LISTA DE EVENTOS (SÓLO PARA EL TECLADO LCD 1641)

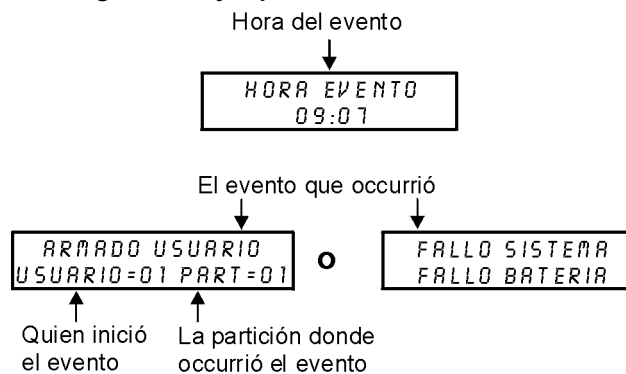
La Lista de Eventos grabará todas las acciones que ocurren en el sistema.

¿ Cómo veo la Lista de Eventos ?

- 1) Pulse la tecla **[MEM]**.
- 2) Pulse la tecla **[FUN2]**.
- 3) Use las teclas **[▲]** o **[▼]** para ver las Pantallas de Eventos.
- 4) Pulse **[BORRAR]** dos veces para salir.

Cada evento que ocurre genera dos Pantallas de Eventos (ver Figura 2.4). Cuando Vd. acceda a la Lista de Eventos, la hora del evento y de qué evento se trata se verán en la pantalla. Al pulsar la tecla **[▼]**, Vd. verá la otra pantalla.

Figura 2.4: Ejemplo de Pantallas de Eventos



2.6 VISUALIZACIÓN DE FALLOS/PROBLEMAS

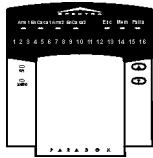
Su sistema supervisa continuamente catorce posibles condiciones de fallos. La mayoría de estas condiciones de fallo pueden ser transmitidos directamente a su Compañía de Seguridad.



Sugerimos enfáticamente que notifique el problema a su Compañía de Seguridad y le permita reparar su sistema.



El teclado puede ser programado para emitir un tono cada 5 segundos, siempre que exista un fallo/problema. Para apagar el tono presione la tecla **[FALLA]**.



Para el Teclado LED 1689: Cuando ocurre una condición de fallo, se iluminará el símbolo **[FALLA]**.

¿Cómo Accedo a Visualización del Problema?

1) Pulse la tecla **[FALLA]**

La tecla [FALLA] parpadeará, y los números del teclado correspondientes a la condición del problema se iluminarán.

2) Lea la explicación respectiva al fallo en la lista de fallos. Si no figuran las instrucciones de reparación comuníquese con su Servicio Técnico.

3) Pulse la tecla **[BORRAR]** para salir.



Para el Teclado LCD 1641: Si una condición de fallo ocurre, el mensaje “Fallo de Sistema [FALLA] para ver” aparecerá en la pantalla.

¿Cómo Accedo a Visualización del Problema?

- 1) Pulse la tecla **[FALLA]**
El mensaje “Ver Fallos Fallo de Sistema” aparecerá en la pantalla.
- 2) Use las teclas **[▲]** o **[▼]** para ver los Fallos. Lea la explicación respectiva al fallo en la lista de fallos. Si no figuran las instrucciones de reparación comuníquese con su Servicio Técnico.
- 3) Pulse la tecla **[BORRAR]** para salir.

Lista de Fallos / Problemas

Después de pulsar la tecla **[FALLA]**:

En el **Teclado LED 1689** los números del **[1]** al **[16]** correspondientes al fallo se iluminarán. En el **Teclado LCD 1641** los mensajes respectivos aparecerán en pantalla.

[1] Sin Bateria / Bateria Baja

La batería de respaldo está desconectada o su voltaje está bajo.

[2] Baja Bateria de Transmisor Inalámbrico (TX VR)

El voltaje de la batería de uno o más transmisores inalámbricos está bajo. Asimismo, la luz amarilla del

dispositivo parpadeará.

[3] Fallo de CA

El sistema ha detectado una pérdida de alimentación CA. Este problema ocurre durante un corte eléctrico. Si no hay tal falta de fluido eléctrico en su empresa y este problema aparece, sírvase contactar su Servicio Técnico.

[4] Sin Sirena / PGM2 Desconectada

No hay ningún dispositivo conectado a las salidas de Sirena o PGM2 en su sistema de alarma.

[5] Corte de Sirena

Durante una alarma, la salida de sirena, que usa un circuito sin fusibles, se cortará automáticamente si la corriente excede del valor predeterminado. Cuando el sistema es desarmado la corriente se corta en la salida de sirena y la señal de fallo se apaga, pero éste puede volver a aparecer durante la próxima alarma si la situación no se corrige

[6] Sobrecarga Auxiliar (AUX)

La salida auxiliar, que provee de corriente a los accesorios del sistema, usa un circuito sin fusibles para proteger la fuente de alimentación contra sobrecargas de corriente y automáticamente corta el suministro si la corriente excede del valor determinado.

