

NOTAS DE SU SISTEMA DE SEGURIDAD

Compañía de Instalación/Servicio _____

En Caso de Servicio Llamar a _____

Estación de Monitoreo _____

Clave de Atraco (asalto) _____

CODIGOS DE FUNCION

<u>Codigo/Función</u>	<u>Controla la Función</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Este sistema está no está particionado.

TECLAS DE ACTIVACION DE EMERGENCIAS (marque si están habilitadas)

Fuego

Medico (Auxiliar)

Policia

FUNCIONES PROGRAMADAS

Retardo de Aborto (*)

Cancelación de Alarma

Armado Forzado (*)

Armado en Casa (*)

Prueba de
Comunicación

Anulacion de Grupos
de Zonas (*)

Instantáneo Automatico

Timbre

Armado Rápido (*)

Prueba de Batería

Ver Otra Partición

Re Salida

Prueba de Sirena

(*) Estas funciones no deberpan habilitarse en sistemas tipo UL.

RETARDOS DE ENTRADA/SALIDA

Retardo de Salida _____

Retardo de Salida Secundaria _____

Retardo de Entrada _____

Retardo de Entrada Secundaria _____

DESCRIPCION DE ZONAS

01 _____

09 _____

17 _____

02 _____

10 _____

18 _____

03 _____

11 _____

19 _____

04 _____

12 _____

20 _____

05 _____

13 _____

21 _____

06 _____

14 _____

22 _____

07 _____

15 _____

23 _____

08 _____

16 _____

24 _____

EL OBJETIVO DE ESTE MANUAL ES AYUDARLO A ENTENDER SU SISTEMA DE SEGURIDAD Y ENSEÑARLE SU OPERACIÓN. TODOS LOS USUARIOS DE SU SISTEMA DE SEGURIDAD DEBERÍAN LEER Y SEGUIR LAS INDICACIONES Y PRECAUCIONES DE ESTE MANUAL. NO HACERLO ASÍ PODRÍA RESULTAR EN EL MAL FUNCIONAMIENTO DE SU SISTEMA. ESTE MANUAL DEBERÍA MANTENERSE EN UN LUGAR ACCESIBLE DURANTE TODA LA VIDA DE SU SISTEMA DE SEGURIDAD. SI USTED NO ENTIENDE ALGUNA PARTE DEL MANUAL, DEBERÁ NOTIFICARLO A SU COMPAÑÍA DE INSTALACIÓN Y SOLICITARLE LA EXPLICACIÓN COMPLETA DE DICHA PARTE.

LA CENTRAL DE CONTROL DE SEGURIDAD es activada (armada) y desactivada (desarmada) ingresando un código de 4 o 6 dígitos con el Teclado de Control, que es similar al teclado de un teléfono. Si su sistema de seguridad ha sido programado, usted podrá activar (ARMAR) su sistema simplemente presionando la tecla [PERIMETRAL] o la tecla [SALIDA]. El sistema solo podrá ser desarmado con un código de 4 o 6 dígitos. El Teclado de Control incluye hasta 35 luces indicadoras y un emisor sonoro en su interior. Estos proveen información específica relacionada con el estado del Sistema de Seguridad que se explica en este manual. Entender el significado de los indicadores luminosos y sonoro le ayudará a operar fácilmente su sistema.

RECUERDE LEER EL MANUAL, Y, SI ES POSIBLE, PRACTICAR CON EL TECLADO DE CONTROL MIENTRAS QUE SU INSTALADOR SE ENCUENTRE EN EL LUGAR. SI USTED TIENE ALGUNA DUDA REALICE LA PREGUNTA A SU EMPRESA DE INSTALADORA. POR FAVOR MANTENGA EN MENTE QUE EL NIVEL DE SEGURIDAD QUE USTED OBTENDRÁ CON ESTE SISTEMA DEPENDERÁ ESPECÍFICAMENTE DE DOS PUNTOS PRINCIPALES:

1. La cantidad, calidad y ubicación de los dispositivos de sensores conectados a este sistema.
2. El conocimiento que usted tenga del sistema de seguridad y como es utilizado este conocimiento en un test semanal del sistema completo.

USTED DEBERÍA TENER EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS Y UTILIZARLOS EN LA PREPARACIÓN DE UN PLAN DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN PARA SU HOGAR O NEGOCIO.

- Su sistema de seguridad es un dispositivo electrónico y está sujeto a fallas. No base únicamente en él todo su sistema de seguridad.
- su sistema debería ser probado semanalmente.
- su sistema no funcionará sin alimentación eléctrica.
- los dispositivos de advertencia deben ser suficientemente audibles, estar conectado correctamente, y colocados en el lugar adecuado para notificar un evento de alarma.
- los detectores de calor y humo pueden no detectar fuego y humo en todas las situaciones.
- requiera profesionales de seguridad calificados para seleccionar, instalar y mantener su sistema de seguridad.
- es posible armar el sistema de seguridad sin la batería de resguardo conectada. Su prueba periódica debería ser hecha sin la alimentación alterna de fuente A.C. para verificar que la batería esté conectada y cargada adecuadamente.
- debe tenerse especial cuidado en reponer la alimentación alterna de su fuente A.C. después de la prueba.

