



ESPRIT /// E55 / 65 TM

E55
E65



Manual del Usuario

P **▲** **R** **▲** **D** **O** **X**[®]
S E C U R I T Y S Y S T E M S

Garantía

Para una información detallada acerca de la garantía de este producto consultar la Declaración de Garantía Limitada (en inglés) que se encuentra en el sitio web de paradox: www.paradox.ca/terms. El uso de este producto Paradox significa la aceptación de todos los términos y condiciones de la garantía.

Limitaciones de los Sistemas de Alarma

Aconsejamos enfáticamente revisar y tomar en cuenta el documento "Limitations of Alarm Systems" (Limitaciones de los Sistemas de Alarma), disponible en nuestro sitio web <http://paradox.com/Terms/>.

Aviso Respecto a las Conexiones con Telefonía No Tradicional (i.e. VoIP – Voz sobre IP)

Los equipos de alarma Paradox han sido diseñados para funcionar correctamente con sistemas de teléfono tradicionales. Para los clientes que usan una central de alarma Paradox conectada a un sistema de telefonía no tradicional, como "Voz Sobre IP" (VoIP) que convierte la señal de la voz del teléfono a una señal digital que viaja por el Internet, se debe tener en cuenta que el sistema de alarma podría no funcionar tan eficientemente como con los sistemas de telefonía tradicionales.

Por ejemplo, si el equipo VoIP no tiene una batería de respaldo, durante un fallo de alimentación la capacidad del sistema de transmitir señales se puede ver afectada. O, si la conexión VoIP es deshabilitada, la característica de supervisión de línea telefónica también puede ser afectada. Otras implicaciones pueden incluir, sin limitaciones, fallas en la conexión Internet que pueden ser más frecuentes que los cortes normales de la línea telefónica.

Recomendamos enfáticamente consultar con su compañía instaladora acerca de estas y otras limitaciones que conciernen el funcionamiento de un sistema de alarma en un sistema VoIP u otros sistemas de telefonía no tradicionales. La compañía instaladora debe poder ofrecer o recomendar medidas para disminuir los riesgos relacionados, además de informarle mejor al respecto.

AVISOS: Información para el Usuario

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para dispositivos digitales de Clase B, según las especificaciones de la Parte 15 de los reglamentos de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proveer una razonable protección contra los riesgos de interferencia en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar radiofrecuencias, y, si no es instalado y usado según las instrucciones, puede causar severa interferencia en las comunicaciones vía radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencias en otro equipo esporádicamente, se sugiere que el usuario trate de corregir la interferencia por medio de una o más de las siguientes medidas: (1) reorientar o reubicar la antena de recepción; (2) aumentar la distancia entre el equipo y el receptor; (3) conectar el equipo a una toma de corriente o circuito que no sea utilizado por el receptor, o (4) consultar con su distribuidor o un técnico experimentado de radio / Tv. AVISO: Se advierte al usuario que todo cambio o modificación que no haya sido claramente aprobado por Paradox Security Systems puede anular la autorización del usuario para operar /usar este equipo.

Patentes

Una o más de las siguientes patentes EE.UU. podría aplicarse: 7046142, 6215399, 6111256, 6104319, 5920259, 5886632, 5721542, 5287111, 5119069, 5077549 y RE39406. Patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse.

© 2008 Paradox Security Systems Ltd. Todos los derechos reservados. Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso. Esprit, Esprit E55 y Esprit E65 son marcas de comercio o marcas registradas de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y/o otros países.

Tabla de Materias

Configuración de Usuario	2	Alarmas	13
Configuración de Zonas	3	Pantalla de Alarmas	13
Códigos de Usuario	4	Desarmado y Desactivación de una Alarma	13
Añadir / Modificar un Usuario.....	4	Alarmas de Pánico	13
Borrar un usuario	4	Alarma de Incendio.....	14
Configuración de Hora y Fecha	5	Prueba y Mantenimiento.....	14
Configuración de Zonas con Avisador	5	Comunicación Mediante el Internet (IP100)	14
Pantalla de Fallos	5	Comunicación Vía Mensajes de Texto (PCS100)	15
Teclados	6	Comunicación por Teléfono	17
Confirmación Audible	6	(VDMP3 con Orientación Vocal)	17
Indicadores Visuales	6	Diagrama de Instrucciones del VDMP3.....	18
Silenciado del Teclado	6	Características Avanzadas del Sistema	19
Luz de Fondo del Teclado	6	Salidas Programables (PGMs)	19
Vista General de los Teclados	7	Particiones	19
Armado y Desarmado con StayD	9	Teclas de Acceso Rápido	19
Para Activar /Desactivar el Modo StayD	9	Notas del Sistema	19
Para Cambiar el Modo de Armado	9	Programación Rápida	21
Configuración Avanzada de StayD	10	Menús Rápidos de Maestro.....	21
Armado y Desarmado	10	Índice	23
Armado Normal	10		
Armado de Noche	10		
Armado En Casa.....	11		
Anulación de una Zona	11		
Armado con Una Tecla	12		
Autoarmado	12		

Configuración de Usuario

Por seguridad, sólo escribir el nombre del usuario y no su código. Códns. de 4 Dígitos Códns. de 6 Dígitos

# de Usuario y Nombre	Exc*	En Casa	Forzado*	Sólo Armado*	Sólo PGM*	Coacción*
001:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
002:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005:_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
008:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
010:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
012:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
014:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
016:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
018:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
020:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
022:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
024:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
026:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
028:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
030:_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
032:_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Programado por el instalador.

Configuración de Zonas

Tomar nota del tipo de dispositivo (detector de movimiento, contacto de puerta, etc.) y de su ubicación.

Número de Zona y Descripción	Partición 1 ó 2	Exc	En Casa	Noche	Forzado	24Hr	Retardo de Entrada	Zona de Fuego	Retardo de Fuego
001: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
002: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Códigos de Usuario

Los códigos de usuario son números de identificación personal que permiten acceder a ciertos modos de programación, armar o desarmar el sistema y activar o desactivar PGMs. El sistema acepta lo siguiente:

- 1 Código Maestro del Sistema
- 2 Códigos Maestro
- 29 Códigos de Usuario

Código Maestro del Sistema (de fábrica: 123456)

El Código Maestro del Sistema puede armar o desarmar cualquier partición y puede crear, modificar o borrar cualquier código de acceso de usuario 2.

Códigos Maestro

El Código Maestro 1 se asigna en permanencia a la partición 1 y puede ser usado para crear, modificar o borrar códigos de usuario asignados a la partición 1. El Código Maestro 2 es asignado en permanencia a la Partición 2 (excepción: cuando las particiones están deshabilitadas, el Código Maestro 2 es asignado a la Partición 1) y puede ser usado para crear, modificar o borrar códigos de usuarios asignados a la misma partición.

NOTA: Los Códigos Maestro no pueden modificar o borrar códigos de usuario asignados a ambas particiones. Sólo el Código Maestro del Sistema puede modificar o borrar cód. de usuario asignados a ambas particiones.

Código de Coacción

Si un usuario es obligado a armar o desarmar el sistema, el ingresar un código de usuario con la opción de coacción habilitada arma o desarma el sistema y transmite de inmediato una alarma silenciosa (Código de Coacción) a la central receptora. El código de coacción debe ser habilitado por el instalador.

Extensión de Código de Usuario

El sistema puede ser programado para usar códigos de 4 ó 6 dígitos, donde cada dígito puede tener un valor de entre 0 y 9. Los códigos de 6 dígitos se consideran más difíciles de descifrar y, por lo tanto, más seguros. Evitar programar códigos simples u obvios, como un número de teléfono, una dirección o códigos como 1234.

Añadir / Modificar un Usuario

<i>Para añadir / modificar un usuario</i>	<i>Confirmación Visual</i>
1 Pulsar la tecla [⏏] .	
2 Ingresar el [CÓDIGO MAESTRO].	[⏏] y [1] parpadean. Si un número en el teclado se ilumina, el usuario ya está programado.
3 Para seleccionar un usuario, ingresar un número de usuario de 2 dígitos (01 a 32).	“Arm” parpadea.
4 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO] de 4 ó 6 dígitos	“Noche” parpadea.
5 Confirmar el código.	En Casa parpadea
6 Pulsar [ENTRAR]. Ir al paso 3 o pulsar [BORRAR] para salir. Para los sistemas con particiones, ir al paso 7.	“Off” parpadea.
7 Pulsar [1] y /o [2] para asignar una partición al usuario.	
8 Pulsar [ENTRAR]. Ir al paso 3 o pulsar [BORRAR] para salir.	

