

ESPRIT™

Teclado LCD 642



Manual del Usuario

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

TABLA DE MATERIAS

Introducción	1
Leyenda	1
Operación Básica	2
Indicadores Luminosos del Teclado	2
Información Visual	2
Sonidos de Confirmación	3
Lista de Informaciones	4
Códigos de Acceso	5
Códigos de Usuario	5
Código de Coacción	5
Programación de Códigos de Acceso	6
Borrado de un Código de Acceso	7
Armado y Desarmado	8
Retardo de Salida	8
Desarmado y Desactivación de una Alarma	8
Pantalla de Memoria de Alarmas	8
Armado Normal del Sistema	9
Armado En Casa	10
Salida Rápida	10
Armado Instantáneo	11
Armado Forzado	12
Programación de Anulación Manual	12
Memoria de Anulación	13

Armado con Una Tecla	14
Armado con Llave/Botón de Pulso	14
Armado Automático Programado	15
Armado Automático Sin Movimiento	16
Alarmas de Fuego	16

Características Adicionales18

Selección de Zonas con Avisador	18
Silenciado del Teclado	18
Alarmas de Pánico	19
Ajuste de la Hora y Fecha	20
Teclas de Acceso Rápido	20
Configuración del Teclado	22
Lista de Eventos	22
Particiones	24
Prueba y Mantenimiento del Sistema	26

Pantalla de Fallos28

Lista de Comprobación30

Teclas de Pánico	30
Lista de Comprobación de Zonas	30
Lista de Códigos de Acceso	32

1.0 Introducción

Gracias por elegir el Sistema de Seguridad Esprit de Paradox Security Systems. La línea de sistemas de seguridad Esprit ofrece productos fiables y de fácil uso, que brindan opciones de seguridad de tecnología avanzada. Estas opciones permiten la personalización de muchas de las funciones gracias una sencilla interfaz del teclado.

El sistema Esprit puede comunicar una gran variedad de condiciones de estado a la Central Receptora. También puede enviar reportes de Prueba automáticos a la Central para verificar el buen funcionamiento del sistema. Sugerimos efectuar estas pruebas frecuentemente. Solicitar las instrucciones al técnico instalador del sistema de seguridad.

Todas las acciones del sistema de seguridad se efectúan y visualizan mediante el teclado. Recomendamos leer este manual detenidamente y pedir explicaciones al instalador acerca del funcionamiento básico del sistema.

1.1 Leyenda

Por todo este manual hay íconos que indican aspectos de interés. Estos íconos son:



= indica notas o recordatorios.



= indica un aviso o advertencia.

[TECLA] = indica una tecla en el teclado.

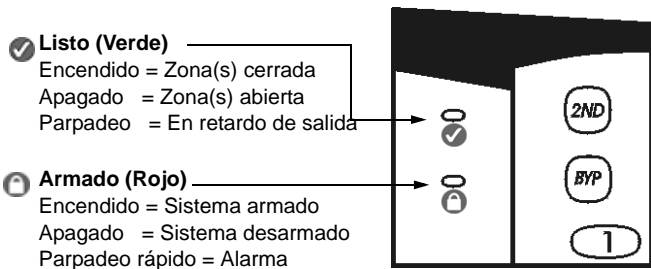
2.0 Operación Básica

Muchas de las funciones del sistema deben ser habilitadas por el instalador. Si la función no ha sido programada, el teclado emitirá un tono de rechazo y la acción será anulada.

2.1 Indicadores Luminosos del Teclado

El estado de cada luz del teclado Esprit 642 representa una condición específica del sistema como muestra la Figura 2.1.

Figura 2.1: Indicadores Luminosos del Teclado



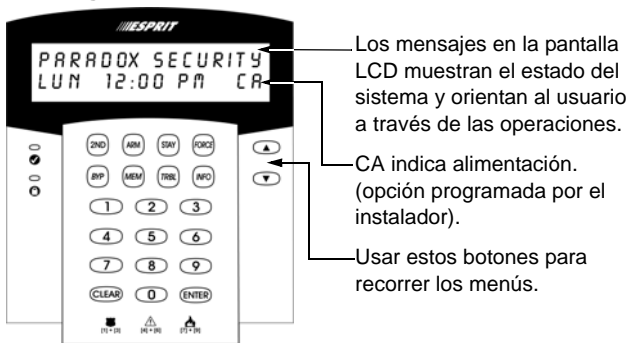
2.2 Información Visual

Toda la información sobre el sistema de seguridad se exhibe en el teclado Esprit 642. Las zonas del sistema de seguridad son identificadas de inmediato y en la pantalla aparecen mensajes importantes respecto al estado del sistema.

