



DIGI PLEX EVO

EVO48
EVO192

Manual del Usuario



Esperamos que este producto sea de su completa satisfacción. De tener alguna pregunta o sugerencia, no dude en visitar www.paradox.com para hacernos partícipe de sus comentarios.

P ▲ **R** ▲ **D** **O** **X**™

Tabla de Materias

Introducción	2	Pantalla de Fallos	19
Leyenda	2	Pantalla de Fallos	19
Operación Básica	3	Pantalla de Memoria de Eventos	20
Modo Confidencial	4	Características Adicionales	21
Confirmación del MG-REM2	5	Salidas Programables (PGMs)	21
Indicadores de Armado Total/Forzado	5	Configuración del Teclado	21
Indicadores de Armado En Casa /Noche	5	Modificación de la la iluminación en un teclado LED DGP2-648BL	21
Otros Indicadores	5	Configuración de la Hora y Fecha	21
Sistema con Particiones	6	Programación de Zonas con Avisador	22
Pantalla de Áreas	6	Alarmas de Pánico	22
Armado	7	Teclas de Acción Inmediata	22
Tiempo de Retardo de Salida	7	Marcador Vocal Externo VDMP3	23
Armado Normal	7	Llamada al VDMP3 (línea exterior)	23
Armado En Casa	7	Recepción de Llamada del VDMP3 (alarma en el sistema)	23
Armado Instantáneo	7	Prueba y Mantenimiento	25
Armado Forzado	7	Prueba de la Alarma Antirrobo	25
Programación de Anulación	7	Prueba de la Alarma de Fuego	25
Armado con Llave	8	Mantenimiento del Sistema	25
Autoarmado	9	Prueba del Sistema	25
Desarmado	10	Alarmas de Fuego y Antirrobo	26
Tiempo de Retardo de Entrada	10	Zonas de Fuego Estándar	26
Desarmado de un Sistema Armado	10	Zona de Fuego con Retardo	26
Pantalla de Memoria de Alarmas	10	Consejos de Seguridad contra Incendios	26
Códigos de Acceso	11	Minimizando los Riesgos de Fuego en el Hogar	27
Código Maestro del Sistema	11	Sistema Residencial de Detección de Incendios	27
Copiar las Opciones de Usuario	11	Alarma Antirrobo	27
Etiquetas de Usuario	11	Apéndice 1: Caracteres Especiales - Hebreo ..	28
Borrado de Códigos de Acceso	13	Apéndice 2: Caracteres Especiales - Ruso	29
Programación de Códigos de Acceso	13	Apéndice 3: Caracteres Especiales - Griego ..	30
Opciones de Usuario	15	Índice	31
Opciones de Control de Acceso de Usuario ...	15		
Uso del Control de Acceso	17		
Entrada y Salida	17		
Armado y Desarmado con Tarjeta	17		
Funcionamiento del Control de Acceso	18		

1.0 Introducción

El sistema EVO96 es un sistema de seguridad de tecnología de avanzada, que proporciona una protección realmente segura con características poderosas fáciles de usar. Los teclados, elegantes y fáciles de usar, permiten un fácil acceso a las funciones e informaciones del sistema de seguridad con sólo pulsar un botón.

Los mensajes son mostrados de manera distinta, dependiendo del teclado seleccionado. La pantalla de 32 caracteres de los teclados LCD muestra los mensajes y menús para guiar al usuario a través de las operaciones del sistema. El instalador puede incluso personalizar los mensajes en los teclados LCD para su uso específico en el hogar o negocio. La pantalla LED del teclado DGP2-648BL permite tomar conocimiento del estado del sistema de un solo vistazo.

En vista que el usuario transmite instrucciones al sistema mediante el teclado, se debe leer atentamente este manual y solicitar al instalador una explicación acerca del manejo básico del sistema.

1.1 Leyenda



Indica una advertencia o aviso importante.



Indica una nota importante o un consejo.

[TEXTO] *Indica información que debe ser ingresada en el teclado.*

LCD

Indica una instrucción para el Teclado LCD o una información.



LED

Indica una instrucción o información pertinente al Teclado DGP2-648BL.



2.0 Operación Básica

Las siguientes secciones son una introducción a las funciones de las teclas, luces y mensajes en el teclado.