Borrar un usuario

Para borrar un usuario

- 1 Pulsar la tecla [⏏] .
- 2 Ingresar el [CÓDIGO MAESTRO].
- 3 Para seleccionar un usuario, ingresar un número de usuario de 2 dígitos.
- 4 Pulsar y mantener la tecla [NOCHE] hasta escuchar el tono de confirmación.

Configuración de Hora y Fecha

Para ajustar la hora y la fecha

- 1 Pulsar la tecla **[FALLO]**.
- 2 Pulsar **[8]**.
- 3 Ingresar la hora usando el formato de 24 horas (i.e. 18:00 por 6:00 pm).
- 4 Ingresar el año (4 dígitos).
- 5 Ingresar el mes (2 dígitos).
- 6 Ingresar el día (2 dígitos). La hora y fecha están ahora programadas. Pulsar **[BORRAR]** para salir.

Configuración de Zonas con Avisador

Cada vez que es abierta, una zona con el avisador habilitado emite un tono en el teclado para informar al usuario. El avisador de cada teclado debe ser programado por separado.

Para habilitar el avisador en las zonas

- En los teclados K636 y K10LED: pulsar y mantener la tecla de la zona (**[1]** a **[0(10)]**) donde se desea activar el avisador.
En los teclados K32 y K32I: pulsar y mantener la tecla **[▼]** e ingresar el número de zona de 2 dígitos.
Tono de confirmación = con avisador, Tono de rechazo = sin avisador
NOTA: Para la descripción de los tonos de confirmación y de rechazo, ver los modos de confirmación del teclado en la página 6. Para identificar el teclado, ver página 7.

Pantalla de Fallos

El sistema de alarma supervisa en permanencia por varias condiciones de fallo que se pueden reportar a la central receptora. Cuando ocurre una condición de fallo, la tecla **[FALLO]** se ilumina. Pulsar la tecla **[FALLO]** y el teclado ilumina el número correspondiente al fallo que ocurre en el sistema. Sugerimos enfáticamente informar del fallo a la central receptora y permitirle efectuar el mantenimiento del sistema.

NOTA: Si el teclado emite un TONO cada 5 segundos siempre que ocurre un nuevo fallo, pulsar la tecla **[FALLO]** para detener el "Tono de Fallo".

Acceso a la Pantalla de Fallos

	Tecla/LED Iluminada	Tipo de Fallo	Detalles del Fallo
Pulsar [FALLO]	[2]	Fallo de Alimentación (pulsar [2] para ver el tipo de fallo de alimentación; la tecla respectiva se ilumina)	Tres tipos de fallo de alimentación: [1] Batería Baja /sin batería en la central. [2] Fallo de CA en la central. [3] Fallo de sobrecarga de alimentación aux. en central.
	[3]	Fallo de Sirena	Hay un fallo de sirena desconectada /con sobrecarga en la central.
	[4]	Fallo de Comunicación	Si el sistema de alarma es supervisado, pero no puede comunicarse con central receptora.
	[5]	Fallo de sabotaje o de Cableado en Zona	Un problema de cableado ocurre en una o más zonas.
	[6]	Fallo de Sabotaje de Módulo	El interruptor antisabotaje de un módulo fue activado.
	[8]	Pérdida de Hora	El reloj del sistema de alarma debe ser reprogramado. Ver <i>Configuración de la Hora y Fecha</i> más arriba para ajustar la hora y fecha del sistema.
	[0 (10)]	Pérdida de Supervisión de Módulo	Uno o más módulos dejaron de comunicarse con la central.

IMPORTANTE: Con la excepción del fallo de Pérdida de Hora, comunicarse con la central receptora o el instalador para solucionar el fallo.

Teclados

Confirmación Audible

Al ingresar información en el teclado, éste guía al usuario emitiendo tonos que confirman o rechazan los datos ingresados. El usuario debe familiarizarse con estos dos tonos del teclado:

Tono de Confirmación: Cuando una operación (i.e. armado /desarmado) es ingresada correctamente en el teclado o cuando el sistema cambia de modo /estado, el teclado emite un tono intermitente (“BIIP-BIIP-BIIP-BIIP”).

Tono de Rechazo: Cuando el sistema regresa al estado anterior o cuando una operación es ingresada incorrectamente en el teclado, éste emite un tono continuo (“BIIIIIIIP”).

Los siguientes son otros modos de confirmación audible, y están siempre acompañados por el parpadeo de una tecla o luz LED de armado ([**ARM**], [**EN CASA**], ó [**NOCHE**]):

- Tono continuo = Alarma
- Tono variable = Alarma de incendio
- Tono intermitente = Inicio del retardo de salida
- Tono rápido intermitente = Últimos 10 segundos del retardo de salida

Indicadores Visuales

El teclado incluye luces de colores que indican el estado actual del sistema. El estado de cada luz representa una condición específica del sistema.

NOTA: *Varias de las características del sistema deben ser habilitadas por el instalador. Si una función no fue programada, el teclado emite un tono de rechazo y la acción es cancelada. Consultar Configuración de Zonas en la página 3 para más detalles.*

Silenciado del Teclado

Al ser silenciado, el teclado sólo emite el tono de confirmación y de rechazo y emite un tono cuando se pulsa una tecla. Por consiguiente, al ser silenciado, el teclado no emite tonos durante una alarma y no emite tonos si hay zonas con el avisador habilitado. Cada teclado debe ser silenciado por separado.

Para silenciar el teclado

- Pulsar y mantener la tecla [**BORRAR**] durante 6 segundos para habilitar o deshabilitar el silenciado del teclado. Si el teclado emite un tono de confirmación, el Silenciado del Teclado está habilitado en ese teclado. Si el teclado emite un tono de rechazo, la característica está deshabilitada.

Luz de Fondo del Teclado

El nivel de luz de fondo de las teclas puede ser modificado de acuerdo a las necesidades del usuario. La tecla [**MEM**] es usada para configurar el nivel deseado. Cada vez que se pulsa la tecla [**MEM**] la intensidad de la luz de fondo aumenta hasta que se alcance el máximo nivel. Después de haber alcanzado el máximo nivel, la luz de fondo regresa a la intensidad mínima (luz de fondo apagada) y todo el proceso se repite.

Para modificar la luz de fondo

- 1 Pulsar y mantener la tecla [**MEM**]. La tecla [**MEM**] se ilumina.
- 2 Pulsar la tecla [**MEM**] para definir el nivel de luz de fondo deseado.
- 3 Pulsar [**BORRAR**] dos veces para salir.

Vista General de los Teclados

Vista General del Teclado K636

[FALLO] Pantalla de Fallos

Encendida = Ocorre fallo(s)
(página 5)

[MEM] Memoria de alarmas

Encendida = Ocurrió alarma(s)
(página 13)

[EXC] Programación de Anulación

Encendida = Zona(s) anulada
(página 13)



[ARM] (página 10)

[NOCHE] (página 10)

[EN CASA] (página 11)

Encendida = Sistema armado

Apagada = Zona desarmada

Parpadeo = Retardo de Salida

Parpadeo = Retardo de Salida (últimos 10 seg.)

Rápido / zona en alarma

Pantalla de Zonas:

Las teclas [1] a [0(10)] corresponden a las zonas 1 a 10 respectivamente:

Tecla encendida = Apertura o retardo de entrada

Parpadeo de tecla= Alarma



= Pulsar una vez + [CÓDIGO MAESTRO] para acceder al Menú Rápido de Programación (ver Menús Rápidos del Maestro en la página 21)

IMPORTANTE: Si es instalado en un sistema con particiones, el K636 sólo muestra la partición 1.

Tecla OFF (roja):

Encendida = Desarmado **Luz StayD:**

Apagada = Sist. armado ON = StayD habilit.