Si el estado de la zona es normal, la pantalla LCD mostrará: sistema I ISTO. Si alguna zona está abierta, la pantalla

mostrará: zona Abierta. Automáticamente, la pantalla muestra las zonas abiertas o se puede pulsar la tecla [▲] o [▼] para ver una zona específica.

Figura 2.2: Vista del Teclado LCD Esprit 642



2.3 Sonidos de Confirmación

Cada vez que se pulsa una tecla, el sistema emite un tono que confirma la introducción de datos. Cuando se ingresa información mediante el teclado, éste orienta con tonos que comunican la aceptación o el rechazo de las entradas. Se debe familiarizarse con los siguientes tonos de teclado:

- **Tonos de Confirmación:** Cuando una operación (p.ej. armado/desarmado) se ejecuta con éxito o cuando el sistema cambia de estado o modo, el teclado emite tonos intermitentes de confirmación (cuatro tonos cortos).

- **Tono de Rechazo:** Cuando el sistema regresa a su estado anterior, o cuando una operación es ingresada incorrectamente en el teclado, éste emite un tono continuo (Biiip).

2.4 Lista de Informaciones

El instalador puede programar la central para incluir información importante como números de urgencia, consejos, o notas. Esta información es guardada y conservada incluso en caso de una pérdida total de suministro eléctrico.

Para ver la Lista de Informaciones

1. Pulsar la tecla **[INFO]**.
2. Usar las teclas **[▲]** ó **[▼]** para recorrer la lista.
3. Pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir.

3.0 Códigos de Acceso

Los códigos de acceso son números de identificación personal que permiten acceder a ciertos modos de programación y a armar o desarmar el sistema. Además del Código Maestro, la central Esprit puede ser programada para aceptar hasta 48 códigos de usuario, cada uno con un código de acceso propio.



No programar códigos fáciles u obvios, como números de teléfono, direcciones o códigos como 1234.

3.1 Códigos de Usuario

El instalador programa la central para que acepte códigos de acceso de 4 ó 6 dígitos y asignará definiciones de códigos a todos los códigos. El Código Maestro (de fábrica: 474747) y los códigos de usuario son identificados por un “número de código” de 2 dígitos, donde los números de código 01-48 representan los códigos 1-48 y el número de código 00 representa el código maestro. Para crear o modificar códigos de acceso ver *Programación de Códigos de Acceso* en pág. 6 y *Borrado de un Código de Acceso* en pág. 7.

3.2 Código de Coacción

El último Código de Usuario (número de código 48) puede programarse como Código de Coacción. Si se obliga al usuario con amenazas a armar o desarmar el sistema, puede ingresar este código para enviar una alarma silenciosa a la Receptora. Verificar con el instalador si esta opción está habilitada en vuestro sistema.

3.3 Programación de Códigos de Acceso

Para crear un código de acceso

El Código Maestro o el Código de Usuario 01 debe ser usado para acceder al modo de programación y poder crear códigos de acceso.

1. Pulsar la tecla **[ENTER]**. La pantalla mostrará el mensaje: CODIGO PARA EN programACION.
2. Entrar el **[CÓDIGO MAESTRO]** o **[CÓDIGO DE USUARIO 01]** para crear códigos de acceso. La pantalla mostrará: EN ProgramACION secCion.
3. Entrar un número de código de dos dígitos (00 a 48). La pantalla exhibirá: progr amANDO En pr ocesO. Este mensaje permanecerá hasta que se introduzca un código de acceso válido.
4. Entrar un código de acceso de cuatro o seis dígitos. Una entrada válida regresará al mensaje EN progr amACION secCion.
5. Volver al paso 3 para incluir nuevos datos o pulsar **[CLEAR]** para salir.



La pantalla mostrará: nul o para indicar que un código de acceso está disponible (no tiene información).

3.4 Borrado de un Código de Acceso

Para borrar un código de acceso

1. Pulsar la tecla **[ENTER]**. La pantalla mostrará brevemente: `codIGO PARA EN
pr ogr amACION.`
2. Entrar el **[CÓDIGO MAESTRO]** o **[CÓDIGO DE USUARIO 01]** para poder borrar códigos de acceso. La pantalla mostrará: `EN progr amACION secCion.`
3. Entrar el número de código que se desea borrar (01-48). La pantalla mostrará: `progr amando en
proceso.`
4. Pulsar la tecla **[2ND]** y después la tecla **[ENTER]**. Esto borrará el código. La pantalla mostrará: `EN progr amACION secCion.`
5. Volver al paso 3 para borrar otros datos o pulsar **[CLEAR]** para salir.