Figura 1: Teclado LCD Vista General

Luz CA:

Encendida = Alimentación CA

Apagada = Fallo de Alimentación

Luz LISTO:

Si Verde:

Encendida = Todas las zonas están cerradas.

Apagada = Una o más zonas abiertas.

Parpadeo = Retardo de Salida en curso

Si Roja:

Encendida = Área(s) armada

Apagada = Área(s) desarmada

Parpadeo = Alarma en el Sistema



La pantalla LCD guía al usuario mediante mensajes detallados.

Usar las flechas para recorrer el menú en curso cuando las flechas aparezcan en la pantalla LCD.

Figura 2: Vista General del Teclado LED DGP2-648BL

Luz CA:

Encendida = Alimentación CA (OK)

Apagada = Fallo de Alimentación

Luces de ÁREA: (A1, A2, A3 y A4)

Encendida = Área armada

Apagada = Área desarmada

Parpadeo = Alarma en área

Luz LISTO:

Si verde:

Encendida = Todas las zonas están cerradas

Apagada = Una o más zonas están abiertas.

Parpadeo = Retardo de Salida en curso

Si roja:

Encendida = Área(s) armada

Apagada = Área(s) desarmada

Parpadeo = Alarma en el Sistema



Luces de ACCIÓN: (Acceso, En Casa, Forzado, Exc, Mem, Fallo y Prg)

Las luces se iluminan de acuerdo al estado del sistema.

Luces Numéricas: (Zonas)

Encendida = Zona abierta

Apagada = Zona cerrada (OK)

Parpadeo = Zona/circuito de fuego

El teclado muestra el estado de todas sus áreas asignadas.



En todos los teclados, la tecla **[ENTRAR]** guarda y sale, y la tecla **[BORRAR]** sale sin guardar. **[ENTRAR]** y **[BORRAR]** representan las teclas entrar y borrar de los teclados LCD/LED a menos que se indique que ambas teclas tienen una función diferente.



Sólo para Argentina: Los Teclados detallados en este manual deben ser conectados a centrales Paradox. Entrada: 220V 50Hz Salida: 12Vcc

Utilizar una fuente de alimentación con características distintas a las indicadas puede causar choques eléctricos y puede resultar peligroso para la seguridad.

Este equipo debe ser conectado por un profesional

2.1 Sonidos de Confirmación (Tonos)

Al ingresar información en el teclado, éste guía al usuario emitiendo tonos que indican la aceptación o el rechazo de los datos ingresados.

Tono de Confirmación: Cuando una operación (i.e. armado /desarmado) es ingresada correctamente en el teclado o cuando el sistema cambia de estado /modo, el teclado emite tonos intermitentes ("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").

2.2 Modo Confidencial

El instalador puede programar los teclados para que no muestren automáticamente el estado del sistema, cambiando el teclado a Modo Confidencial.

En Modo Confidencial:

- Las zonas y los mensajes de estado NO son mostrados.
- Las luces indicadoras NO se iluminan
- De acuerdo a la programación del teclado efectuada por el instalador, se debe pulsar una tecla o ingresar un código de acceso para iluminar las luces indicadoras y activar el Modo Normal.

3.0 Confirmación del MG-REM2

Si el sistema incluye el Módulo de Expansión de Zona Inalámbrica (MG-RTX3), entonces puede aceptar el Control Remoto Bidireccional (MG-REM2). Este remoto permite cambiar el estado del sistema, y también provee la confirmación visual y audible.

3.1 Indicadores de Armado Total/Forzado

Acción	Secuencia de luces LED	Secuencia de Sonidos
Desarmado	Verde Encendida	Dos tonos
Retardo de salida	Parpadeo lento de luz roja / verde	Tono de Confirmación
Armado / Retardo Entrada	Roja Encendida	Tono de Confirmación
Alarma	Parpadeo rápido de luz roja	Tono de alarma

3.2 Indicadores de Armado En Casa /Noche

Acción	Secuencia de luces LED	Secuencia de Sonidos
Desarmado	Verde Encendida	Dos tonos
Retardo de salida	Parpadeo lento de luz amarilla /verde	Tono de Confirmación
Armado / Retardo Entrada	Luz amarilla encendida	Tono de Confirmación
Alarma	Parpadeo rápido de luz roja	Tono de alarma