[7] Fallo de Comunicación (FALLO COMUNICAC)

Su sistema de alarma, si está supervisado, no puede comunicarse con la Compañía de Seguridad.

[8] Pérdida Reloj

El reloj de su sistema de alarma se tiene que reprogramar. **Este es el único fallo que recomendamos que usted corrija.**

Para reprogramar la hora pulse la tecla **[8]** después del paso 2 de Visualización del Fallo/Problema (ver “¿Cómo accedo a la Visualización del Problema?” al principio de la Sección 2.6) y ponga la hora actual. Use formato de 24 horas (p.ej. 8:30 PM = 20:30). También vea el *Apéndice A*.

[9] Falla de Cableado en Zona Antisabotaje

Ha ocurrido un problema de cableado en una o más zonas.

Para ver las zonas con fallos, pulse la tecla **[9]** después del paso 2 de Visualización del Fallo/Problema (ver “¿Cómo Accedo a la Visualización del Problema?” al principio de la sección 2.6).

[10] Fallo de Supervisión de Línea Telefónica (FALLO MLT)

El sistema no ha detectado la presencia de línea telefónica durante más de 30 segundos.

[11] Fallo de Zona de Fuego

Hay un problema de cableado en una zona de fuego.

[12] Pérdida de Módulo

Un módulo dejó de comunicarse con el sistema.

[13] Pérdida de Supervisión del Transmisor Inalámbrico

Un transmisor inalámbrico no se comunica con el receptor o sus baterías están desconectadas. **(No Superv TX RF)**

Para ver las zonas donde los transmisores experimentan problemas, pulse la tecla [MEM] después del paso 2 de Visualización del Fallo/Problema (ver “¿Cómo Accedo a la Visualización del Problema?” en la sección 2.6).

[16] Fallo de Teclado

Si por algún motivo su teclado no se comunica con el sistema, entonces emitirá 4 tonos consecutivos con intervalos de 3 segundos. Pulse cualquier tecla para detener la señal sonora. El teclado reanudará sus funciones cuando se restablezca la comunicación con el sistema.

2.7 PARTICIONES

Su sistema de seguridad **Spectra** está equipado con una función que permite dividir el sistema de alarma en dos áreas diferentes identificadas como Partición 1 y Partición 2. Las particiones pueden usarse en lugares donde compartir los sistemas de seguridad es más práctico, como una oficina, un almacén, etc. Cuando el sistema está dividido, cada zona, cada Código de Usuario y muchas de las características pueden asignarse a una, a otra, o a ambas particiones.



Si el sistema no está dividido, todas las zonas, Códigos de Usuario, y funciones del sistema se reconocerán en el Área 1.

3.0 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO

Los códigos de acceso son números de identificación personales que permiten usar ciertos modos de programación, armar/desarmar el sistema así como activar/desactivar PGMs.

El sistema de seguridad **Spectra** acepta los siguientes:

- 1 *Código Maestro de Sistema*
- 2 *Códigos Maestros*
- 45 *Códigos de Acceso de Usuario* (incluye 1 código Atraco)

Para información sobre cómo cada *Código de Acceso* puede armar o desarmar el sistema refiérase a la *Lista de Configuración* en la Sección 8.0.

3.1 CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA (123456)

El *Código Maestro del Sistema* (código predeterminado:123456) puede armar o desarmar cualquier partición usando cualquiera de los métodos descritos en esta sección y puede crear, modificar o borrar cualquier *Código de Usuario* (ver Sección 3.4).

3.2 CÓDIGOS MAESTROS

El *Código Maestro 1* pertenece siempre a la Partición 1 y puede ser usado para crear, modificar o borrar *Códigos de*

Usuario (ver Sección 3.4) asignados a la Partición 1.
El Código Maestro 2 es asignado permanentemente a la Partición 2 (excepto si el sistema no ha sido dividido, entonces será asignado a la Partición 1) y puede ser usado para crear, modificar o borrar *Códigos de Usuarios* (ver Sección 3.4) asignados a la misma Partición.



Los *Códigos Maestros* no pueden modificar o borrar *Códigos de Usuarios* asignados a ambas particiones. Solo el *Código Maestro de Sistema* puede modificar o borrar *Códigos de Usuarios* asignados a ambas Particiones.

3.3 CÓDIGO DE ATRACO/COACCIÓN

Si alguien le obliga a armar o desarmar el sistema, al ingresar el *Código de Acceso* asignado al *Usuario 048* el sistema se armará o desarmará y transmitirá una alarma silenciosa (*Código de Atraco o Coacción*) a su compañía de seguridad.



Debe ser habilitado por el instalador.

3.4 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO

Su sistema puede usar *Códigos de Acceso* de 4 ó 6 dígitos. Cada dígito puede tener cualquier valor entre 0 y 9. Se considera al código de seis dígitos como el más difícil de violar y por consiguiente más seguro. Evite programar códigos fáciles u obvios, como números de teléfono, direcciones o códigos como 1234.