4.0 Armado y Desarmado


Para información sobre cómo armar y desarmar un sistema con particiones ver *Particiones* en página 24.

4.1 Retardo de Salida

Después de ingresar una secuencia de armado válida, un tiempo de retardo de salida permite salir del área protegida antes que el sistema se arme. El teclado puede emitir tonos durante el retardo de salida.

4.2 Desarmado y Desactivación de una Alarma

Para desarmar el sistema de seguridad

1. Entrar por una puerta de entrada/salida designada. El teclado emite un tono y el retardo de entrada comienza.
2. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. La luz  se apaga y el teclado se silencia.

4.3 Pantalla de Memoria de Alarmas

Cuando el sistema está armado, todas las transgresiones de la seguridad son guardadas en memoria. Este registro contiene todas las condiciones de alarma que hayan ocurrido durante el último periodo de armado. Si hubiera una alarma en la memoria la pantalla mostrará el mensaje: MEMORIA ZonA(s) {mem] PARA VER.



Para ver la memoria de alarmas

3. Pulsar la tecla **[MEM]** para ver la lista de las zonas transgredidas durante el último periodo de armado. El sistema muestra la zona(s) que fueron activadas.
4. Usar las teclas **[▲]** ó **[▼]** para recorrer la memoria.
5. Pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir.





Pulsar la tecla **[CLEAR]** sólo borra los mensajes de la pantalla pero no el contenido de la memoria. Armar o desarmar para borrar el contenido de la memoria.

4.4 Armado Normal del Sistema

La luz verde  del teclado debe estar encendida a fin de poder armar normal el sistema. Esta luz se ilumina si todas las zonas están cerradas. La pantalla LCD exhibe el mensaje: **sistema LISTO**. Todas las puertas y ventanas deben estar cerradas y no debe haber movimiento en las áreas supervisadas por los detectores de movimiento. Si la luz verde  no está encendida, la pantalla LCD muestra una lista secuencial de las zonas que están abiertas.


Para armar Normal el sistema

1. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** cuando la luz  esté encendida. La pantalla mostrará: **EN MODO SALIDA** y la luz  parpadea.
2. Después del retardo de salida, la pantalla mostrará: **armAdO TOTAL**, indicando el armado del sistema.

4.5 Armado En Casa

Armar En Casa permite permanecer en el área protegida y armar parcialmente el sistema. Los puntos de entrada/salida como puertas, ventanas y sótano pueden ser definidos como áreas protegidas y obviar las otras zonas interiores del hogar


Para armar En Casa el sistema

1. Pulsar la tecla **[STAY]**. La pantalla indica: CODIGO PARA ARMADO EN CASA.
2. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. La pantalla muestra: EN MODO SALIDA. La luz  parpadea seguida de un tono de confirmación. La pantalla muestra: ARMADO EN CASA.


4.6 Salida Rápida

Esta función permite salir de un perímetro ya armado En Casa y hacer que el sistema se rearme automáticamente. El sistema puede configurarse para que se rearme en uno de dos modos: En Casa o Normal. El sistema se arma al término del retardo de salida.

Para rearmar En Casa

1. Con el sistema armado En Casa, mantener pulsada la tecla **[STAY]**. La pantalla exhibe: en modo salida.
2. El sistema pasará al modo de retardo de salida (Luz  parpadea). Al final del tiempo de retardo de salida, el sistema regresará al modo de armado En Casa.

Para rearmar en Modo Normal

1. Con el sistema armado En Casa, mantener pulsada la tecla **[ARM]**. La pantalla exhibe: en modo salida.
2. El sistema pasa al modo de retardo de salida (luz LED  parpadea). Al final del tiempo de retardo de salida, el sistema se rearma en modo Normal.

4.7 Armado Instantáneo

El armado instantáneo permite conocer inmediatamente si un punto de entrada fue abierto, en lugar de tener un retardo de entrada.

Para armar Instantáneo el sistema

Después de armar En Casa y durante el retardo de salida, mantener pulsada la tecla **[STAY]** hasta escuchar un tono. Esto cambia todas las zonas con retardo a zonas “instantáneas”.


4.8 Armado Forzado

El Armado Forzado permite armar rápidamente el sistema sin esperar que todas las zonas en el sistema estén cerradas. El Armado Forzado se usa habitualmente cuando un detector de movimiento está protegiendo el área ocupada por un teclado.



La zona de fuego no puede armarse Forzado.