POR FAVOR LEA LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES E INFORMACIONES COMPLETAMENTE ANTES DE OPERAR SU SISTEMA DE CONTROL DE SEGURIDAD. SI USTED NO ENTIENDE ALGUNA PARTE DE ESTE MANUAL, O TIENE ALGUNA PREGUNTA SOBRE SUS SISTEMA COMUNÍQUESE CON LA COMPAÑÍA INSTALADORA INDICADA EN LA PÁGINA 1 DE ESTE MANUAL.

TABLA DE CONTENIDOS

DEFINICIONES Y TERMINOS.....	4
ENTENDIENDO LAS LUCES	5
Luz de Conectado	5
Luz de Anulación.....	5
Luz de Cancelación.....	5
Luz de Timbre	5
Luz de Salida	5
Luz de Fuego	5
Luz de Instantáneo.....	5
Luz de Fuente A.C.	5
Luz de Preparado.....	6
Luz de Perimetral.....	6
Luz de Zona	6
TECLAS DE ACTIVACION DE EMERGENCIAS	6
FUNCIONES DEL TECLADO.....	7
Armando Su Sistema Para "Irse"	7
Armando Su Sistema Para "Quedarse"	7
Usando El Armado Rápido.....	8
Disarmando El Sistema.....	9
Función de Cancelar/Abortar	9
Anulando Zonas	9
Anulación en Grupo	9
Desanulación o Reactivación de Zonas	10
Activación/Desactivación del Anunciador o Timbre.....	10
CAMBIANDO CODIGOS DE USUARIO.....	10
ASIGNANDO NIVELES DE AUTORIDAD A LOS CODIGOS.....	10
FUNCIONES ADICIONALES DEL TECLADO	12
Estableciendo El Tono Del Sonido Del Teclado.....	12
Cambio de Partición	12
Ver Memoria de Alarma	12
Función de Prueba.....	12
Función de Restauración	13
Programando El Reloj del Sistema	13
Programando La Fecha del Sistema.....	14
SONIDOS DEL TECLADO (BEEPS).....	14
MENU DE SERVICIO.....	15
PLANOS DE EVACUACION DE EMERGENCIA	16

DEFINICIONES Y TERMINOS

Retardo de Aborto: Esta opción permite un retardo antes de reportar a la central de receptora.

Nivel de Autoridad: El nivel de acceso que tiene un individuo al usar el control de alarma.

Central Receptora: Lugar dónde la señal de alarma es enviada durante un reporte de alarma.

Función de Timbre: Una función que permite que el teclado haga un sonido tipo "ding-dong" cuando se abre una puerta de entrada/salida.

Códigos: Pueden ser códigos de Usuario (relacionado a una persona) o Códigos de Función (un switch intermitente para activar/desactivar funciones específicas). NOTA: El sistema puede tener 99 códigos de usuario de (4) dígitos o 66 códigos de 6 dígitos, pero no se pueden mezclar los dos tipos.

Código de Amago (asalto): Una opción que permite el envío de una señal especial a la central receptora, que le indica que el sistema está siendo operado bajo condición de amago o asalto.

Armado Forzado: Una opción que permite que el sistema sea activado (armado) con una o más zonas abiertas. Un sistema que está preparado para ser armado de manera forzada, tendrá una luz de "preparado" parpadeante. (Nota: Las zonas que no están preparadas, no entrarán en alarma)

Código de Función: Es un código de cuatro (4) o seis (6) dígitos que ha sido programado por el instalador para operar algún dispositivo.

Anulación de Grupo: Una opción que permite que el usuario pueda anular zonas múltiples en una sola operación.

Instantáneo/Retardo: Una opción que permite una condición de alarma instantánea para puertas de Entrada/Salidas, o otorga un retardo para que alguien pueda entrar/salir del edificio sin alarma, o antes de ingresar su código para desarmar.

Código Maestro: Un código maestro de armado/desarmado que puede programar códigos de otros usuarios.

Sistema Particionado: Un sistema dividido en áreas separadas dónde usuarios diferentes pueden controlar su propia área independientemente de las otras.

Perimetro: El área de puertas y ventanas protegidas.

Armado Rápido: Una opción que le permite (ARMAR) el sistema de seguridad presionando la tecla de [PERIMETRAL] o [SALIDA] en el teclado (unicamente para armar) tal y como sea programado por la compañía instaladora.

Código de Usuario: El número de cuatro (4) or seis (6) dígitos utilizado para armar y desarmar el sistema.

ENTENDIENDO LAS LUCES

Luz de Conectado

La *luz de Conectado* está encendida cuando el sistema esta armado. La *luz de Conectado* está apagada cuando está desarmado. La *luz de Conectado* parpadea cuando ha habido un intento de robo durante el periodo anterior de armado.

Luz de Anulación

La *luz de Anulación* está prendida cuando cualquier zona en la partición de este teclado, está anulada o cancelada. Las zonas que esten anuladas tambien estarán iluminadas. Si la *luz de Anulación* está apagada, no hay zonas anuladas o canceladas.