¿Cómo Programo Códigos de Acceso?

- 1) Pulse **[ENTRAR]**.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3) Ingrese la sección de 3 dígitos **[SECCIÓN]** (ver Tabla 3.1).
- 4) Ingrese el nuevo **[CÓDIGO DE ACCESO]** de 4 ó 6 dígitos.
- 5) Pulse **[BORRAR]** para salir.

¿Cómo Borro Códigos de Acceso?

- 1) Repita los pasos del 1 al 3 (vea arriba).
- 2) Pulse la tecla **[FORCE]** una vez por cada dígito del Código de Acceso (4 ó 6 veces) hasta que el teclado emita un "TONO DE CONFIRMACIÓN". Luego pulse la tecla **[BORRAR]** para salir.

Para el **Teclado LED 1689** vea el **Apéndice A**.

Tabla 3.1: Secciones de Códigos de Usuario

Sección	Códigos de Usuario
[001]	Cod. Usuario 001 = <i>Cod. Maestro Sistema</i>
[002]	Código Usuario 002 = <i>Código Maestro 1</i>
[003]	Código Usuario 003 = <i>Código Maestro 2</i>
[004] a [047]	<i>Código Usuario 004 al Cód. Usuario 047</i>
[048]	<i>Código Usuario 048 o Código Coacción</i>

4.0 ARMADO Y DESARMADO

Aproveche al máximo su sistema **Spectra** familiarizándose con todos los métodos de armado.



Si su sistema no tiene particiones (sección 1.7), se considera que todo pertenece a la Partición 1.

4.1 RETARDO DE SALIDA

Luego de entrar una secuencia válida de armado, el *Retardo de Salida* le dará margen para salir de las zonas protegidas antes de conectarse de forma definitiva. El teclado puede emitir tonos durante el Retardo de Salida.

4.2 DESARMAR Y DESACTIVAR UNA ALARMA

Para desarmar un sistema o alarma, ingrese su código de usuario. Un punto de entrada, como la puerta frontal, se programará con uno de los dos *Retardos de Entrada*. Cuando se abre un punto de entrada, el teclado emite tonos hasta que se desarme el sistema. El sistema no generará una alarma hasta que este tiempo termine. Un usuario puede desarmar una Partición que le ha sido asignada, excepto los usuarios con la opción *Sólo Armar*. Para desarmar alarmas de fuego ver sección 6.0.

¿Cómo puedo desactivar una Alarma?

Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO].

¿Como puedo desarmar el sistema?

Para armado En Casa o Instantáneo, vaya al paso 2.

- 1) Entre a través de un punto de entrada asignado.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.

SI TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.7):

- 3) Pulse la tecla correspondiente al área que Vd. desee desarmar **[1]** ó **[2]**. Para desarmar ambas áreas pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

4.3 ARMADO REGULAR

Este método armará todas las zonas en la Partición seleccionada.

¿Como puedo armar en modo regular (normal)?

- 1) Cierre todas las zonas de la Partición designada.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.

SI TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.7):

- 3) Pulse la tecla que corresponda a la Partición deseada. Para ambas Particiones pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

Nótese que el *Armado Regular* también se activa con el *Auto-Armado* (sección 4.9), un Interruptor de Llave (sección 4.8) o el *Armado con Tecla de Acceso Rápido* (sección 4.7).

4.4 ARMADO EN CASA

Este método le permite permanecer en el área protegida mientras se arma parcialmente el sistema. Las zonas "EN CASA" serán ignoradas en el Armado en Casa. Por ejemplo cuando Vd. duerme, las puertas y ventanas pueden armarse, y no los detectores de movimiento.

¿Cómo Armo en Casa?

- 1) Cierre todas las zonas de la partición deseada (excepto las zonas programadas como *EN CASA*).
- 2) Ingrese la tecla **[EN CASA]**.
- 3) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.

SI TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.7):

- 4) Pulse la tecla que corresponda a la Partición deseada **[1]** ó **[2]**. Para ambas Particiones pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

Nótese que el Armado en Casa también se activa usando el *Auto Armado* (ver sección 4.9), un *Interruptor de Llave* (ver sección 4.8), o el *Armado Con Tecla de Acceso Rápido* (ver sección 4.7).

4.4.1 Armado Instantáneo

Después de Armar en Casa el sistema, y **durante el Retardo de Salida**, mantenga pulsada la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos. Vd debe oír un "TONO DE CONFIRMACIÓN". El sistema estará a partir de ese momento en Armado Instantáneo y cualquier intrusión en la zona generará la alarma inmediata.