Para Armar Forzado el Sistema

1. Pulsar la tecla **[FORCE]**. La pantalla muestra: CODIGO PARA ARMADO FORZADO.
2. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. La pantalla muestra: EN MODO SALIDA. La luz  parpadea indicando el retardo de salida. Después del retardo de salida la pantalla muestra: ARMADO For ZAdO.

4.9 Programación de Anulación Manual

Esta función permite desactivar (obviar) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Luego de armar y desarmar las zonas, éstas dejan de estar anuladas. Por ejemplo, el usuario podría desear anular ciertas zonas si hay obreros renovando un sector del establecimiento.



Las zonas de fuego no pueden ser anuladas.

4.10 Memoria de Anulación

Usar la función de Memoria de Anulación para anular las zonas que fueron anuladas previamente con el teclado.

Para Anular Manualmente una Zona

1. Pulsar la tecla **[BYP]**. La pantalla muestra: CODIGO PARA EXCLUIR ZONAS.
2. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. La pantalla muestra: entrAR zona [] PARA EXCLUIR.
3. Ingresar el número de 2 dígitos de la zona deseada o usar las teclas **[▲]** o **[▼]** para recorrer las zonas y pulsar la tecla **[BYP]** para cambiar el estado de las zonas seleccionadas (anulada o normal).
4. Volver al paso 3 para seleccionar otras zonas.
5. Pulsar la tecla **[ENTER]** para guardar y salir o pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir sin guardar.

Para Habilitar la Función de Memoria de Anulación

1. Pulsar la tecla **[BYP]**.
2. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. La pantalla muestra: EntrAR Zona [] PARA EXCLUIR.
3. Pulsar la tecla **[BYP]**.
4. Pulsar la tecla **[ENTER]** para confirmar la entrada.

4.11 Armado con Una Tecla


El Armado con Una Tecla permite armar el sistema usando una sola tecla, sin necesidad de usar un código de acceso. Estas funciones deben ser habilitadas por el instalador.

4.11.1 Armado Normal con Una Tecla

Este método armará todas las zonas del sistema.

Para Armar Normal con Una Tecla

Con la luz  encendida:

Mantener pulsada la tecla **[ARM]**. El teclado emite un tono de confirmación y muestra: EN MODO SALIDA. La luz  parpadea seguida de un tono de confirmación. La pantalla exhibe el mensaje: ARMADO TOTAL.

4.11.2 Armado En Casa con Una Tecla

Consultar *Armado En Casa* en pág. 10 para una explicación completa de esta función.

Para Armar En Casa con Una Tecla

Mantener pulsada la tecla **[STAY]**. Esto arma En Casa automáticamente el sistema. Después del retardo de salida, la pantalla muestra: ARMADO EN CASA.

4.12 Armado con Llave/Botón de Pulso

El sistema puede incluir una llave o botón de pulso que puede servir para armar o desarmar el sistema, en lugar de

usar un código. En raras ocasiones o si ocurre una alarma en el sistema, el usuario podría tener que desarmar el sistema con el teclado. Para más detalles, consultar con el instalador.

4.13 Armado Automático Programado

El instalador puede programar la central, de manera que Vd. pueda establecer una hora específica en la que el sistema se arme automáticamente. En este modo, todas las zonas protegidas y dispositivos de detección deben estar cerrados antes de que pueda ocurrir el armado.

Para Configurar el Armado Programado?

1. Pulsar la tecla **[ENTER]**.
2. Entrar el **[CÓDIGO MAESTRO]** o **[CÓDIGO DE USUARIO 01]**. La pantalla muestra: EN Progr AMACION SecCion.
3. Pulsar la tecla **[9]**. La pantalla muestra: Tiemp. autoarma. Hora = .
4. Entrar la hora (preguntar al instalador si el teclado está configurado para el formato de 12 ó 24 horas).
 - Si se configuró el teclado para la hora internacional, entrar la hora usando el reloj de 24 horas (i.e. 4:05 p.m. = **[1][6][0][5]**) y avanzar luego al paso 6.
 - Si se configuró el teclado para la hora EE.UU, entrar la hora usando el reloj de 12hr y avanzar al paso 5.
5. Pulsar la tecla **[1]** para poner la hora en a.m. o la tecla **[2]** para poner la hora en p.m.
6. Pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir.

4.14 Armado Automático Sin Movimiento

El instalador puede programar la central para que envíe un reporte y/o arme el sistema si éste no está armado y no hay actividad en una zona por un periodo de tiempo programado. Por ejemplo, esta función es muy útil cuando se supervisa una persona con problemas de salud, o que vive sola.