Luz de Cancelación

La *luz de Cancelación* estará parpadeando durante el periodo de retardo de aborto. Si se introduce un código válido seguido por la tecla de [CANCELACIÓN] mientras está parpadeando esta luz, todos las señales "abortables", dejarán de enviarse a la central receptora. **Nota: La función de aborto deberá estar habilitada.** Introduciendo un código seguido por la tecla de [CANCELACIÓN] durante o después de el envío de una señal a central, causará que se encienda la *luz de Cancelación*. Permanecerá encendida hasta que la central receptora haya recibido la señal de cancelación. **Nota: La función de cancelación deberá estar habilitada.**

Luz de Timbre

La *luz de timbre* está encendida cuando la función de timbre está activada; está apagada en cualquier otra condición.

Luz de Salida

La *luz de Salida* está encendida durante el retardo de salida. Por favor tome nota de que esta luz estará parpadeando durante los últimos 10 segundos del retardo de salida con el fin de avisar que el tiempo para salir se terminará enseguida. (El usuario talvez desee desarmar el sistema si la *luz de Salida* está parpadeando, para evitar una alarma. El usuario podrá entonces volver a armar el sistema y entonces salir antes de que expire el tiempo de salida.)

Luz de Fuego

La *luz de fuego* encendida de manera solida, significa que una zona de fuego se ha disparado. Si la *luz de fuego* parpadea rápidamente, significa que hay un problema con el dispositivo en la zona de fuego.

Luz de Instantáneo

La *luz de instantáneo* está encendida cuando no hay retardo en sus puertas de entrada/salida. **En cualquier momento en que la luz esté encendida y haya expirado el tiempo de retardo, la apertura de una puerta de entrada/salida ocasionará de manera inmediata una alarma.** La *luz de instantáneo* puede ser encendida y apagada presionando la tecla [PERIMETRAL], mientras está armado el sistema. Cuando la *luz de instantáneo* está apagada, las puertas designadas como de entrada/salida tendrán retardo.

Luz de Fuente AC

La *luz de fuente AC* permanece encendida mientras la fuente de poder esté conectada y funcionando. La *luz de fuente AC* parpadeará indicando que el sistema tiene una condición de batería baja.

Luz de Preparado

La *luz de preparado* está encendida cuando el sistema está preparado para armarse, y parpadea si está preparado para armarse en modo forzado. La *luz de preparado* está apagada cuando el sistema no está preparado para armarse porque alguna zona está abierta o activada.

Luz de Perimetral

La *luz de perimetral* está encendida cuando todas las zonas interiores de detección de movimiento, están anuladas.

Luz de Zona

Las *luces de zonas* están apagadas cuando todo está normal. Una *luz de zona* estará encendida si la zona ha sido anulada. Si está parpadeando la *luz de zona*, entonces esa zona está abierta o en estado de alarma. Si la *luz de zona* está parpadeando rápidamente, quiere decir que hay una condición de falla en la zona. Las condiciones de falla son las siguientes:

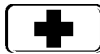
- **Tamper**
- **Dispositivo**
- **Batería Baja**
- **Pérdida de Supervisión**

(Una combinación de Alarma/Falla y Tamper/Problema producirá una luz que parpadea rápidamente por un periodo corto, seguido por un parpadeo lento.)

TECLAS DE ACTIVACION DE EMERGENCIAS



Fire



Auxiliary Emergency



Police

NOTAS: *Es necesario mantener presionadas estas teclas durante 2 segundos para activar estas funciones. Su sistema tal vez no tenga estas funciones programadas (ver pag 1).* Y deberá presionar estas teclas solo durante una situación que requiera respuesta inmediata de personal de emergencia. Si su sistema está programado para estas funciones, los siguientes reportes podrán ser enviados a una central receptora:

Tecla de Fuego – Esta tecla puede activar una alarma de fuego cuando se mantiene presionada durante dos segundos. Si su sistema está conectado a una central de monitoreo, un reporte de emergencia podrá ser enviado a su central receptora.

Tecla Auxiliar de Emergencia – Esta tecla puede activar la alarma auxiliar cuando se mantiene presionada durante dos segundos. Si su sistema está conectado a una central de monitoreo, un reporte de emergencia podrá ser enviado a su central receptora.

Tecla de Pánico/Asalto - Esta tecla puede hacer sonar una alarma audible local cuando es presionada durante dos segundos. Si su sistema está conectado a una central de monitoreo, un reporte de emergencia podrá ser enviado a su central receptora. **NOTA:** Algunas alarmas de Pánico/Asalto son programadas para funcionar en silencio de manera local mientras mandan una señal a la central receptora de la central de monitoreo. Pregunte a su compañía instaladora la manera en que responderá su sistema a una activación de Pánico/Asalto.

FUNCIONES DEL TECLADO

ARMANDO SU SISTEMA PARA "SALIRSE" (SALIDA)

El modo "SALIDA" se utiliza para armar el sistema cuando el usuario desea que el tanto el perímetro como el interior queden protegidos. En seguida encontrará los pasos para armar su sistema en el modo de "SALIDA":

Paso 1 Cierre todas las puertas y ventanas protegidas.