Si tiene acceso a ambas particiones:

Para Armado Instantáneo de una partición:

- 1) Pulse la tecla **[EN CASA]**
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**
- 3) Elija una partición
- 4) Mantenga pulsada la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos

Para Armado Instantáneo de ambas particiones:

- 1) Pulse la tecla **[EN CASA]**
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**
- 3) Pulse **[1]**
- 4) Pulse **[2]**
- 5) Mantenga pulsada la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos

4.5 ARMADO FORZADO

El Armado Forzado le permite armar el sistema rápidamente sin esperar a que todas las zonas del sistema se cierren. Durante este tipo de armado se considera "desactivada" una *Zona Forzada* hasta que se cierra, entonces el sistema armará esa zona. Este Armado se usa normalmente cuando el teclado está protegido por un detector de movimiento. Por ejemplo, cuando se arma y el detector es una *Zona Forzada*, el sistema le permite armar incluso si la zona está abierta.

¿Cómo puedo Armar Forzado ?

- 1) Cierre las zonas en la partición deseada (excepto las *Zonas Forzadas*).
- 2) Pulse la tecla **[FORZADO]**.
- 3) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.

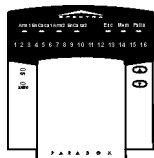
SI TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (vea Sección 2.7):

- 4) Pulse la tecla correspondiente a la partición deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas, pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

El Armado Forzado también se puede activar con *Armado Forzado con Tecla de Acceso Rápido* (ver Sección 4.7.6.).

4.6 ANULACIÓN MANUAL DE ZONAS

La *Anulación Manual de Zonas* le permite programar zonas específicas que el sistema debe ignorar (desactivar) la próxima vez que se arme. Por ejemplo, Vd. puede anular las zonas que protegen los lugares de su establecimiento donde hay obreros que efectúan renovaciones. Una vez que el sistema se desarma, esas anulaciones se borran.

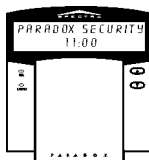


Para el Teclado LED Spectra 1689: Cuando se anulan zonas, se iluminará el símbolo [EXC].

¿Cómo Anulo zonas?

- 1) Pulse la tecla [EXC].
- 2) Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO] (ver Nota 1, p. 24).
- 3) Ilumine los números correspondientes a las zonas que quiere anular entrando los 2 dígitos de la zona (por ejemplo: zona 3 = 03).
- 4) Pulse la tecla [ENTRAR] para salvar y salir.

La *Anulación Manual de Zonas* también se puede realizar usando la *Anulación con Tecla de Acceso Rápido* (ver sección 4.7.7). Para quitar la anulación de una zona, vuelva a poner los 2 dígitos de la zona en el Paso 3 o pulse [FORZADO] para borrar toda la anulación actual.



Para el Teclado LCD Spectra 1641: Cuando se anulan zonas, el mensaje “Zona(s) Excluida [EXC] para Ver” aparecerá en pantalla.

¿Cómo Anulo zonas?

- 1) Pulse la tecla [EXC].
- 2) Entre su [CÓDIGO DE ACCESO] (vea Nota1).
- 3) Ingrese el número de dos dígitos de la zona deseada (p.e. zona 3 = 03) o use las teclas [▲] o [▼] para ver las zonas y pulse la tecla [EXC] cuando la zona deseada aparezca en pantalla.
- 4) Pulse la tecla [ENTRAR] para salir.

Para quitar la anulación de una zona, vuelva a poner los 2 dígitos de la zona deseada en el Paso 3 o pulse la tecla [EXC] cuando aparezca en pantalla la zona deseada.

NOTA 1: Si tiene acceso a ambas particiones, pulse la tecla correspondiente a la partición deseada, [1] ó [2].

4.6.2 Función de Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, las entradas de anulación se borran. La *Función de Memoria de Anulación* permite recuperar las últimas entradas guardadas en memoria. Esto elimina la necesidad de reprogramar manualmente las anulaciones cada vez que se arme el sistema.

¿Cómo uso la Función de Memoria de Anulación?

- 5) Pulse la tecla [EXC].
- 6) Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO] (vea Nota 1, p. 24).
- 7) Pulse la tecla [EXC].
- 8) Pulse la tecla [ENTRAR].

4.7 ARMADO CON TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

El Armado con Tecla de Acceso Rápido permite armar el sistema sin usar un Código de Acceso.

4.7.3 Armado Regular con Teclas de Acceso Rápido

Pulse y mantenga la tecla [ENTRAR] por 3 segundos (ver Nota 1) para armar todas las zonas en la partición. Puede usar esta función para permitir a un grupo específico de personas (p.ej. Servicio de limpieza) armar el sistema, sin darles acceso a otros controles del sistema de alarma. Para detalles de *Armado Regular* ver sección 4.3.

4.7.4 Armado en Casa con Teclas de Acceso Rápido

Pulse y presione la tecla [EN CASA] por 3 segundos (ver Nota 1) para armar todas las zonas no definidas como *Zonas en Casa*. Para más detalles ver sección 4.4

4.7.5 Salida Rápida

CUANDO EL SISTEMA YA ESTÁ ARMADO EN CASA: Esta función le permitirá salir del área protegida y mantener el sistema armado.