~ Luz (CA): OFF = StayD deshab.

Encendida= Con CA (ver Modo StayD en

Apagada= Sin CA página 9)

Vista General del Teclado K321



Teclas

= Pulsar una vez + [CÓDIGO MAESTRO] para la Programación con Menú Rápido (ver Menús Rápidos del Maestro en la página 21)

= Pulsar y mantener para acceder a la configuración del teclado

= Pulsar y mantener para acceder a la programación del avisador (ver Configuración de Zonas con Avisador en la página 5)

Descripción de los Iconos Indicadores del K321

STAY D	OFF	STAY	SLEEP	ARM	NO	~AC									
TROUBLE	MEMORY	ENTER CODE	ALARM												
EXIT DELAY	BYPASS	OFF	STAY	SLEEP	ARM	PRE-ALARM DELAY									
ENTRY DELAY	CHIME														
ZONE OPEN				ZONE IN ALARM											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

Ícono	Descripción	Ícono	Descripción
StayD	Encendido = Modo StayD habilitado		Parpadeo = Sistema en Menú Rápido de Maestro
	Indica Partición 1 y 2	RETARDO SALIDA	Parpadeo = Ingresar código antes del término del Retardo de Salida
OFF	Encendido = Sistema desarmado	RETARDO ENTRADA	Parpadeo = Ingresar código antes del término del Retardo de Entrada
EN CASA	Encendido = Sistema armado En Casa	INGRESAR CÓDIGO	Encendido = Ingresar un código de usuario
NOCHE	Encendido = Sistema armado Noche	MEMORIA	Encendido = Ocurrió alarma(s)
ARM	Encendido = Partición armada	ANULAR	Encendido = Zona(s) anulada
ALARMA	Parpadeo = Alarma en el sistema	AVISADOR	Encendido = Muestra las zonas con avisador cuando en modo de Prog. de Avisador
RETARDO DE PRE-ALARMA	Encendido = Cuenta regresiva de alarma en zonas con Prealarma	FALLO	Fallo parpadea y el número(s) del fallo(s) se ilumina (ver la Lista de Fallos en la página 5)
ZONA ABIERTA	Encendido = Zona(s) iluminadas están abiertas	~ CA	Encendido = Suministro de CA al teclado
ZONA EN ALARMA	Encendido = Zona(s) iluminadas están en alarma	NO ~ CA	Encendido = Teclado alimentado por batería de respaldo

Vista General del Teclado K10LEDV/H

Luz OFF:

Encendida = Desarmado
Apagada = Sistema armado

~ Luz (CA):

Encendida = Con alimentación
Apagada = Sin alimentación



= Pulsar una vez +
[CÓDIGO MAESTRO] para la
Programación con Menú
Rápido (ver Menús
Rápidos de Maestro en la
página 21)

[FALLO] Pantalla de Fallos

ON = Ocurre fallo(s)
(página 5)

[MEM] Pantalla de memoria de alarmas

ON = Ocurrió alarma(s)
(página 13)

[EXC] Programación de Anulación

ON = Zona(s) anulada
(página 13)

Estado de Partición 1

Estado de Partición 2



[ARM] (página 10)

[NOCHE] (página 10)

[EN CASA] (página 11)

Encendida = Partición armada
Apagada = Partición desarmada

Parpadeo = Retardo de Salida

Parpadeo Rápido = Retardo de Salida
(últimos 10 seg.)

Parpadeo Rápido = Alarma en partición

Pantalla de Zonas:

Las teclas [1] a [0(10)] corresponden a las zonas 1 a 10 respectivamente.

Tecla encendida: Apertura o retardo de entrada

Tecla Parpadea: En alarma

Luz StayD

ON = StayD habilitado

(ver Modo StayD en la página 9)

Vista General del Teclado K32

Luz Off:

Encendida = Desarmado
Apagada = Sistema armado

~ Luz (CA):

Encendida = Con alimentación
Apagada = Sin alimentación



= Pulsar una vez +
[CÓDIGO MAESTRO] para la
Programación con Menú
Rápido (ver Menús
Rápidos de Maestro en la
página 21)

[FALLO] Pantalla de Fallos

Encendida = Ocurre fallo(s)
(página 5)

[MEM] Pantalla de memoria de alarmas

Encendida = Ocurrió alarma(s)
(página 13)

[EXC] Programación de Anulación

Encendida = Zona(s) anulada
(página 13)

Estado de Partición 1

Estado de Partición 2



[ARM] (página 10)

[NOCHE] (página 10)

[EN CASA] (página 11)

Encendida = Partición armada
Apagada = Partición desarmada

Parpadeo = Retardo de Salida

Parpadeo Rápido = Retardo de Salida (últimos
10 seg.)

Parpadeo Rápido = Alarma en partición

Pantalla de Zonas:

Los números [1] a [32] representan las zonas 1 a 32 respectivamente. Las zonas abiertas o en retardo de entrada se iluminan, y parpadean al ocurrir una alarma.

Luz StayD

Encendida = StayD habilitado

(ver Modo StayD en la página 9)

Armado y Desarmado con StayD

StayD simplifica la vida y la hace más segura protegiendo las 24 horas del día, los 7 días de la semana, sin tener nunca que desarmar el sistema - incluso cuando se ingresa a un área armada. StayD vive con el usuario y lo protege en todo momento, sin periodos no protegidos, y rearma automáticamente el sistema de manera que el usuario no tenga que preocuparse de hacerlo.

Al ingresar o salir de un local, el sistema se desarma parcialmente para permitir el paso: basta con notificar al sistema vía el control remoto y pasar por la trayectoria designada, la misma que se rearma automáticamente una vez que se termine de pasar. Todas las otras zonas siguen armadas. El resultado es un sistema que brinda protección constante, sin la incertidumbre de haber dejado el sistema de seguridad armado o no.

Entre otros beneficios, StayD permite saber si los niños están ingresando a áreas potencialmente peligrosas, como un balcón, una piscina o la puerta principal. Ahora el usuario puede tener una verdadera tranquilidad de espíritu sabiendo que goza de una protección permanente. Consultar con el instalador para más información.

Para Activar /Desactivar el Modo StayD

Para activar el Modo StayD:

[EN CASA] + [CÓDIGO] + [EN CASA] → luz StayD encendida

Pulsar la tecla [EN CASA] seguida por un código válido, y pulsar después nuevamente [EN CASA] al interior de diez seg. La luz StayD se ilumina para confirmar la activación de StayD, y el sistema se pone en modo StayD.

Para desactivar el Modo StayD:

[OFF] + [CÓDIGO] + [OFF] → Luz Off encendida

Pulsar la tecla [OFF] seguida por un código válido, y pulsar después nuevamente la tecla [OFF] al interior de diez segundos. La luz StayD se apaga y la luz Off se ilumina para confirmar la desactivación de StayD. Con StayD deshabilitado, el sistema funciona como un sistema de seguridad estándar.

Para Cambiar el Modo de Armado

(ver Armado y Desarmado en la página 10)

Para cambiar el nivel de seguridad – En Casa a Noche:

[NOCHE] por 2 seg. → Retardo → Luz Noche encendida

Pulsar y mantener la tecla [NOCHE] en cualquier teclado. Todas las zonas que serán armadas en modo Noche se ponen en retardo de salida, permitiendo ir hacia el dormitorio. Al final del retardo de salida, y estando el usuario ya en el dormitorio, el resto de la residencia es armado. El sistema está entonces en el modo Noche.

Para cambiar el nivel de seguridad – Noche a En Casa:

[EN CASA] por 2 seg. → Luz En Casa encendida

Pulsar y mantener la tecla [EN CASA] en el teclado ubicado en el dormitorio. El sistema cambia de manera instantánea del modo Noche al modo En Casa, permitiendo al usuario salir del dormitorio y caminar libremente por la casa. Si se sale accidentalmente del dormitorio sin haber cambiado al modo En Casa, todas las zonas armadas en modo Noche se ponen en retardo, dando tiempo suficiente para cambiar al modo En Casa.