- La luz de preparado estará encendida o parpadeando cuando todas las zonas protegidas estén aseguradas. **NOTA: Si hay alguna zona anulada, los sensores en esa zona pueden ser violados sin afectar la luz de preparado.**
- El sistema de seguridad no se armará si la *luz de preparado* no esta encendida o parpadeando.
- Si *la luz de fuente AC* esta apagada, el sistema no tiene conectada su fuente de poder. Si es posible, reconecte la fuente de poder. Si no es posible, contacte a su compañía instaladora listada en la pagina 1 de este manual.

Paso 2 • Ingrese su código de 4 o 6 dígitos para conectar (armar) el sistema.

- Las luces de *conectado y salida* se encenderán.
- Ahora puede retirarse del edificio.

NOTA: La luz de salida estará parpadeando rápidamente durante los últimos 10 segundos del retardo de salida avisando al usuario que está por expirar el tiempo de salida. El usuario tal vez desee desarmar y volver a armar el sistema si necesita más tiempo.

ARMANDO SU SISTEMA PARA "QUEDARSE" (PERIMETRAL)

El modo de armado PERIMETRAL se utiliza cuando el usuario desea permanecer en el interior del lugar y quiere protección perimtral. En seguida encontrará los pasos para armar el sistema en modo PERIMETRAL:

Paso 1 Cierre todas las puertas y ventanas protegidas.

- La luz de preparado estará encendida o parpadeando cuando todas las zonas protegidas estén aseguradas. **NOTA: Si hay alguna zona anulada, los sensores en esa zona pueden ser violados sin afectar la luz de preparado.**
- El sistema de seguridad no se armará si la *luz de preparado* no esta encendida o parpadeando.
- Si *la luz de fuente AC* esta apagada, el sistema no tiene conectada su fuente de poder. Si es posible, reconecte la fuente de poder. Si no es posible, contacte a su compañía instaladora listada en la pagina 1 de este manual.

Paso 2 • Ingrese su código de 4 o 6 dígitos.

- Si está habilitada la función de "Armado en Casa", todas las zonas interiores se anularán automáticamente si usted no sale por alguna puerta designada como de entrada/salida. Si está habilitada esta función entonces elimine el Paso 3.

- Cuando está habilitada la función de "Instantáneo Automático", si usted no sale del lugar por una puerta designada como de entrada/salida, entonces la *luz de instantáneo* se encenderá indicando que las puertas de entrada/salida ya no tienen retardo. Si está habilitada esta función, elimine el Paso 4.

- Paso 3
- Presione la tecla [**PERIMETRAL**].
 - La *luz de perimetral* se encenderá indicando que todas las zonas interiores están anuladas. (todos los dispositivos interiores quedarán anulados automáticamente, dándole al usuario libertad de movimiento en el área interior).
 - La *luz de anulación* se encenderá si alguna de las zonas ha sido anulada. Si alguna de las zonas ha sido anulada previamente por el usuario, las luces correspondientes a cada zona se encenderán indicándole al usuario que esas zonas están desprotegidas y pueden ser accionadas sin producir una alarma.

- Paso 4
- Para cambiar de un modo de armado con "retardo de entrada" a un modo de armado "instantáneo, solo presione la tecla [**PERIMETRAL**] una vez más.
 - La *luz de instantáneo* se encenderá indicando que las puertas designadas como de entrada/salida ya no tienen retardo.

UTILIZANDO LA FUNCIÓN DE ARMADO RÁPIDO (Opcional, ver pagina 1)

La función de armado rápido podrá ser utilizada si fue activada por el instalador. Armado rápido le permite al usuario armar el sistema en el modo para "SALIDA" presionando la tecla de [**SALIDA**], o podrá armar el sistema en el modo "PERIMETRAL" presionando la tecla de [**PERIMETRAL**]. Esta función se utiliza únicamente para armar o conectar el sistema y no se podrá utilizar para desarmar el sistema. Esta función es ideal para niñeras, personal de servicio, criadas, etc.

CAMBIANDO DE MODOS MIENTRAS EL SISTEMA ESTA ARMADO

- Presionando la tecla de [**PERIMETRAL**] activará/desactivará el retardo en las puertas de entrada/salida y encenderá/apagará la *luz de instantáneo*.
- (Opcional) Presione la tecla de [**ANULACION**] en este momento para activar/desactivar todas las zonas designadas como interiores
- (Opcional) Cuando el sistema está armado, presionando la tecla de [**SALIDA**] iniciará el retardo de salida de manera inmediata, permitiéndole salir del edificio.

IMPORTANTE

En este momento es necesario que esté apagada la *luz de instantáneo* si usted planea volver a ingresar al edificio; de otra manera se creará una señal de alarma al tratar de ingresar al edificio de nuevo. Se puede restaurar un retardo de entrada presionando la tecla de [PERIMETRAL**] una vez más.**

DISARMANDO EL SISTEMA

Cuando usted ingrese al área protegida por una de las puertas designada como de entrada/salida, el teclado emitirá un sonido continuo por la duración del retardo de entrada, o hasta que sea introducido un código válido. La *luz roja de conectado* se apagará y el tono cesará. El sistema ahora está DESACTIVADO. Si no se introduce un código válido antes de que transcurra el retardo de entrada, se ocasionará una alarma. **(NOTA: Si la *luz roja de conectado* esta parpadeando durante el retardo de entrada, la alarma se ha activado durante su ausencia. Abandone el lugar inmediatamente y llame a su compañía instaladora y/o a la policía desde un lugar seguro).**

FUNCIÓN DE CANCELACION/ABORTO (Opcional, ver pagina 1)

La *luz de cancelación* estará parpadeando durante la duración de un retardo de aborto. Si se introduce un código válido seguido por la tecla de [CANCELACION] mientras esté parpadeando esta luz, todos los reportes abortables dejarán de ser transmitidos a la central receptora. Presionando la tecla de [CANCELACION] después de haber ingresado un código válido durante o después de que el sistema haya enviado una señal a la central receptora, causará que la *luz de cancelación* se encienda. Permanecerá encendida hasta que la central receptora haya recibido la señal de cancelación.