Salir y Armar en modo En Casa: Pulse y mantenga la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos (ver Nota 1) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termine, el sistema volverá a *Armarse en Casa*.

Salir y Armar Regular: Pulse y mantenga la tecla **[ENTRAR]** por 3 segundos (ver Nota 1, p. 24) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termine, el sistema cambiará a *Armado Regular* (ver sección 4.3).

Salir y Armar Forzado: Pulse y mantenga la tecla **[FORZADO]** durante 3 segundos (ver Nota 1, p. 24) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termine, el sistema cambiará a *Armado Forzado* (ver sección 4.5).

4.7.6 Armado Forzado con Teclas de Acceso Rápido

Pulse y mantenga la tecla **[FORZADO]** por 3 segundos (ver Nota 1, p. 24) para anular cualquier *Zona Forzada* abierta. Para detalles de *Armar Forzado*, ver la sección 4.5.

4.7.7 Anulación con Teclas de Acceso Rápido

Pulse y mantenga la tecla **[EXC]** por 3 segundos (ver Nota 1, p. 24) para acceder a *Anulación Manual Zonas* (ver sección 4.6).

4.8 ARMADO CON INTERRUPTOR DE LLAVE

Se puede usar un Interruptor de Llave para armar y desarmar el sistema. Se programa como *Armar en Casa* (ver sección 3.4) o *Armado Regular* (ver sección 3.3) y se asigna a una partición específica. Un Interruptor de Llave puede funcionar como Sostenido o Momentáneo.

Para armar el sistema usando un Interruptor de Llave sostenido, póngalo en posición "conectado". Para desarmar el sistema póngalo en posición "desconectado".

Para armar el sistema usando un Interruptor de Llave temporal póngalo a "conectado" y luego gírelo a "desconectado". Para desarmar el sistema ejecute nuevamente esta operación.

4.9 AUTO ARMADO

El sistema **Spectra** puede ser programado para armarse automáticamente bajo las dos condiciones siguientes:

4.9.8 Auto Armado Programado

Vd. Puede programar la hora a la que su sistema de alarma se armará automáticamente todos los días.

¿Cómo programo la hora del Auto Armado?

- 1) Pulse la tecla **[ENTRAR]**.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3) Entre **[101]** para la Partición 1 ó **[102]** para la Partición 2
- 4) Ingrese la **[HORA]** deseada.
Ejemplo: 6:15 PM = 18:15

Para el Teclado LED Spectra 1689 vea también: **Apéndice A.**



Hay un Retardo de Salida de 60 segundos antes que se arme el sistema (ver sección 4.1) En este período, el Auto-Armado se puede cancelar si Vd. introduce su Código de Acceso.

4.9.9 Auto Armado "Sin Movimiento"

Su central puede ser programada para armar el sistema y/o enviar un reporte si no hay actividad en una zona durante un espacio programado de tiempo. Esta función es particularmente útil cuando se supervisa una persona con problemas de salud, o que vive sola.

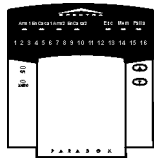
5.0 FUNCIONES ADICIONALES



El Timbre y el Silencio de cada teclado tienen que ser activados por separado. Si el sistema pierde alimentación, deben ser reprogramados.

5.1 PROGRAMAR ZONAS DE TIMBRE

Cada vez que una zona con el *Timbre Habilitado* sea abierta, Vd. será informado gracias a un pitido en el teclado.

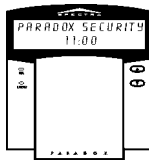


Para el Teclado *LED Spectra 1689* :

¿Cómo Activo el Timbre de Zona?

- 1) Presione la tecla **[9]** durante 3 segundos.
- 2) Ilumine los números de las zonas donde quiere activar el timbre, entrando los 2 dígitos de la zona. Por ejemplo, para el timbre de la zona 2 pulse **[0]** y **[2]**.
- 3) Pulse **[ENTRAR]** para salvar y salir.

Para desactivar el Timbre de una zona, siga los mismos pasos y el número de la zona se apagará, o pulse **[FORZADO]** para quitar los timbres activados de todas las zonas. Al programar las Zonas de Timbre, después de mantener pulsada la tecla **[9]**, los símbolos **[ARM1]**, **[EN CASA]**, **[ARM2]**, **[EN CASA2]**, **[EXC]**, **[MEM]**, y **[FALLO]** parpadearán. Las zonas con el Timbre ya activado también se iluminarán. Las zonas que permanezcan apagadas no lo tendrán activado.



Para el Teclado LCD Spectra 1641:

¿Cómo Activo el Timbre de Zona?

- 1) Presione la tecla **[9]** durante 3 segundos.
- 2) Ingrese el número de 2 dígitos de la zona deseada o use las teclas **[▲]** o **[▼]** para ver las zonas y presione la tecla **[FUN1]** cuando la zona deseada aparezca en pantalla.
- 3) Pulse la tecla **[ENTRAR]** para salvar y salir.