Saliendo del local – En Casa a Total:

Teclado: [ARM] por 2 seg. → Retardo → Luz Arm encendida

Pulsar y mantener la tecla [ARM] en el teclado asignado a la trayectoria de salida. Esto inicia un periodo de retardo de salida para todas las zonas en la trayectoria de salida. Después de haber salido de la propiedad, todas las zonas en la trayectoria de salida se rearman. El sistema está entonces en modo Total.

Ingresando al local – Total a En Casa:

Teclado: [CÓDIGO] → Luz En Casa encendida

Al ingresar a la propiedad vía la trayectoria de entrada, todas las zonas asignadas a la trayectoria de entrada iniciarán el retardo, permitiendo el ingreso a la residencia. El ingresar un código válido en el teclado al cual está asignada la trayectoria de entrada termina el retardo de entrada y cambia el sistema al modo de Armado En Casa. Las zonas en la trayectoria de entrada se rearman. El sistema está entonces en modo En Casa.

Al salir del local sin cambiar el modo de armado:

[OFF] por 2 seg.

Pulsa y mantener la tecla [11] por 2 segundos en un teclado para salir del local sin cambiar el modo de armado.

Configuración Avanzada de StayD

Modo Ventana y Retardo de Rearmado

En un sistema armado En Casa: Este modo permite abrir una zona exterior sin lanzar una alarma. Para acceder al modo Ventana, pulsar [OFF], y después un [CÓDIGO DE USUARIO]. Todas las zonas que pueden ser abiertas parpadean. El sistema inicia un retardo de salida, lo que permite al usuario abrir una zona exterior como una ventana o una puerta. El sistema solo permite la apertura de una zona debido al término del retardo de salida. Cuando una zona abierta (ventana, puerta, etc.) es cerrada, la zona se rearma.

Al cerrar una zona exterior como una ventana o una puerta, se inicia un retardo que permite al usuario cerrar la zona correctamente. El retardo de rearmado se inicia cuando se cierra una zona, y debe mantenerse cerrada la zona durante todo el retardo para que se rearme. Esto es especialmente útil en el caso de ventanas atascadas, disminuyendo así las falsas alarmas.

Modo de Visualización en Tiempo Real:

Durante una alarma, pulsar la tecla [BORRAR] para ver el movimiento. Las luces de zona en el teclado muestran la apertura o cierre de las zonas cuando ocurren.

Armado y Desarmado

Para aprovechar todo lo que ofrece el sistema, el usuario debe familiarizarse con los métodos de armado. Si el sistema no tiene particiones (ver Particiones en la página 19), se considera todo pertenece a la Partición 1.

NOTA: Si no se puede armar porque una zona está abierta, el sistema accede a la Programación de Anulación. Ingresar los 2 dígitos de la zona a anular y pulsar [ENTRAR], o pulsar [ENTRAR] para anular las zonas abiertas.

Armado Normal

Arma todas las zonas en la partición deseada. El armado Normal también puede ser activado vía el Autoarmado (ver Autoarmado en la página 12) o Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en página 12).

Para Armar Normal

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada.
- 2 Pulsar [ARM] + [código de usuario].
- 3 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la página 19): Pulsar la tecla de la partición deseada ([1] ó [2]). Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Armado de Noche

Parecido al armado En Casa, el armado de Noche permite a los usuarios permanecer en un área protegida, ofreciendo un nivel de protección superior. Por ejemplo, en una casa de dos pisos, el perímetro está protegido con el armado En Casa. Con el armado de Noche, el perímetro así como el piso principal están protegidos (detectores de movimiento, etc.), permitiendo la circulación en el segundo piso y en los dormitorios. Las zonas de Noche son zonas que fueron anuladas en el armado de Noche. Por ejemplo, cuando el usuario va a dormir en la noche, todas las habitaciones de la casa son armadas completamente, con la excepción del dormitorio. El armado Noche también puede ser activado usando el Autoarmado (ver Autoarmado en la página 12) , o el Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en la página 12).

Para armar en modo Noche

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas en Noche).
- 2 Pulsar la tecla [NOCHE].
- 3 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO].
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la página 19): Pulsar la tecla de la partición deseada, [1] ó [2]. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Armado En Casa

Este método permite circular libremente por la residencia mientras que el perímetro está en armado total. Las zonas En Casa son zonas que fueron anuladas en el Armado En Casa. Por ejemplo, si se planifica permanecer despierto durante la noche, las puertas y ventanas pueden ser armadas sin armar otras zonas como los detectores de movimiento. El armado En Casa también puede ser activado usando el Autoarmado (ver Autoarmado en la página 12) , o el Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en la página 12).

Para armar En Casa

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas En Casa).
- 2 Pulsar la tecla **[EN CASA]**.
- 3 Ingresar un **[CÓDIGO DE USUARIO]**.
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la página 19): pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Anulación de una Zona

La anulación de una zona permite obviar (desactivar) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Por ejemplo, el usuario puede desear anular ciertas zonas cuando hay trabajadores renovando un sector de la residencia. Una vez el sistema desarmado, los datos de anulación son borrados. Cuando hay zonas anuladas, la tecla **[EXC]** se ilumina. La anulación de zonas también puede ser activada con la Programación de Anulación con Una Tecla (ver la página 12). Si la Programación de Anulación con Una Tecla está habilitada, pulsar la tecla **[EXC]** durante tres segundos para acceder a la Programación de Anulación. Para retirar la característica de anulación en una zona, en el paso 3 ingresar el número de zona nuevamente o pulsar **[BORRAR]** para suprimir los datos de anulación en curso. Pulsar **[BORRAR]** + **[ENTRAR]** para borrar las zonas anuladas.

Para anular zonas

- 1 Pulsar la tecla **[EXC]** .
- 2 Ingresar un **[CÓDIGO DE USUARIO]**. La tecla **[EXC]** parpadea. Pulsar **[ENTRAR]** para habilitar la anulación de todas las zonas abiertas o avanzar al paso 3.
- 3 Para iluminar el número(s) correspondiente a la zona(s) que se desea anular, ingresar el número de la zona. Encendido = Zona abierta, Parpadeo = Zona anulada, Apagado = Zona cerrada, sin anular.
- 4 Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir. Pulsar **[BORRAR]** dos veces para salir sin guardar.

Característica de Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación son borrados. La Memoria de Anulación repone los datos de anulación precedentes que fueron guardados en memoria. Esto evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.

Para usar la memoria de anulación

- 1 Pulsar la tecla **[EXC]** .
- 2 Ingresar un **[CÓDIGO DE USUARIO]**.
- 3 Pulsar la tecla **[EXC]**.
- 4 Pulsar la tecla **[ENTRAR]**

Armado con Una Tecla

El armado con Una Tecla permite armar el sistema sin necesidad de usar un código de usuario. Esta característica debe ser habilitada por el instalador. Si el Armado Con una Tecla está programado, se puede incrementar el nivel de seguridad del sistema (desde el Desarmado → Armado En Casa → Noche → Armado Total) sin necesitar un código. Ver la Figura 1.

Armado Normal con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[ARM]** para armar todas las zonas en la partición. Si el sistema tiene particiones, las teclas **[1]** y **[2]** parpadean. Esta opción se puede usar para que personas específicas como el personal de servicio (i.e. de limpieza) armen el sistema sin acceder a ninguna otra función de la central. Ver Armado Normal en la página 10.

Armado En Casa con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[EN CASA]** para armar el perímetro (zonas no definidas como En Casa). Ver Armado En Casa en la página 11.

Armado en Noche con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[NOCHE]** para armar todas las zonas no definidas como zonas Noche. Ver Armado Noche en la página 10.