ANULACIÓN DE ZONAS

Si usted desea anular una o más zonas, este procedimiento deberá efectuarse mientras el sistema este desarmado (desactivado). Los siguientes pasos son necesarios para anular zonas:

- Paso 1 Presione la tecla de [ANULACION].
- Paso 2 Ingrese su código de usuario, se es requerido (opcional). La *luz de anulación* se encenderá.
- Paso 3 Ingrese el número de la zona que desea anular en 1 o 2 dígitos. (Ejemplo: Presione [1] para la zona 1, [1]-[2] para la zona 12.)
- Paso 4 Presione la tecla de [ANULACION] otravez.
- Paso 5 La *luz de zona* correspondiente se encenderá indicando que la zona ha sido anulada. Repita los pasos 3 y 4 para cualquier otra zona que desee anular.
- Paso 6 Presione la tecla de [ANULACION] una vez más - o - presione la tecla [#] para salir del modo de anulación. La *luz de anulación* dejará de parpadear al salir del modo de Anulación.

ANULACIÓN POR GRUPO

El presionar la tecla de [ANULACION] seguido de la tecla [0], luego [ANULACION] una vez más, anulará todas las zonas designadas en programación como zonas pertenecientes al la anulación por grupo. Presione la tecla de [ANULACION] una vez más para salir de Anulación por Grupo.

CANCELACION DE ANULACION

Para cancelar manualmente la anulación de zonas, efectúae el procedimiento de anulación en una zona que ya está anulada. La luz correspondiente a esa zona se apagará al ser desanulada. **NOTA: Todas las zonas serán desanuladas automáticamente cada vez que el sistema sea desarmado.**

ACTIVANDO/DESACTIVANDO LA FUNCIÓN DE TIMBRE

La función de timbre se activa o desactiva presionando la tecla de [TIMBRE] mientras el sistema está desarmado. Si la función está activada, entonces estará encendida la *luz de timbre*. Si la función está desactivada, la *luz de timbre* estará apagada. Cada vez que sea presionada la tecla de [TIMBRE] la función cambiará de activada a desactivada o viceversa.

CAMBIANDO CODIGOS DE USUARIO

- Paso 1 Su sistema deberá estar desarmado para poder cambiar códigos.
- Paso 2 Presione [*]-[5].
- Paso 3 Ingrese una clave "Maestra de Armar/Desarmar".

NOTA: Para sistemas particionados, quien efectúe cambios de código para otra persona, deberá tener acceso a todas o a más particiones que la persona a la que se le intenta cambiar el código.

- Paso 4 La *luz de preparado* parpadeará.
- Paso 5 Ingrese el número de usuario de 2 dígitos (siempre utilice números de 2 dígitos como [0]-[2] para el usuario 2, o [5]-[2] para el usuario 52).
- Paso 6 Ingrese el nuevo código de cuatro (4) o seis (6) dígitos. **Nota:** Para eliminar un código de usuario, introduzca [*]-[*]-[*]-[*] para un código de 4 dígitos, o [*]-[*]-[*]-[*]-[*]-[*] para un código de 6 dígitos.
- Paso 7 La *luz de preparado* parpadeará indicando que se encuentra en el Paso 4 indicado aquí arriba. Si el código es rechazado, el teclado sonará 3 veces.
- Paso 8 Si se requiere programar otro código, repita los pasos 5 y 6.
- Paso 9 Presione la tecla de [#] mientras que la *luz de preparado* este parpadeando para salir del modo de Programación de Codigos de Usuarios.

ASIGNANDO NIVELES DE AUTORIDAD A CODIGOS DE USUARIO

Para asignar los niveles de autoridad a los códigos de usuario, siga los siguientes pasos. Antes de asignar niveles de autoridad, es necesario asignar códigos de usuario.

- Paso 1 Presione [*]-[6].
- Paso 2 Ingrese una clave "Maestra de Armar/Desarmar". **NOTA: Para sistemas particionados, quien efectúe cambios de código para**

otra persona, deberá tener acceso a todas o a más particiones que la persona a la que se le intenta cambiar el código.

- Paso 3 La *luz de preparado* estará parpadeando.
- Paso 4 Ingrese el número de usuario de 2 dígitos al que se le asignara nivel de autoridad. (La *luz de preparado* estará encendida de manera constante y la *luz de instantáneo* estará parpadeando).
- Paso 5 Las luces de las zonas se iluminarán indicando los niveles de autoridad asignados a este usuario. Una explicación del significado de las luces está en el diagrama mostrado aquí abajo. Usted podrá activar/desactivar cada nivel de autoridad presionando la tecla con el número correspondiente al nivel deseado.