Para desactivar el Timbre de una zona, siga los mismos pasos y el número de la zona se apagará, o pulse **[FUN1]** cuando aparezca en pantalla la zona deseada.

5.2 SILENCIAR EL TECLADO

Cuando está silenciado, el teclado sólo emitirá el tono de confirmación, el de rechazo y los tonos cuando se pulsan las teclas. Por consiguiente, cuando esté silenciado, el teclado no sonará durante una alarma. Mantenga pulsada la tecla **[BORRAR]** 3 seg. para habilitar o inhabilitar el Silenciado del Teclado. Si el teclado emite un tono de confirmación, se habilita el silenciado del teclado. Si se oye un tono de rechazo, se deshabilita la característica.

5.3 ALARMAS DE PÁNICO

En caso de emergencia, el sistema **Spectra** puede generar tres alarmas de pánico, que se activan al pulsar y mantener simultáneamente dos teclas específicas durante tres segundos. Según sus necesidades estas alarmas pueden ser audibles (sirenas) o silenciosas y pueden enviar mensajes específicos a su central receptora. Por ejemplo, presionar simultáneamente las teclas **[1]** y **[3]** puede significar "Llaman a la Policía" o un mensaje que Vd requiera.

Mantenga pulsadas las teclas **[1]** y **[3]** para la policía.

Mantenga pulsadas las teclas **[4]** y **[6]** para auxilio médico.

Mantenga pulsadas las teclas **[7]** y **[9]** para alarma de fuego.

5.4 PROGRAMAR LA HORA (RELOJ)

¿Cómo Programo el Reloj?

- 1) Pulse la tecla **[ENTRAR]**.
- 2) Ingrese el **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3) Ingrese **[100]**.
- 4) Entre la **[HORA]** deseada.
Ejemplo: 6:15 PM = 18:15
- 5) Pulse **[BORRAR]**.

Para el **Teclado LED Spectra 1689** vea también: **Apéndice A**.

5.5 TECLA PGM (SALIDAS PROGRAMABLES)

Su sistema **Spectra** puede incluir una o más salidas programables (PGMS). Cuando un evento o condición específica ocurre en el sistema, la PGM puede usarse para reiniciar detectores de humo, activar luces en su hogar u oficina, abrir o cerrar puertas de garaje y muchas opciones más. Una PGM también puede ser programada para activarse cuando la tecla [FUN1] se presiona por 3 segundos.

5.6 TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

A la demanda de su instalador o empresa de seguridad Vd. puede tener que realizar una de las siguientes funciones. Pulse:

5.6.1 Envío de Prueba

[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [MEM]

Si su sistema es supervisado por una Compañía de Seguridad, esta función le enviará un código de prueba.

5.6.2 Llamada a PC

[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [EXC]

Iniciará una llamada al ordenador de la Compañía de Seguridad que usa el programa Winload.

5.6.3 Responder a PC

[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [FORZADO]

Forzará a su sistema a contestar una llamada realizada por su Compañía de Seguridad mediante el programa Winload.

5.6.4 Cancelar Comunicación

[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [EN CASA]

Cancela toda comunicación con el programa Winload si ha sido iniciado.

5.7 CONFIGURACIÓN DEL TECLADO

(SÓLO PARA LOS TECLADOS LCD)

Vd. puede configurar el teclado de acuerdo a sus necesidades.

- 1) Mantenga pulsada la tecla **[6]** durante 3 segundos.
- 2) Elija una. Pulse:
 - [1]** Luz de fondo: la luz del teclado (7 el más brillante).
 - [2]** Contraste: intensidad del carácter (7 el más débil).
 - [3]** Desplazamiento: tiempo entre mensajes (7 el más lento).
- 3) Pulse **[▲]** o **[▼]** para modificar.
- 4) Pulse **[ENTRAR]** para salvar.
- 5) Regrese al paso 2 o pulse **[BORRAR]** para salir.

6.0 ALARMAS DE FUEGO

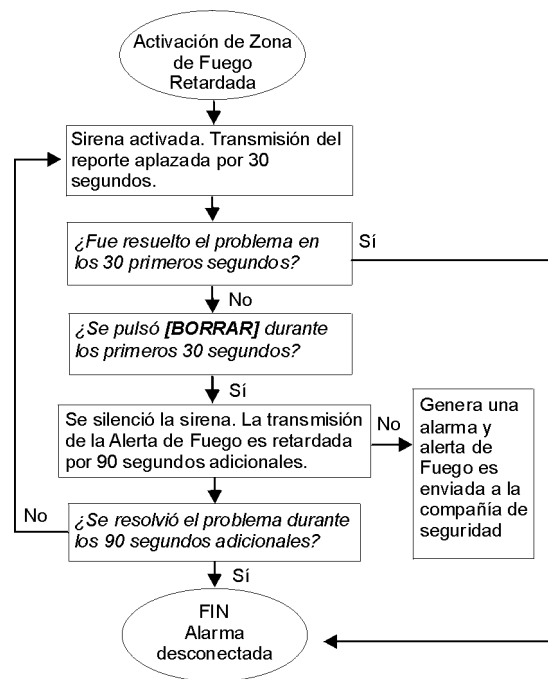
En caso de una alarma de fuego, las sirenas emitirán tres “Chillidos” a todos los 2 segundos hasta que Vd. las silencie o las reajuste a su estado inicial, introduciendo un código válido. Si la zona es una *Zona de Fuego Aplazada*, el sistema esperará un tiempo programado antes de comunicarse con la Compañía de Seguridad. Esto evitará el envío de falsas alarmas. En caso de una falsa alarma de fuego comuníquese de inmediato con su Compañía de Seguridad para evitar una respuesta innecesaria.