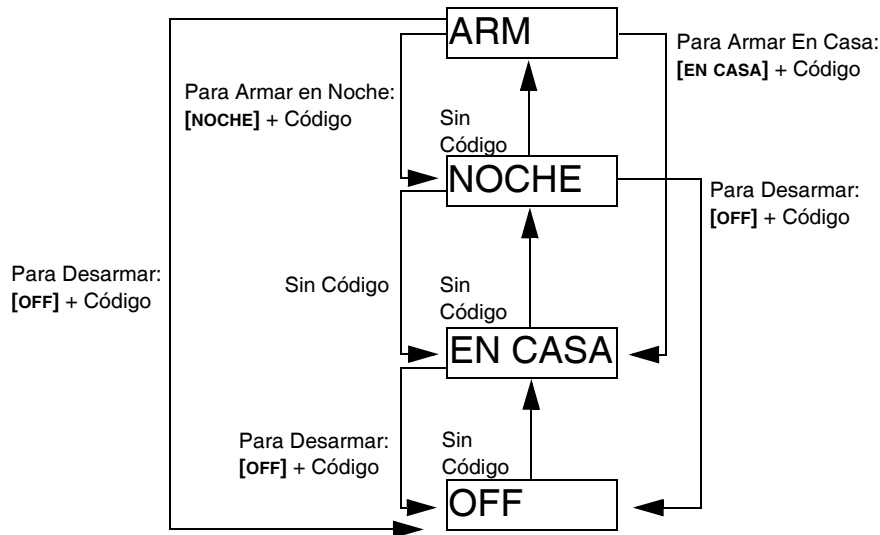
Programación de Anulación con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[EXC]** para acceder al Modo de Programación de Anulación. Ver Anulación de una Zona en la página 13.

Salida Rápida

Cuando el sistema ya está armado En Casa o en modo Noche: esta característica permite al usuario salir de locales que ya están armados y mantener el sistema armado. Pulsar y mantener la tecla **[OFF]** para iniciar el retardo de salida. Al término del retardo de salida, el sistema regresa al modo de armado precedente.

Figura 1: Armado / Desarmado



Autoarmado

Autoarmado Programado

El sistema de alarma puede armarse automáticamente a una hora específica todos los días. Como sucede con el armado Normal (ver Armado Normal en la página 10), el sistema anula todas las zonas abiertas.

Para Programar la Hora del Autoarmado

- 1 Pulsar la tecla [**⏏**] .
- 2 Ingresar el [**CÓDIGO MAESTRO**].
- 3 Pulsar la tecla [**EXC**]. La tecla [**EXC**] parpadea.
- 4 Pulsar la tecla [**1**] para configurar la partición 1, o la tecla [**2**] para configurar la partición 2.
- 5 Ingresar la hora deseada para el autoarmado (reloj de 24 horas, i.e. 18:30)
- 6 Pulsar la tecla [**1**] para armar normal, [**2**] para armar en modo noche, o [**3**] para armar en casa la partición.

Para deshabilitar temporalmente la Hora del Autoarmado

- 1 Pulsar la tecla [**⏏**] .
- 2 Ingresar el [**CÓDIGO MAESTRO**].
- 3 Pulsar la tecla [**EXC**]. La tecla [**EXC**] parpadea.
- 4 Pulsar la tecla [**1**] para configurar la partición 1, o la tecla [**2**] para configurar la partición 2.
- 5 Pulsar y mantener [**NOCHE**] para deshabilitar de manera temporal la Hora del Autoarmado.

Autoarmado Sin Movimiento

El sistema de alarma puede ser programado para armar el sistema y/o enviar un reporte a la central receptora si no ocurre actividad en las zonas durante un tiempo preprogramado. Esto es muy útil cuando se supervisa una persona con problemas de salud crónicos o que vive sola. El sistema anula las zonas abiertas.

Alarmas

Pantalla de Alarmas

Al ocurrir una alarma en una zona, la tecla de la zona parpadea, la tecla [**MEM**] se ilumina y las zonas se guardan en memoria. Las teclas respectivas siguen parpadeando hasta el desarmado, incluso si las zonas se restauraron. Para salir de este modo y cambiar al modo de pantalla en tiempo real antes de desarmar, pulsar [**BORRAR**]. Una vez el sistema desarmado, las teclas de las zonas se apagan y [**MEM**] permanece iluminada. Pulsar [**MEM**] para iluminar las teclas de las zonas que estuvieron en alarma. La memoria de alarmas se borra al ocurrir la siguiente alarma y tras haberse ingresado un código válido, o en el armado total del sistema.

Desarmado y Desactivación de una Alarma

Para desarmar un sistema armado o una alarma, pulsar [**OFF**] e ingresar un [**CÓDIGO DE USUARIO**]. Un punto de entrada, como una puerta frontal, es programado con uno o dos Tiempos de Retardo de Entrada. Cuando se abre un punto de entrada, el teclado emite tonos hasta que el sistema es desarmado. El sistema de alarma espera que el tiempo termine para generar una alarma. Cualquier usuario puede desarmar una partición a la cual fue asignado, excepto los usuarios con la Opción Sólo Armar o Sólo PGM asignada.

Para desarmar el sistema

- Pulsar [**OFF**] + ingresar [**CÓDIGO DE USUARIO**].

Alarmas de Pánico

En caso de una emergencia, el sistema puede proveer tres alarmas de pánico que pueden generar una alarma de inmediato al mantener pulsadas simultáneamente dos teclas específicas durante tres segundos. De acuerdo a las necesidades del usuario, estas alarmas de pánico pueden generar alarmas audibles (sirenas) o silenciosas y pueden comunicar mensajes específicos a la central receptora. En consecuencia, pulsar [**1**] y [**3**] puede significar "llamar a la policía" o lo que el usuario considere conveniente. Esta característica debe ser habilitada por el instalador.

Pulsar y mantener las teclas [**1**] y [**3**] para el Pánico de tipo 1 (i.e. la policía).

Pulsar y mantener las teclas [**4**] y [**6**] para el Pánico de tipo 2 (i.e. médico).

Pulsar y mantener las teclas [**7**] y [**9**] para el Pánico de tipo 3 (i.e. incendio).

Alarma de Incendio

En caso de una alarma de incendio, la sirena emite tres pitidos a intervalos de 2 segundos hasta ser silenciada o restaurada mediante el ingreso de un código de usuario válido. Si la zona es de Fuego Retardado, el sistema espera un tiempo antes de comunicarse con la receptora. Esto evita el reporte de falsas alarmas. Si no hay un incendio, comunicarse de inmediato con la compañía de seguridad para evitar una respuesta innecesaria.

Si una zona de fuego retardado es activada accidentalmente

- 1 Pulsar la tecla **[BORRAR]** en los primeros 30 segundos de la alarma.
- 2 Tratar de corregir el problema.
- 3 Si el problema persiste tras 90 segundos, la alarma vuelve a sonar. Pulsar la tecla **[BORRAR]** nuevamente.

Minimizando los Riesgos de Incendio

Las tres causas principales de incendio son:

Cocinar es la causa principal de incendios residenciales (en Estados Unidos). Es también la causa principal de quemaduras. Los incendios en la cocina se deben con frecuencia a olvidos o errores humanos, más que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas. El descuido al fumar es la causa principal de muertes por incendio. Los detectores de humo, la tapicería y los muebles resistentes al fuego son eficaces para prevenir incendios. La calefacción es la segunda causa de incendios residenciales. Sin embargo, el riesgo de incendio en casas unifamiliares es mayor que en edificios que tienen, en su mayoría, un servicio de mantenimiento profesional.

Consejos de Seguridad contra Incendios

De ocurrir un incendio, hay que escapar primero y luego recién llamar por ayuda. Elaborar un plan de evacuación en caso de incendio y designar un lugar de reunión al exterior. Asegurarse que cada miembro de la familia conoce dos vías de escape de cada habitación. Hacer prácticas de evacuación con los ojos cerrados. No permanecer nunca de pie durante un incendio. Arrastrarse siempre bajo el humo e intentar cubrirse la boca. Nunca regresar a un edificio en llamas; podría costar la vida. Finalmente, tener por lo menos un detector de humo en funcionamiento pues esto incrementa considerablemente las posibilidades de sobrevivir a un incendio. Practicar frecuentemente el plan de evacuación del hogar con toda la familia.

Obtener un Sistema de Detección de Incendios

Los incendios en residencias son particularmente peligrosos en la noche. Mientras la familia duerme, los incendios producen humo y emanaciones de gas que pueden ser mortales. Para ser advertido de la presencia de fuego, se debe instalar detectores de humo cerca de cada dormitorio y de cada ambiente adicional del hogar, incluido el sótano.