4.15 Alarmas de Fuego

En caso de una alarma de fuego, la sirena funciona en el modo por pulsos. Para silenciar/reinicializar una alarma de fuego, entrar un código de acceso válido. En caso de fuego, proceder con el plan de evacuación. Si no hay fuego, informar a la Receptora para evitar una respuesta inútil.

4.15.1 Seguridad Contra Incendios en el Hogar

Se puede obtener un nivel razonable de seguridad contra incendios con tan solo seguir un programa de 3 puntos:

1. Minimizar las causas de incendio.
2. Proveerse de un sistema de detección de incendios.
3. Tener y practicar un plan de evacuación.

4.15.2 Minimizar las causas de incendio

Las tres causas principales de incendio son:

1. Fumar en la cama.
2. Dejar a los niños solos en la casa.
3. Hacer la limpieza con líquidos inflamables como gasolina.

4.15.3 Poseer un sistema de detección de incendios

Los incendios por la noche son especialmente peligrosos. Al dormir la familia, el fuego puede producir humos y gases tóxicos que pueden ser mortales. Para ser advertido en caso de incendio, debe instalarse detectores de humo cerca de los dormitorios y toda otra habitación, el sótano incluido.

4.15.4 Tener y Practicar un plan de Evacuación

Usualmente hay poco tiempo entre la detección de un incendio y el sucumbir bajo sus efectos. Esto puede ocurrir en tan sólo dos o tres minutos. Un incendio detectado a tiempo podría desperdiciarse a menos que la familia haya planificado por anticipado una salida rápida de la residencia.

Planificar y practicar simulacros de incendio poniendo el énfasis en la evacuación rápida de la residencia. De esta manera los miembros de la familia sabrán qué hacer. Cada persona deberá planificar una ruta de escape alternativa (como la ventana de un dormitorio) si la puerta del dormitorio se vuelve infranqueable.

4.15.5 Protección de Personas Incapacitadas

En circunstancias especiales, cuando la seguridad y vida de algún ocupante(s) dependa del rescate por otros, el sistema de alarma de incendios, incluye una notificación autónoma y rápida para aquellos de quien se depende para esta acción.

5.0 Características Adicionales

Varias funciones del teclado pueden ser programadas directamente por el usuario, sin la ayuda de un instalador.

5.1 Selección de Zonas con Avisador

Una Zona con Avisador emite tonos rápidos e intermitentes para informar que ha sido abierta.

Para Programar Zonas con Avisador

1. Mantener pulsada la tecla **[9]**. La pantalla muestra: zona aviso [] entrar numero.
2. Ingresar el número de 2 dígitos de la zona deseada o usar las teclas **[▲]** **[▼]** para recorrer las zonas y pulsar la tecla **[2ND]** para cambiar el estado de la zona seleccionada (con avisador o sin avisador).
3. Regresar al paso 2 para programar más zona(s)
4. Pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir.

5.2 Silenciado del Teclado

Se puede programar el teclado para que no emita sonidos incluyendo las Zonas con Avisador. Si está silenciado, el teclado sólo emitirá un Tono de Confirmación, un Tono de Rechazo, o un tono cada vez que se pulse una tecla.

Para Habilitar /Deshabilitar el Silencio del Teclado

Mantener pulsada la tecla **[CLEAR]** por 3 seg. Un tono de confirmación indica que el Silenciado del Teclado fue habilitado. Un tono de rechazo indica que el Silenciado del Teclado fue deshabilitado.

5.3 Alarmas de Pánico

Si se desea señalar una situación de pánico, el instalador puede programar tres zonas de pánico en el teclado. Se puede solicitar al instalador para que programe zonas de pánico que generarán alarmas audibles (sirenas) o alarmas silenciosas. Ambas pueden generar y enviar reportes directamente a la Central Receptora.

Las zonas de pánico también pueden comunicar mensajes específicos a la Central Receptora. Por ejemplo, pulse la secuencia de pánico para llamar a la policía o a los bomberos. Pregunte al instalador acerca de la exacta definición de las alarmas de pánico en su sistema de alarma.

Para Utilizar Zonas de Pánico

Mantener pulsadas las dos teclas seleccionadas para generar una alarma. La pantalla muestra: **al ar ma**.

Teclas **[1]** y **[3]** para generar una señal de pánico.

Teclas **[4]** y **[6]** para generar una alarma médica.

Teclas **[7]** y **[9]** para generar una alarma de fuego.