LUZ	NIVELES DE AUTORIDAD SI ESTA APAGADA LA LUZ DE LA ZONA 8
1	Reservado (Nota: No Cambiar.)
2	Armado Unicamente
3	Armar Unicamente Despues del Horario de Cierre
4	Maestro Armar/Desarmar (Puede programar otros códigos)
5	Armar/Disarmar
6	Anular Zonas
7	Reportes de Apertura/Cierre
8	Si esta luz esta encendida, este código esta programado como un código de función. No lo cambie! Presione [#] - [#] para salir.

- Paso 6 Presione la tecla [*]. La *luz de preparado* parpadeará. Esto le llevará a la selección de particiones habilitadas. (El usuario tendrá acceso a las particiones iluminadas).
- Paso 7 Los número iluminados indican cada partición a la cual el usuario tendrá acceso. Para cambiar cualquiera de las particiones a donde el usuario tendrá acceso, presione los números correspondientes a las áreas dónde usted deseé dar a negar el acceso este código. (Ejemplo: Si la luz de la zona #2 está encendida, entonces el usuario tiene acceso a la partición #2. Presionando la tecla [2], se apagará la luz, negando el acceso a la partición #2. Utilice el diagrama aquí abajo como referencia.

LUZ	PARTICION ASIGNADA
1	Partición 1
2	Partición 2
3	Partición 3
4	Partición 4
5	Partición 5
6	Partición 6
7	Partición 7
8	Partición 8

- Paso 8 Cuando las particiones esten asignadas, presione la tecla [*]. Esto le llevará al Paso 3 mencionado previamente. En este

momento usted podrá ingresar otro código de usuario para asignar otro nivel de autoridad. Repita los Pasos 4 - 8 hasta que haya asignado niveles de autoridad a todos los usuarios.

- Paso 9 Presione la tecla de [#] para salir de la Asignación de Niveles de Autoridad

OTRAS FUNCIONES DEL TECLADO

AJUSTE DEL TONO DEL TECLADO

- Paso 1 Presione las teclas [*]-[0]. El Teclado ahora se encuentra en la modalidad de "Ajuste de Tono".
- Paso 2 Al presionar la tecla de [1] los tonos del teclado se harán más agudos, presionando la tecla de [2] hará que los tonos emitidos por el teclado sean más graves.
- Paso 3 Cuando sea alcanzado el tono deseado, presione la tecla de [#] para fijar este tono y salir de la modalidad de "Ajuste de Tono".

CAMBIO DE PARTICION – Opcional

- Paso 1 Presione [*]-[1].
- Paso 2 Presione un número entre 1 y 8 para cambiar de partición momentáneamente.
- Paso 3 Si no se presiona ninguna otra tecla, se regresará a su partición normal después de 10 segundos.
- Paso 4 Si se presiona otra tecla, el sistema permanecerá en la nueva partición durante 60 segundos.

VER MEMORIA DE ALARMA

- Paso 1 Presione [*]-[3]. Las zonas que estuvieron involucradas en la última alarma serán mostradas en el teclado.
- Paso 2 La función de MEMORIA DE ALARMA hará parpadear a todas aquellas zonas que crearon la situación de alarma y encenderá de manera continua a aquellas zonas que se encontraban anuladas durante el último periodo de armado.

FUNCIÓN DE PRUEBA – Opcional

Si está programado, esta función ejecutará una prueba de batería, del comunicador, y/o una prueba de sirena. No serán enviadas ninguna señal de alarma, con la excepción de la prueba de comunicación, que enviará una señal de prueba.

- Paso 1 Presione [*]-[4]. La prueba se llevará a cabo de acuerdo a lo programado por el instalador.
- Paso 2 Si se efectúa la prueba de la sirena, ingrese un código válido para silenciar la sirena.

FUNCION DE RESTABLECIMIENTO

Esta función es utilizada para restablecer sensores de humo, problemas de zonas, y tampers de zonas.

- Paso 1 Desarm el sistema en caso de que no esté.
- Paso 2 Presione [*]-[7]. El restablecimiento ya ha sido efectuado.
- Paso 3 Si el teclado comienza a sonar, el restablecimiento no se efectuó apropiadamente. Ingrese un código válido para silenciar el teclado. Espere un par de minutos y repita el paso 2 para intentar otro restablecimiento. Si el teclado vuelve a sonar después de varios intentos, llame a su compañía instaladora.

FIJAR LA FECHA DEL SISTEMA

- Paso 1 Presione [*]-[9]-[6].
- Paso 2 Ingrese un Código Maestro
- Paso 3 Ingrese el "Dia de La Semana"
 - 1 = Domingo 3 = Martes 5 = Jueves 7 = Sábado
 - 2 = Lunes 4 = Miercoles 6 = Viernes
- Paso 4 Ingrese el "Código del Mes". Deberá ser de 2 Dígitos.
 - 01 = Enero 05 = Mayo 09 = Septiembre
 - 02 = Febrero 06 = Junio 10 = Octubre
 - 03 = Marzo 07 = Julio 11 = Noviembre
 - 04 = Abril 08 = Agosto 12 = Diciembre
- Paso 5 Ingrese el "Dia de La Fecha". Deberá ser de 2 Dígitos. Ejemplo: El dia 5 del mes sería [0]-[5].
- Paso 6 Ingrese los últimos dos dígitos del "Año". Ejemplo: Para 1997 ingrese [9]-[7].