Prueba y Mantenimiento

Con el sistema desarmado y la luz "OFF" encendida, caminar en el área protegida para activar los detectores de movimiento. Abrir y cerrar puertas protegidas y verificar que las luces correspondientes se iluminan. El instalador puede aconsejar acerca de la mejor manera de probar el funcionamiento del sistema.

No usar fuego ni quemar objetos para probar los detectores de incendio. Preguntar al instalador acerca de los métodos seguros para probar el sistema.

Bajo un uso normal, el sistema no requiere de mantenimiento, salvo pruebas de funcionamiento regulares. Se recomienda cambiar la batería del sistema cada tres años. Hablar con el instalador acerca de las pruebas a efectuar y de la frecuencia de realización.

Comunicación Mediante el Internet (IP100)

El usuario puede comunicarse con el sistema de seguridad gracias a un accesorio del sistema denominado Módulo Internet IP100 (vendido por separado). El IP100 controla y supervisa a distancia el sistema de seguridad mediante cualquier navegador web. Permite recibir notificaciones por correo electrónico acerca de eventos importantes del sistema como las alarmas, los eventos de armado/ desarmado, y los fallos. Por ejemplo, el usuario puede recibir un correo electrónico en su trabajo tan pronto como los niños lleguen a la casa desde la escuela, o si ocurre una alarma en el sistema de seguridad residencial.

El usuario también puede ver el estado en tiempo real del sistema y armarlo / desarmarlo. Por ejemplo, el usuario acaba de salir de su oficina por el fin de semana pero no recuerda si armó el sistema de seguridad. Le basta con verificar el estado del sistema mediante su computadora portátil y armarlo a distancia. No es necesario instalar ningún software de PC, pues el módulo IP100 funciona vía un navegador web. Todo mediante una página web fácil de usar que otorga al usuario el control del sistema. Consultar con el instalador o ver el Manual del Usuario del IP100 para más información.

Comunicación Vía Mensajes de Texto (PCS100)

El usuario puede comunicarse con el sistema de seguridad mediante mensajes de texto (SMS) gracias a un accesorio del sistema denominado Módulo GSM IP100 (vendido por separado). El módulo GSM permite recibir mensajes de texto de los eventos del sistema, como las alarmas o fallos, en un teléfono celular. Permite también enviar mensajes de texto para armar o desarmar el sistema desde cualquier parte del mundo. Consultar con el instalador para más información.

Recepción de Mensajes de Texto

Para recibir mensajes de texto desde el sistema se requiere:

- Programar los números de teléfono a los cuales se desea recibir las notificaciones de texto.
- Seleccionar los grupos de eventos (alarma, armado /desarmado, fallo y restauración de fallo) que generan mensajes de texto.
- Seleccionar la partición a la cual el número de teléfono es asignado.

Configuración del módulo GSM para enviar mensajes de texto

- 1 Pulsar la tecla [⏻] .
- 2 Entre su [CÓDIGO MAESTRO].
- 3 Pulsar [ARM].
- 4 Mediante las teclas [▲] / [NOCHE] y [▼] / [EN CASA] o mediante el ingreso de [01]a [08], seleccionar uno de los ocho números de teléfono que se desea programar y pulsar [ENTRAR].
- 5 Ingresar el número de teléfono y pulsar [ENTRAR].
- 6 Seleccionar el grupo de eventos que envía un mensaje de texto al número de teléfono definido en el paso 5 (ver Opciones de Llamada de Eventos abajo).
- 7 Pulsar [ENTRAR].
- 8 Seleccionar la partición(es) que es asignada a este número de teléfono pulsando [1], [2], o ambos.
- 9 Para guardar, pulsar [ENTRAR].

Opciones de Llamada de Eventos

Opción	Eventos que envían un mensaje de texto
[1]	Cualquier alarma (i.e. de incendio, robo, etc.)
[2]	Armado y desarmado
[3]	Cualquier fallo (i.e. pérdida de batería)
[4]	Cualquier restauración de fallo (i.e. batería restaurada)

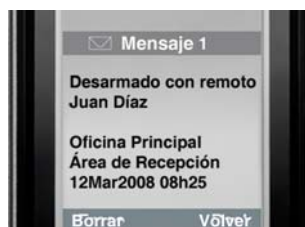
Ejemplo de Mensajes de Texto

Mensaje de alarma

Mensaje de armado/desarmado

Mensaje de fallo

Mensaje de restauración de fallo



Envío de Mensajes de Texto para Armar / Desarmar

Es posible armar o desarmar el sistema mediante el envío de un mensaje de texto (SMS) desde cualquier teléfono celular. El mensaje debe ser enviado al número de teléfono del módulo GSM, determinado por el proveedor del teléfono celular (consultar con el instalador para más información). Los comandos del mensaje de texto tienen un formato específico que sigue el siguiente modelo:

C[CÓDIGO DE USUARIO].[ACCIÓN].A[PARTICIONES].[NÚMERO DE TELÉFONO]

NOTA: Los comandos SMS deben ser ingresados en mayúsculas.

Ejemplo:C1234.ARM.A1.5555551234
C1234.OFF.A1.5555551234

En el ejemplo de arriba, el código de usuario 1234 arma o desarma la partición 1, y el mensaje de confirmación es enviado al siguiente número de teléfono: (555) 555-1234.

Código de Usuario

La primera parte del mensaje de texto es el código de usuario (el mismo código usado en el sistema de alarma). Debe comenzar con la letra C y ser seguida por un punto.

Ejemplo:**C1234.**

Acción

Es posible armar o desarmar el sistema. El comando debe ser ingresado después del código de usuario y debe ser seguido por un punto. Para armar el sistema, ingresar el comando ARM. Para desarmar el sistema, ingresar el comando OFF.

Ejemplo:C1234.**ARM.**

Partición

Es posible armar o desarmar particiones específicas. Las particiones deben ser indicadas con la letra A, y deben separarse con comas las particiones individuales. También es posible definir una serie de particiones escribiendo TO entre la primera y la última partición de la serie. La lista de particiones debe ser seguida por un punto.

Ejemplos:C1234.ARM.**A1.**
C1234.ARM.**A1TO2.**

Número de Teléfono

Esto indica al sistema cuál número de teléfono debe ser notificado por SMS para confirmar el cambio de estado.

Ejemplo:C1234.ARM.A1,3,5TO7.**5555551234**

Información IP

Es posible recibir la dirección IP del módulo GSM vía un mensaje de texto. El módulo GSM envía un mensaje de texto al número de teléfono especificado, indicando la dirección IP del módulo GSM. Se debe ingresar un código de usuario válido para poder recibir la dirección IP. La dirección IP puede ser usada para configurar el software de acceso a distancia. Consultar con el instalador para más información.

Ejemplo:C1234.**IP.5555551234**

Número de Teléfono del Módulo GSM

Ingresar aquí el número de teléfono del módulo GSM (consultar con el proveedor del teléfono celular)

Comunicación por Teléfono (VDMP3 con Orientación Vocal)

El usuario puede comunicarse con el sistema de seguridad mediante el teléfono gracias a un accesorio del sistema denominado Marcador Vocal VDMP3 (vendido por separado). El VDMP3 es un módulo que puede ser programado para llamar a uno o más números de teléfono si ocurre una alarma. Por ejemplo, cuando ocurre una alarma en el comercio del usuario durante las horas de cierre, cada empleado puede recibir una notificación mediante el teléfono: (ejemplo de mensaje) "Área 1 en alarma. Zona 3. Presione 1 para desarmar el sistema..."

También se puede llamar al VDMP3 desde una línea exterior, lo que permite armar o desarmar el sistema así como activar PGMs. El VDMP3 básicamente convierte cualquier teléfono exterior en un teclado. Por ejemplo, de manera inesperada el usuario tiene que extender la duración de un viaje de negocios y, por razones de seguridad, desea encender las luces de su oficina. Basta con usar el teléfono para encender y apagar las luces. Consultar con el instalador para más información.

Instrucciones del VDMP3

Para llamar al VDMP3

Conectado a un contestador automático:

- 1 Desde una línea exterior, marcar el número de teléfono al cual el VDMP3 está conectado.
- 2 Cuando el timbre suena, colgar el teléfono y volver a llamar.
- 3 Cuando el VDMP3 responde la llamada, pide al usuario que ingrese su código de usuario.
- 4 El módulo da al usuario la opción de armar/desarmar (1) y de controlar dispositivos (PGMs) (2).