5.4 Ajuste de la Hora y Fecha

Para Ajustar la Hora y Fecha de la Central

1. Pulsar la tecla **[ENTER]**. La pantalla muestra: CodIGO PARA EN programACiOn.
2. Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO]** o **[CÓDIGO DE USUARIO 01]**
3. Pulsar la tecla **[MEM]**. La pantalla muestra: AJUSTE HORA HORA = :.
4. Ingresar la hora (preguntar al instalador si su teclado está configurado con el formato de 12 ó 24 horas).
 - Si el teclado está configurado con la hora internacional, ingresar la hora con el formato de 24 horas (i.e. 4:05 pm = **[1][6][0][5]**) y luego proceder con el paso 6
 - Si el teclado es configurado con la hora EE.UU. ingresar la hora con el formato de 12 horas y avanzar al paso 5.
5. Pulsar la tecla **[1]** para poner la hora en a.m. o la tecla **[2]** para poner la hora en p.m.
6. Usar la flecha **[▲]** ó **[▼]** para seleccionar el día.
7. Pulsar la tecla **[ENTER]** para guardar los datos. La pantalla muestra: programando en proceso y luego en programación sección.
8. Pulsar la tecla **[CLEAR]** para salir.

5.5 Teclas de Acceso Rápido

Varias funciones de la central pueden programarse en el teclado rápidamente. La Receptora o el instalador podrían solicitar que el usuario efectúe una de estas funciones.

Para Programar Teclas de Acceso

1. Pulsar la tecla **[ENTER]**.
2. Entrar el **[CÓDIGO MAESTRO]** o **[CÓDIGO DE USUARIO 1]**.
3. Pulsar la tecla que corresponde a la función que se desea activar (ver la Tabla 1).
4. Pulsar la tecla **[ENTER]** o **[CLEAR]** para salir.

Tabla 1:

[TRBL]	Llamar a PC por Teléfono. La pantalla mostrará: Llamar pc. Esto iniciará la comunicación con la computadora de la Receptora. El instalador indicará al usuario cuando usar esta función.
[FORCE]	Responder a PC. La pantalla muestra: Responder PC. Esto inicia la comunicación vía módem entre el sistema y la Receptora. El instalador indicará cuando usar esta función.
[STAY]	Desconectar. Esto cancelará la comunicación vía módem entre el sistema y la computadora de la Receptora. El instalador indicará cuando usar esta función.
[9]	Programación del Autoarmado (ver sección 4.13 en pág. 15)
[MEM]	Día/ Hora de Central. (ver sección 5.4 en pág. 20)

[BYP]

Reporte de Prueba. Si fue programada por su instalador, esta función envía un código de reporte de prueba a la compañía de seguridad. El instalador le indicará cuando usarla.

5.6 Configuración del Teclado

El usuario puede modificar la configuración del teclado para adaptarlo a sus necesidades.

Para Configurar el Teclado

1. Mantener pulsada la tecla [6].
2. Elegir una opción.
 - [1] Luz de Fondo: luz del teclado (7 lo más brillante).
 - [2] Contraste: intensidad del carácter (7 lo más débil).
 - [3] Recorrido: tiempo entre mensajes (1 más rápido).
3. Usar las teclas [▲] o [▼] para modificar.
4. Pulsar la tecla [ENTER] para guardar la elección y regresar al paso 2 o pulsar la tecla [CLEAR] para volver al paso 2 sin guardar ningún cambio.

5.7 Lista de Eventos

La central creará una memoria que contiene un registro de todas las actividades del sistema incluyendo la fecha y hora. Esta lista de eventos es conservada incluso en caso de una pérdida total de CA.

Para Visualizar la Lista de Eventos

1. Pulsar la tecla [MEM].
2. Pulsar la tecla [INFO] para ver la lista de eventos. La pantalla exhibirá el mensaje: HORA EVENTO.
3. Usar las teclas [▲] o [▼] para recorrer los eventos.
4. Pulsar la tecla [CLEAR] para salir.

Cada evento genera 2 pantallas de eventos (ver la Figura 5.1). Al acceder a la lista de eventos, aparecerán en pantalla la hora y día en que el evento ocurrió así como qué evento ocurrió. Al pulsar la tecla [▼], el siguiente par de mensajes aparecerá en la pantalla.

Figura 5.1: Ejemplo de Pantalla de Eventos



5.8 Particiones

Según las necesidades del usuario, el instalador puede activar la función de particiones del sistema y programar la central para que reconozca y controle dos áreas separadas (Sistema A y Sistema B). Los Códigos de Acceso también pueden ser programados para armar/desarmar un sistema o ambos sistemas simultáneamente.