FIJAR EL RELOJ DEL SISTEMA

- Paso 1 Presione [*]-[9]-[7].
- Paso 2 Ingrese un "Código Maestro".
- Paso 3 Ingrese la hora en formato de dos dígitos. **Nota: El reloj está en formato de 24 horas. Vea la siguiente tabla como referencia en la página 18.**
- Paso 4 Ingrese los minutos en formato de 2 dígitos. Ejemplo: 7 minutos después de la hora se ingresaría así [0]-[7].

Hora	Cód/Hora	Hora	Cód/Hora	Hora	Cód/Hora
12:00 Medianoc	00	8:00 AM	08	4:00 PM	16
1:00 AM	01	9:00 AM	09	5:00 PM	17
2:00 AM	02	10:00 AM	10	6:00 PM	18
3:00 AM	03	11:00 AM	11	7:00 PM	19
4:00 AM	04	12:00 Mediodia	12	8:00 PM	20
5:00 AM	05	1:00 PM	13	9:00 PM	21
6:00 AM	06	2:00 PM	14	10:00 PM	22
7:00 AM	07	3:00 PM	15	11:00 PM	23

DESCRIPCION DE TONOS DEL TECLADO(BEEPS)

El teclado contiene un dispositivo zumbador. Si está programado para hacerlo, su sistema puede emitir sonidos por las siguientes razones:

- Sonará por cualquier tecla presionada.
- Suena continuamente durante el retardo de entrada.
- Suena intermitentemente cuando una zona de día ha sido violada mientras que el sistema está desarmado.
- Suena intermitentemente cuando una zona de fuego presenta una condición de falla.
- Suena 3 veces cuando se intenta armar el sistema con *la luz de preparado* apagada, si no se seleccionó la función de "Armado Forzado".
- Suena durante un segundo o emite un sonido tipo "Ding-Dong" si está seleccionada la función de "TIMBRE", y se ha abierto una puerta o ventana.
- Suena durante un retarde de salida; suena rápidamente durante los últimos 10 segundos de un retardo de salida; y suena un segundo al final del retardo de salida.
- Suena intermitentemente cuando el estado de armado cambia y la fuente de poder esta apagado o ausente.
- Suena intermitentemente cuando cambia el estado de armado y cualquier zona está anulada.
- Suena intermitentemente cuando cambia el estado de armado y hay una batería baja detectada.
- Suena intermitentemente cuando el estado de armado cambia y hay una condición de tamper detectada.
- Suena para indicar el corte de la línea telefónica, si así se programó.
- Suena intermitentemente cuando una o más de las siguientes condiciones existen: Tamper do Zona o Caja, Bateri Baja, Falla de Fuente AC, o Problema con Expansor.

Para silenciar el teclado, basta con ingresar un código válido. Cuando se ingrese un código para silenciar el teclado, no afectará el estado del sistema (armado/desarmado). Por favor llame a su compañía instaladora si sus fallas persisten.

MENU DE SERVICIO

La *luz de servicio* se encenderá si el sistema de seguridad requiere de servicio. Si la *luz de servicio* está encendida, presione [*] - [2] para determinar cual es la condición que requiere servicio. Una o más de las luces de las zonas se iluminará indicando que servicio se requiere. Llame a su proveedor de servicio inmediatamente para cualquiera de estos problemas. Enseguida está un listado de los significados de cada luz.