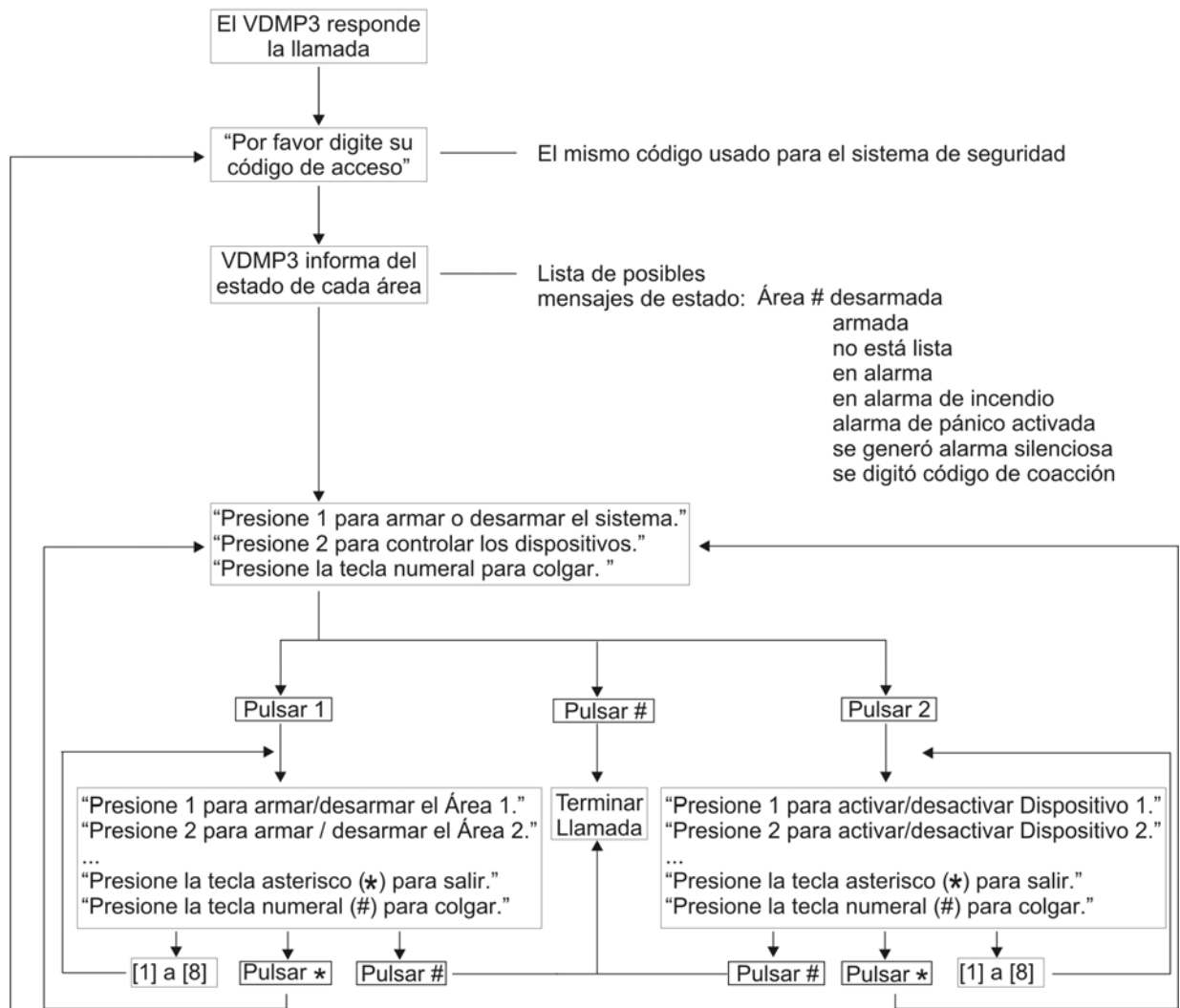
Sin conexión a un contestador automático:

- 1 Desde una línea exterior, marcar el número de teléfono al cual el VDMP3 está conectado.
- 2 Cuando el VDMP3 responde la llamada, pide al usuario que ingrese su código de usuario.
- 3 El módulo da al usuario la opción de armar/desarmar (1) y de controlar dispositivos (PGMs) (2).

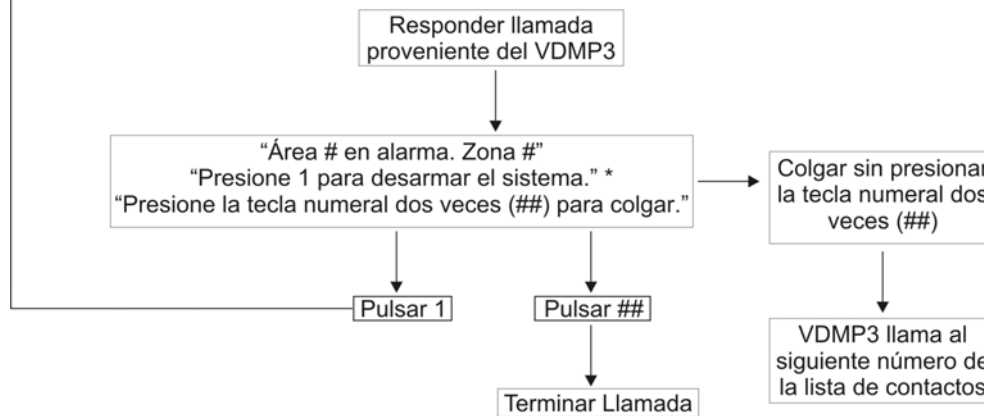
Ver en la página siguiente un diagrama que detalla cómo usar el VDMP3.

Diagrama de Instrucciones del VDMP3

Llamando al VDMP3



Recepción de Llamada desde el VDMP3



* Si hay varias áreas en alarma, el VDMP3 cuelga y vuelve a llamar para comunicar las otra alarmas.

Características Avanzadas del Sistema

Salidas Programables (PGMs)

El sistema incluye una o más PGMs. Cuando un evento o condición específico sucede, se puede usar la PGM para restaurar detectores de humo, encender luces en el hogar u oficina, abrir /cerrar puertas de garajes y mucho más. Si fue programado por el instalador, se puede pulsar y mantener las teclas [1] y [2], [2] y [3], [4] y [5], [5] y [6], [7] y [8], ó [8] y [9] para cada PGM respectiva. Pulsar y mantener [BORRAR] + [ENTRAR] ó [⏏] por 3 seg. para reinicializar el detector de humo. Estas características deben ser configuradas por el instalador.

Particiones

El sistema está equipado con una característica de particiones que puede dividir el sistema de alarma en dos áreas distintas identificadas como Partición 1 y Partición 2. Al estar dividido en particiones, cada zona, cada código de usuario y muchas de las características del sistema de seguridad pueden ser asignados a la Partición 1, a la Partición 2, o a ambas particiones.

NOTA: Si el sistema no está dividido en particiones, todas las zonas, códigos de usuario y características son consideradas como pertenecientes a la Partición 1. Las particiones no están disponibles cuando se usa un teclado K636.

Teclas de Acceso Rápido

A pedido del instalador o de la central receptora el usuario podría tener que efectuar una de las siguientes acciones. Para acceder al Menú de Programación, pulsar [⏏] e ingresar después el [código maestro]. En el Menú de Programación, pulsar:

Reporte de Prueba

[MEM] + [2]

Si el sistema es supervisado por la central receptora, esta característica envía un código de reporte de prueba a la receptora.

Llamar a PC

[MEM] + [1]

Establece una llamada a la central receptora que usa el software WinLoad.

Responder a PC

[MEM] + [1]

Esto fuerza al sistema de seguridad a responder una llamada efectuada por la central receptora que usa el software WinLoad.

Cancelar Comunicación

[MEM] + [9]

Esto anula toda comunicación que se haya iniciado con el software WinLoad.