Las particiones pueden usarse en lugares donde compartir sistemas de seguridad sea más práctico, como oficina, un almacén, condominio o bloque de edificios. Para más info, ver *Armando un Sistema con Particiones* en página 24.

5.8.1 Armando un Sistema con Particiones


Las zonas pueden dividirse en 2 sistemas. De acuerdo a los requerimientos del usuario, el instalador designa las zonas que pertenecen al sistema A o al Sistema B, a ambos sistemas (área dual), o que no son asignadas (área común). Una zona perteneciente a un área dual es armada cuando se arma uno de los sistemas A o B, y sólo se desarma cuando ambos sistemas son desarmados. Una zona que pertenece a un área común se arma sólo cuando ambos sistemas son armados y se desarma si uno de los Sistemas A o B es desarmado.

El instalador debe programar las definiciones de código de acceso necesarias. Estas definiciones determinan qué códigos de acceso pueden armar el Sistema A, así como los códigos que pueden armar el Sistema B. También se puede definir los códigos para que accedan a ambos sistemas.

5.8.2 Armando Ambos Sistemas Simultáneamente

Si el código tienen acceso a ambos sistemas:


Para Armar los Sistemas A y B Simultáneamente

Entrar un Código de Acceso. La luz  empieza a parpadear y el tiempo de salida comienza. La pantalla muestra: ARMADO A+B.

5.8.3 Armando los Sistemas A y B por Separado


Si el código tiene acceso al Sistema A:

Para Armar el Sistema A

1. Pulsar la tecla [STAY].
2. Entrar un Código de Acceso. La luz  parpadea y el retardo de salida comienza. La pantalla muestra: EN MODO SALIDA. Después del retardo de salida la pantalla muestra: ar mADO A.

Si el código tienen acceso al Sistema B:

Para Armar el Sistema B

1. Pulsar la tecla [FORCE].
2. Entrar un [CÓDIGO DE ACCESO]. La luz  parpadea y el retardo de salida comienza. La pantalla muestra: EN MODO SALIDA. Después del retardo de salida la pantalla muestra: ar mADO B.

5.8.4 Desarmando los Sistemas A y B por Separado

Si el Código tiene acceso al Sistema A:

Para Desarmar el Sistema A

1. Entrar a través de una puerta de entrada/salida. El teclado emite un tono y el retardo de entrada empieza.
2. Pulsar la tecla **[STAY]**.
3. Entrar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** válido.

Si el Código tiene acceso al Sistema B:

Para Desarmar el Sistema B

1. Entrar a través de una puerta de entrada/salida. El teclado emite un tono y el retardo de entrada empieza.
2. Pulsar la tecla **[FORCE]**.
3. Entrar un código de acceso válido.

5.9 Prueba y Mantenimiento del Sistema

Recomendamos probar el sistema una vez por semana. Contactar la Receptora antes y después de la prueba.

Para Efectuar la Prueba del Sistema

Con el sistema desarmado y la luz  encendida:

1. Caminar en las áreas protegidas para activar los detectores de movimiento. La pantalla muestra: zona abierta.
2. Abrir y cerrar puertas y ventanas protegidas. La pantalla muestra: zona abierta.

El instalador puede aconsejar al usuario sobre la mejor manera de probar el sistema.

5.9.1 Prueba de la Alarma de Fuego

No usar fuego ni quemar objetos para probar los dispositivos de detección de fuego. Comunicarse con el instalador del sistema de alarma para probarlos con métodos seguros.

5.9.2 Mantenimiento del Sistema

Bajo un uso normal, el sistema no requiere mantenimiento salvo una prueba regular de funcionamiento. Se sugiere cambiar la batería de respaldo del sistema cada tres años.

6.0 Pantalla de Fallos

La pantalla puede mostrar varias condiciones de fallo. Cuando ocurre una condición de fallo, La pantalla exhibirá: Fallo de Sistema. Si es programado por el instalador, el teclado emitirá un tono. Solo los problemas pertinentes al usuario son listados a continuación. Si ocurre un problema que no está listado aquí abajo, llamar a la Receptora para que efectúe la revisión de su sistema.

Para Acceder a la Visualización de Fallos

1. Pulsar la tecla [TRBL].
2. Usar las teclas [▲] o [▼] para ver el fallo(s). Ver la explicación respectiva en la lista de fallos. Si no encuentran las instrucciones de reparación, comunicarse con la Compañía de Seguridad.
3. Pulsar la tecla [CLEAR] para borrar los fallos de la memoria y salir.