¿Qué Hago si una Zona de Fuego Aplazada se activa accidentalmente?

- 1) Pulse la tecla **[BORRAR]** durante los primeros 30 segundos de la alarma.
- 2) Intente corregir el problema.
- 3) Si el problema persiste, la alarma sonará de nuevo. Pulse **[BORRAR]** otra vez.

Estos pasos indican al sistema que demore el reporte de la alarma de fuego a la Compañía de Seguridad (ver Figura 6.1 en la pagina 35).

Figura 6.1: Secuencia de Evento en Zona de Fuego Retardada



Minimizando Riesgos de Fuego

Las tres causas principales de fuego son:

- Cocinar es la causa principal de incendio **(en los hogares de los Estados Unidos)**. También es la causa principal de quemaduras. Los incendios en la cocina se deben más a las faltas de atención y a errores humanos, que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas.
- El descuido al fumar es la causa principal de muertes por fuego. Los detectores de humo, la tapicería y los muebles resistentes a las quemaduras son eficaces contra el riesgo de incendio.
- La calefacción es la segunda causa de fuego residencial en Estados Unidos. Sin embargo, el riesgo de incendio en casas unifamiliares es mayor que en apartamentos (edificios) con un servicio de mantenimiento profesional.

Consejos de Seguridad contra Incendios

- En caso de incendio, recuerde que el tiempo es su mayor enemigo, escape primero y pida ayuda después. Desarrolle un plan emergencia y designe un lugar de reunión fuera de la casa. Asegúrese que sus familiares conocen mínimo dos vías de escape de cada habitación. Practique la evacuación con los ojos cerrados, **no podrá ver cuando lo necesite**. Nunca permanezca de pie, arrástrese bajo el humo e intente cubrirse la boca. Nunca vuelva al edificio en llamas, le puede costar la vida.
- Finalmente, tenga por lo menos un detector de humo en funcionamiento. Esto incrementa dramáticamente sus posibilidades de sobrevivir. Y recuerde practicar frecuentemente el plan de escape con su familia.

Provéase de un Sistema de Detección de Incendios

Los incendios por la noche son especialmente peligrosos. Mientras su familia duerme, se producen humos y gases tóxicos que pueden ser mortales. Para advertir de la presencia de fuego deben instalarse detectores de humo cerca de los dormitorios, en los pasillos, la cocina y otras habitaciones, incluyendo el sótano.

7.0 PRUEBAS Y MANTENIMIENTO

Con el sistema desarmado y el indicador "LISTO" encendido, active los detectores de movimiento mientras camina por el área. Abra y cierre las puertas y/o ventanas protegidas y verifique que las luces del teclado correspondientes a las zonas se iluminen. Su instalador le indicará la mejor manera de probar el buen funcionamiento de su sistema.

No use fuego para probar sus detectores de incendio. Comuníquese con su servicio técnico para probarlos con métodos seguros

Bajo un uso normal, su sistema no requiere mantenimiento salvo una prueba regular de funcionamiento. Se recomienda que la batería del sistema sea cambiada cada tres años. Hable con su instalador sobre las pruebas a efectuar y la frecuencia de realización.

8.0 LISTA DE COMPROBACIÓN

Descripción de las Zonas

¿Tiene Particiones el sistema? Si No

Partición 1 =

Partición 2 =

Zona # y Descripción	Partición 1 ó 2	Exc	Casa	Forza.	24Hr	Retar. Entra.
01: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Inter. Llave? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
Tipo: _____						
03: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zona Fuego S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
¿Aplazada? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
04: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zona # y Descripción	Partición 1 ó 2	Exc Casa	Forza.	24Hr	Retar. Entra.
10: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Códigos de Acceso

Por seguridad, ponga sólo el nombre del usuario y no su Código de Acceso. Cód. de 4 Dígitos Cód. de 6 Dígitos