Notas del Sistema

Descripción de Zona

¿El sistema tiene particiones? Sí No

Partición 1 = _____

Partición 2 = _____

Características y Teclas Especiales

- [ARM] Armado Normal con Una Tecla activado
- [EN CASA] Armado En Casa con Una Tecla activado
- [NOCHE] Armado En Noche con Una Tecla activado
- [EXC] Programación de Anulación con Una Tecla activada

Alarmas de Pánico

[1] y [3] Policía ó _____ Audible Off

[4] y [6] Aux. ó _____ Audible Off

[7] y [9] Incendio ó _____ Audible Off

PGMs

PGM 1 _____

Teclas Función PGM

[1] y [2]: _____

[2] y [3]: _____

[4] y [5]: _____

[5] y [6]: _____

[7] y [8]: _____

[8] y [9]: _____

[BORRAR] + [ENTRAR] = Reinicialización de Humo

Tiempos del Sistema

Entrar y salir del establecimiento por las puertas designadas.

Retardo de Salida 1 (Partición 1): _____ seg. = tiempo para salir del local

Retardo de Salida 2 (Partición 2): _____ seg. = tiempo para salir del local

Retardo de Entrada 1 = _____ seg. = tiempo para desarmar antes de alarma; ingresar por la zona # _____

Retardo de Entrada 2 = _____ seg. = tiempo para desarmar antes de alarma; ingresar por la zona # _____

La alarma activa la sirena por _____ min.

Número de Teléfono del Módulo GSM

Ingresar aquí el número de teléfono del módulo GSM (consultar con el proveedor del teléfono celular)

Otras Informaciones

Instalado por: _____

Fecha: _____

Mantenimiento por: _____

Teléfono: _____

Supervisado por: _____

Teléfono: _____

Número de abonado: _____

Ubicación del transformador de la alarma: _____

En el circuito #: _____

Ubicación de las conexiones telefónicas: _____

Programación Rápida

Menús Rápidos de Maestro

Usuario

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. LED / tecla encendida = Usuario programado. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[NÚMERO DE USUARIO]	2 dígitos: 01 a 32.
3	[CÓDIGO]	Ingresar un código de 4 ó 6 dígitos.
4	[CONFIRMAR CÓDIGO]	Ingresar nuevamente código de 4 ó 6 dígitos.
5	[ENTRAR]	Pulsar [ENTRAR]. Avanza hasta el próximo usuario disponible o, si el sistema tiene particiones, ir al paso 6.
6	[1] y/o [2] + [ENTRAR]	Asignar el usuario a una o ambas particiones y pulsar [ENTRAR]. De fábrica, los usuarios son asignados a la partición 1. Avanza al próximo usuario disponible.

Retardos

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[FALLO]	
3	[1] = Retardo de Entrada 1 (seg.) [2] = Retardo de Entrada 2 (seg.) [3] = Retardo de Salida (seg.) [4] = Corte de Sirena (min.)	De fábrica = 045 seg. De fábrica = 045 seg. De fábrica = 060 seg. De fábrica = 004 min.
4	[000] a [255]	___/___/___ Ingresar un valor entre 000 y 255.

Hora y fecha

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[FALLO]	
3	[5]	
4	[HH:MM]	Ingresar la hora usando el formato de 24 horas (i.e. 18:00 por 6:00 pm).
5	[AAAA/MM/DD]	Ingresar la fecha.

Comunicación con WinLoad

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[MEM]	
3	[1] = Inicia comunicación [9] = Cancela comunicación	

Comunicador

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[MEM]	
3	[3] = Teléfono Personal #1 [4] = Teléfono Personal #2 [5] = Teléfono Personal #3 [6] = Teléfono Personal #4 [7] = Teléfono Personal #5 [8] = Buscapersonas #	
4	[TELÉFONO #] + [ENTRAR]	Ingresar el # de teléfono (hasta 32 dígitos) y pulsar [ENTRAR]. Avanza al # de teléfono siguiente, o ir al paso 5 si [8] = # de buscapersonas fue seleccionado.
5	[MENSAJE] + [ENTRAR]	El paso 5 es sólo para el # de buscapersonas. Ingresar el mensaje para buscapersonas y pulsar [ENTRAR].

Reporte de Prueba

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[MEM]	Pulsar la tecla [MEM].
3	[2]	Envía un reporte de prueba a la central receptora.

Autoarmado

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[EXC]	
3	[1] = Autoarmado (partición 1) [2] = Autoarmado (partición 2)	
4	[HH:MM]	Ingresar la hora en el formato de 24 horas (i.e. 18:00 por 6:00 pm).
5	[1] = Armado Normal [2] = Armado de Noche [3] = Armado En Casa	

Opciones del Sistema

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea.
2	[EXC]	
3	[4] = Armado Normal [5] = Armado de Noche [6] = Armado En Casa	Alternar para que la sirena emita un pitido al armar /desarmar con el teclado

Índice

A	
Alarmas	13
Alarmas de Incendio	14
Alarmas de Pánico	13, 20
Añadir un Usuario	4
Anulación Manual	13
Anulación, Memoria	11
Armado	10
Armado Con Una Tecla	12
Armado En Casa	11
Armado En Casa con Una Tecla	12
Armado Forzado con Una Tecla	12
Armado Noche	10
Armado Normal	10
Armado y Desarmado	10
Armado y Desarmado con StayD	9
Autoarmado	12, 22
Autoarmado Sin Movimiento	13
Autoarmado, Programado	12
Avisador, Zonas	5
B	
Borrar un Usuario	4
C	
Características Avanzadas del Sistema	19
Código de Coacción	4
Código Maestro del Sistema	4
Códigos de Usuario	4
Comunicación	21
Comunicación Mediante el Internet (IP100)	14
Comunicación Mediante Mensajes de Texto (PCS100)	15
Comunicación por Teléfono (VDMP3)	17
Comunicador	22
Configuración	2
Configuración Avanzada de StayD	10
Configuración de Usuarios	2
Configuración de Zonas	3
Confirmación Audible	6
Confirmación en Teclado	6
Confirmación Visual	6
D	
Desactivación de una Alarma	13
Desarmado	10, 13
E	
Ejemplo de Mensajes de Texto	15
Envío de Mensajes de Texto para Armar / Desarmar	16
Extensión de Código de Acceso	4
F	
Fallos, Pantalla	5
Fecha	5
Función	19
H	
Hora y Fecha	5, 21
I	
Íconos Indicadores	7
Instrucciones del VDMP3	18
Internet	14
IP100	14
K	
K10LEDV/H	8
K32I	7
K32LED	8
K636	7
L	
Luz de Fondo del Teclado	6
M	
Mantenimiento	14
Memoria de Anulación	11
Mensajes	15
Menús Rápidos de Maestro	21
Modo de Visualización en Tiempo Real	10
Modo Ventana	10
N	
Notas del Sistema	19
Número de Teléfono del Módulo GSM	16, 20
O	
Opciones de Llamada de Eventos	15
Opciones de Llamada de Eventos de SMS	15
Opciones del Sistema	22
P	
Pantalla	13
Pantalla de Alarmas	13
Pantalla de Fallos	5
Particiones	19
PCS100	15
PGMs	19
Programación de Anulación con Una Tecla	12
Programación Rápida	21
Prueba	14
R	
Recepción de Mensajes de Texto	15
Reporte de Prueba	22
Retardo de Rearmado	10
Retardos	21
Riesgos de Incendio	14
S	
Salidas Programables	19
Seguridad contra Incendios	14
Silenciado del Teclado	6
StayD	9
T	
Tabla de Materias	1
Teclados	6, 7
Teclados, Luz de Fondo	6
Teclados, Silenciado	6
Teclas de Acceso Rápido	19
Teclas Especiales	19
Teclas Función	20
Texto	15
Tiempos del Sistema	20

U	
Usuario, Borrar	4
Usuarios	21
Usuarios, Añadir	4
Usuarios, Configuración	2
V	
VDMP3	17
Vista General	7
W	
WinLoad	21
Z	
Zona, Anulación	11
Zonas	19
Zonas con Avisador	5
Zonas, Configuración	3

Esperamos que este producto sea de su completa satisfacción. De tener alguna pregunta u opinión, no dude en visitar www.paradox.com.