Lista de Fallos

Sin Batería/Batería Baja

Si la batería no está conectada a la central, la pantalla mostrará: Problema 01 Fallo de Batería. La batería conectada a la central debería ser reemplazada debido a que ya no provee la corriente de respaldo adecuada en la eventualidad de un corte de alimentación CA.

Fallo de Alimentación CA

Si no hay suministro de corriente CA a la central y/o la fuente de alimentación no puede cargar la batería, se ve el mensaje: Problema 02 fallo de ca,

Sirena Desconectada

Si una sirena no está conectada a la salida de sirena, la pantalla muestra: Problema 04 sin sirena

Pérdida de Hora

Si el reloj del sistema no funciona, generalmente después de un corte total de batería y de alimentación CA, la pantalla LCD muestra PROBLEMA 08 perdida reloj . Debe reprogramarse la hora después de un corte total de corriente. Ver *Teclas de Acceso Rápido* en pág. 20.

Fallo de Antisabotaje /Cableado en Zona

Indica un problema de cableado en una zona protegida. Se ve el mensaje: Problema 09 fallo zona.

Supervisión de Línea Telefónica

Si la central detecta la pérdida de la línea telefónica, la pantalla muestra: Problema 10 Línea telefona.

Fallo de Fuego

Si se corta la zona de fuego, se ve el mensaje: Problema 11 Lazo de fuego.

7.0 Lista de Comprobación

7.1 Teclas de Pánico

Teclas	Tipo de Alarma de Pánico
[1] y [3]	Policía o _____ <input type="checkbox"/> Silenciosa <input type="checkbox"/> Audible <input type="checkbox"/> Sin Usar
[4] y [6]	Auxiliar o _____ <input type="checkbox"/> Silenciosa <input type="checkbox"/> Audible <input type="checkbox"/> Sin Usar
[7] y [9]	Fuego o _____ <input type="checkbox"/> Silenciosa <input type="checkbox"/> Audible <input type="checkbox"/> Sin Usar

7.2 Lista de Comprobación de Zonas

¿Es éste un sistema con particiones? Si No

Sistema A = _____ Sistema B = _____

Zona # y Descripción	Sistema A B	Zona # y Descripción	Sistema A B
01:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
02:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	06:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
03:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	07:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
04:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	08:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Zona # y Descripción	Sistema A B	Zona # y Descripción	Sistema A B
09:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	17:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	18:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	19:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
12:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	21:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
14:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	22:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
15:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	23:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
16:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	24:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Retardo de Entrada 1 es de _____ segundos.

Retardo de Entrada 2 es de _____ segundos.

Retardo de Salida es de _____ segundos.

7.3 Lista de Códigos de Acceso

Nombre del Usuario	Sistema	Nombre del Usuario	Sistema
01:		16:	
02:		17:	
03:		18:	
04:		19:	
05:		20:	
06:		21:	
07:		22:	
08:		23:	
09:		24:	
10:		25:	
11:		26:	
12:		27:	
13:		28:	
14:		29:	
15:		30:	

Nombre Usuario	Sistema	Nombre Usuario	Sistema
31:		41:	
32:		42:	
33:		43:	
34:		44:	
35:		45:	
37:		46:	
38:		47:	
39:		48:	
40:			



Por razones de seguridad, escriba sólo el nombre del usuario, y no los códigos de acceso.

Otra información

Este sistema fue instalado

en: _____ Por: _____.

Servicio brindado por _____ Tel#: _____.

El número de la Central Receptora es: _____.

Su número de cuenta _____.

Ubicación del transformador es _____ en el

circuito# _____.

Garantía

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

No obstante el párrafo anterior, la máxima responsabilidad del Vendedor se limitará estrictamente al precio de compra del producto defectuoso. El uso de este producto significa la aceptación de esta garantía.

***ATENCIÓN:** Los distribuidores, instaladores y/o otros que vendan el producto no están autorizados a modificar esta garantía o establecer garantías adicionales que comprometan al Vendedor..

© 2002-2005 Paradox Security Systems. Todos los derechos reservados. Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso. Una o más de las siguientes patentes EE.UU. podría aplicarse: 6215399, 6111256, 5751803, 5721542, 5287111, 5119069, 5077549, 5920259 and 5886632. Patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse.

Esprit es una marca de comercio o marca registrada de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y/o otros países.

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

780 Boul. Industriel, Saint-Eustache (Quebec) J7R 5V3 Canada
Tel.: (450) 491-7444 Fax: (450) 491-2313

www.paradox.ca

IMPRESO EN CANADÁ 06/2005

642-SU02