LUZ	PROBLEMA																
1	<p>FALLA DE SISTEMA - Presione la tecla [1]. La luz de la zona que esté iluminada, corresponde a la falla siguiente:</p> <table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>Falla Por Sobrecarga</td> <td>5</td> <td>Batería Baja Expansr</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Problema Con Sirena</td> <td>6</td> <td>Tamper Caja Expansr</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Tamper de Caja</td> <td>7</td> <td>Problema Expansor</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Fuente de Expansor</td> <td>8</td> <td>Falla de Tierra</td> </tr> </table> <p>Nota: Las fallas 1 y 2 son globales y afectarán todas las particiones de un sistema particionado. Presione [#] para regresar al menu principal de luces de servicio.</p>	1	Falla Por Sobrecarga	5	Batería Baja Expansr	2	Problema Con Sirena	6	Tamper Caja Expansr	3	Tamper de Caja	7	Problema Expansor	4	Fuente de Expansor	8	Falla de Tierra
1	Falla Por Sobrecarga	5	Batería Baja Expansr														
2	Problema Con Sirena	6	Tamper Caja Expansr														
3	Tamper de Caja	7	Problema Expansor														
4	Fuente de Expansor	8	Falla de Tierra														
2	<p>TAMPER DE ZONA - Presione la tecla [2] y las luces de las zonas se iluminan indicando cuales zonas están en condición de tamper. Presione [#] para regresar al menu principal de luces de servicio.</p>																
3	<p>BATERIA BAJA DE ZONA - Presione la tecla [3]. Las luces de las zonas se iluminarán indicando cuales zonas tienen baterías bajas. Esto sólo aplica a zonas inalámbricas. Presione [#] para regresar al menu principal de luces de servicio.</p>																
4	<p>PERDIDA DE SUPERVISION DE ZONA - Presione la tecla [4] y las luces de las zonas se iluminarán indicando cuales zonas han perdido su supervisión. Esto aplica solo a zonas inalámbricas. Presione [#] para regresar al menu principal de luces de servicio.</p>																
5	<p>PROBLEMA DE ZONA - Presione la tecla [5] y las luces de las zonas se iluminarán indicando cuales zonas presentan condiciones de problema. Presione [#] para regresar al menu principal de luces de servicio.</p>																
6	<p>PROBLEMA/CORTE DE LINEA TELEFONICA - Esta luz se iluminará cuando exista un problema con la línea telefónica o esta haya sido cortada. La luz de servicio permanecerá encendida hasta que la falla telefónica se haya reparado y se ingrese un código de usuario. Nota: Esta falla es global de naturaleza y afectará todas las particiones de un sistema particionado.</p>																
7	<p>FALLA DE COMUNICACION - Esta luz se iluminará cuando haya una falla en la comunicación entre sus sistema y la central receptora de monitoreo. Nota: Esta falla es global de naturaleza y afectará todas las particiones de un sistema particionado.</p>																
8	<p>PERDIDA DE RELOJ DE SISTEMA - Esta luz se iluminará cuando haya habido una pérdida de poder y el reloj de su sistema necesite ser restablecido. Las instrucciones están en página 17 Nota: Esta falla es global de naturaleza y afectará todas las particiones de un sistema particionado.</p>																

Para salir de la modalida de Luz de Servicio- presione la tecla [#] .

PLANES DE EVACUACIÓN DE EMERGENCIA

Se deberá establecer un plan de evacuación de emergencia para una condición de alarma real de fuego. Por ejemplo, los siguientes pasos que son recomendados por la "National Fire Protection Association" (E.E.UU.) pueden ser utilizados como guía en el establecimiento de un plan de evacuación para el lugar.

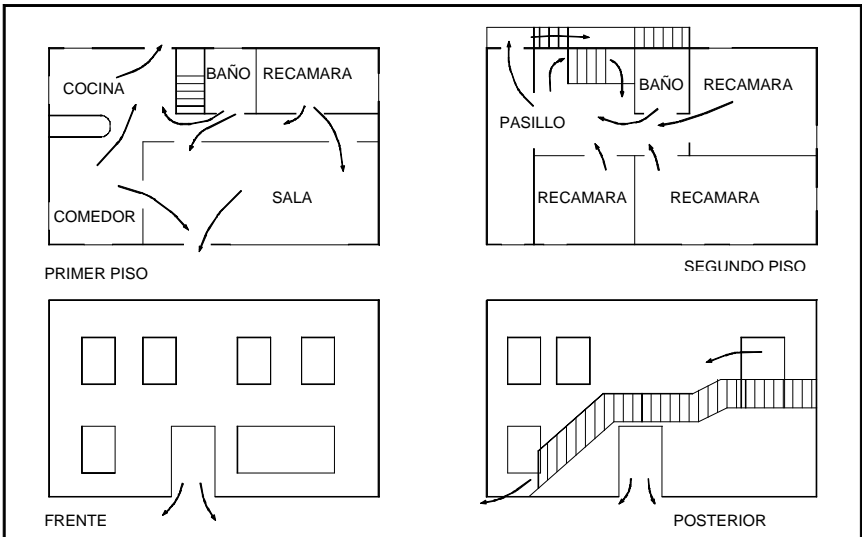
Dibuje una vista de los pisos de su hogar o negocio. Indique las puertas, ventanas, escaleras y techos que pueden ser usados para escapar. Marque cada ruta de escape para los ocupantes. Mantenga siempre estas rutas libres de obstáculos.

Determine dos caminos de escape para cada habitación. Uno será la salida normal del lugar. El otro podrá ser una ventana que se abra fácilmente. Puede ser necesario colocar una escalera de escape cerca de dicha ventana si esta se encuentra a una altura apreciable del piso para realizar el salto.

Defina un lugar de encuentro exterior para el conteo de los ocupantes del lugar. Practique procedimientos de escape. En una casa, dormir con las ventanas cerradas, incrementará el tiempo de escape. Si sospecha la existencia de fuego, toque la puerta para detectar calor. Si determina que es segura, apoye su hombro sobre la puerta y abra cuidadosamente. Prepárese para cerrarla rápidamente si ingresa humo o calor excesivo. Practique escapes al exterior y encuentros en un punto determinado. El llamado a los bomberos se deberá hacer desde el teléfono de un vecino.

Con la instalación de detectores de fuego en todas las habitaciones, se logra una advertencia más temprana de la existencia de fuego.

Se muestran a continuación ejemplos de planes de evacuación. Cada ocupante de su hogar o negocio debe memorizar un único plan.



NOTAS DEL SISTEMA



Caddx Controls, Inc.

NX-8 USER'S MANUAL
NX8UA98SP REV A (05-10-98)