Usuario # y Nombre	Partición 1 ó 2	Exc Casa	Forza.	Sólo Arma	Sólo PGM
001: _____ Cód Maestro Sistema Fábrica: 123456	1 y 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
002: _____ Código Maestro 1	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003: _____ Código Maestro 2	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
004: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005: _____	____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario # y Nombre	Partición 1 ó 2	Exc	Casa	Forza.	Sólo Arma	Sólo PGM
006: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
008: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
009: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
010: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario # y Nombre	Partición 1 ó 2	Exc	Casa	Forza.	Sólo Arma	Sólo PGM
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
029: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
030: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
034: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
035: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
036: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
038: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
039: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
040: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
041: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
042: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
044: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
045: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario # y Nombre	Partición 1 ó 2	Exc	Casa	Forza.	Sólo Arma	Sólo PGM
046: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
047: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
048: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coacción: S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						

Teclas y Funciones Especiales

- [ENTRAR] Armado Regular con Acceso Rápido Activado
- [EN CASA] Armado En Casa con Acceso Rápido Activado
- [FORZADO] Armado Forzado con Acceso Rápido Activado
- [EXC] Anulación con Acceso Rápido Activada

Alarmas de Pánico:

- [1] y [3] Policía o _____ Silencio Audible Apagada
- [4] y [6] Aux. o _____ Silencio Audible Apagada
- [7] y [9] Fuego o _____ Silencio Audible Apagada

PGMs:

PGM 1:

PGM 2:

PGM 3

Controladores de Tiempo del Sistema

Entre y salga por las puertas designadas.

Retardo Salida 1 (Partición 1): _____ sec. = tiempo para salir
Retardo Salida 2 (Partición 2): _____ sec. = tiempo para salir

Retardo de Entrada 1 = _____ sec. = para desarmar antes que la alarma suene; entre por la zona # _____
Retardo de Entrada 2 = _____ sec. = para desarmar antes que la alarma suene; entre por la zona # _____

La Alarma activará la sirena durante _____ min.

Otras Informaciones

Instalado por: _____ Fecha: _____

Servicio de: _____ Tel: _____

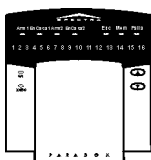
Supervisado por: _____ Tel: _____

Su número de abonado: _____

Ubicación de la Central: _____ en el
circuito #: _____

Ubicación de las Conexiones de Teléfono:

9.0 APÉNDICE A



Sólo para el Teclado LED Spectra 1689

No lea lo siguiente si no ha leído estas secciones:

- *Códigos de Usuario* (vea Sección 3.4)
- *Programar Reloj* (vea Sección 5.4)
- *Hora del Auto Armado* (vea sección 4.9)

Después de entrar los 3-dígitos de la sección que desea programar, los símbolos **[ARM1]** y **[EN CASA1]** parpadearán. Si un valor es programado, el número que corresponde al primer dígito del valor también se iluminará. A partir de este momento, Vd. puede introducir los datos requeridos. Después de entrar un dígito, el número correspondiente al siguiente dígito programado se iluminará. Por ejemplo, si Vd. quiere cambiar el *Código del Usuario 004* de 123456 a 454545, después de entrar en la sección **[004]**, el número **[1]** se encenderá. Pulse la tecla **[4]** y el número **[2]** también se encenderá, luego pulse **[5]** y el número **[3]** se encenderá y así sucesivamente.

O también,

Luego de entrar los 3 dígitos de sección y antes de entrar cualquier dato, pulse **[ENTRAR]** y accederá a la *Visualización de Datos*. Las Luces **[ARM1]** y **[EN CASA1]** se iluminarán. En de este modo, pulsando **[ENTRAR]** Vd. verá dígito a dígito el contenido de la sección y las luces **[EXC]**, **[MEM]** y **[FALLO]** parpadearán. Cuando vea el último dígito de la sección, pulse **[ENTRAR]** e irá automáticamente a la siguiente sección.

Garantía

El fabricante garantiza que sus productos están libres de defectos, tanto materiales como de mano de obra, bajo un uso normal durante un año. Exceptuando lo que se menciona aquí específicamente, todas las garantías expresas o implícitas, sean estatutarias o de otro tipo, cualquier garantía implícita de comerciabilidad y de adaptabilidad a un propósito particular, son expresamente excluidas. Debido a que el fabricante no instala ni conecta los productos y debido a que los productos podrían ser usados en conjunto con productos no manufacturados por el fabricante, el fabricante no puede garantizar el rendimiento del sistema de seguridad. La obligación del fabricante bajo esta garantía se limita expresamente a la reparación o reemplazo, según el vendedor, de cualquier producto que no cumpla con las especificaciones. En ningún momento podrá el comprador o cualquier otra persona hacer responsable al vendedor por cualquier pérdida o daños ocasionados, sean directos o indirectos, incluyendo, pero sin limitarse a esto, cualquier daño por pérdida de beneficios, mercancía robada o reclamaciones realizadas por terceros, que sea causado por artículos defectuosos o se deban al uso incorrecto o a una instalación defectuosa del material.



P ▲ R ▲ D O X[®]
S E C U R I T Y S Y S T E M S
780 Blvd. Industrial , St-Eustache, Montreal, Quebec, Canada J7R 5V3
www.paradox.ca 08/2002 SPEK-SU01

Teclados Spectra 47