3.3 Otros Indicadores

Acción	Secuencia de luces LED	Secuencia de Sonidos
PGM activada/desactivada	Luz amarilla encendida	Tono de Confirmación

4.0 Sistema con Particiones

El instalador puede configurar el teclado para que reconozca áreas protegidas por separado. Un sistema dividido es conocido como un sistema con particiones. Las particiones pueden usarse en situaciones en las cuales usar sistemas de seguridad compartidos es lo más práctico. Por ejemplo, si una compañía tiene un área de oficinas y otra de almacén, cada área puede ser armada o desarmada por separado y, asimismo, se puede controlar el acceso independiente a cada una de ellas. Por consiguiente, una persona puede tener acceso a un área solamente, mientras que otra persona puede tener acceso a todas las áreas. El acceso a las áreas es determinado por el Código de Acceso de Usuario.

4.1 Pantalla de Áreas

La Pantalla de Estado de Área permite ver el estado de las áreas individuales en un sistema con particiones. El instalador puede dividir el sistema en áreas separadas.

Para ver el estado de las áreas:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**, y pulsar después la tecla **[1]**.
2. Pulsar la tecla correspondiente al área (i.e. 1, 2,...8), o usar las teclas **[▲]** y **[▼]** y pulsar **[ENTRAR]** cuando aparezca en la pantalla el área que se desea ver.
3. Pulsar **[BORRAR]** para salir.

LCD

En la Pantalla de Estado de Área, la siguiente información aparece en la pantalla LCD:

- *LISTO*: si todas las zonas en el área seleccionada están cerradas.
- *NO LISTO*: si hay zonas abiertas en el área seleccionada.
- *PUERTA PRINCIPAL ABIERTA*: la zona abierta al interior del área seleccionada.
- *FALLOS(S)*: (sección 9.0 en la página 19) si ocurrió un fallo.
- *ALARMAS EN MEMORIA*: (sección 6.3 en la página 10) si ocurrió una alarma.
- *ARMADO; ARMADO FORZADO; ARMADO INSTANTÁNEO; ARMADO EN CASA*: muestra el estado de armado del área seleccionada.

LED

En la Pantalla de Estado de Área, se ilumina lo siguiente según el área seleccionada:

- La luz del área (A1, A2, A3, ó A4) se ilumina si el área asociada está armada. Por ejemplo, si se selecciona el área 3 la cual está armada, la luz A3 se ilumina.
- Las luces numéricas representan cualquier zona abierta en un área o áreas correspondiente.
- La luz de acción *MEM* se ilumina si ocurrió cualquier alarma.
- La luz de acción *FALLO* se ilumina si ocurre cualquier fallo.
- La luz de acción *EN CASA* se ilumina si el área está armada En Casa o Instantáneo.
- La luz de acción *FORZADO* se ilumina si el área está Armada Forzado.
- La luz de acción *EXC* se ilumina si hay zonas anuladas.

5.0 Armado

Cuando el sistema está armado, este puede responder a cualquier violación en las zonas protegidas generando una alarma y transmitiendo un reporte a la Central Receptora.

LCD LED

5.1 Tiempo de Retardo de Salida

Cuando el sistema es armado, se activa un Tiempo de Retardo de Salida para dar tiempo suficiente como para salir del área protegida antes que el sistema se arme.

LCD LED

5.2 Armado Normal

Este método es usado en el armado cotidiano del sistema. Todas las zonas al interior del área protegida deben estar cerradas para armar Normal el sistema.

Para armar Normal el sistema:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [ARM].
3. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea armar Normal (consultar la sección 4.1 en la página 6).

LCD LED

5.3 Armado En Casa

El armado En Casa arma parcialmente el sistema para permitir permanecer en el hogar u oficina y armar zonas externas (perímetro) del área protegida (i.e. puertas y ventanas).

Para armar En Casa:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [EN CASA].
3. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea armar En Casa (consultar la sección 4.1 en la página 6).

LCD LED

5.4 Armado Instantáneo

Similar al armado En Casa con la diferencia que no hay Retardo de Entrada. Por lo tanto, cualquier zona armada que es violada genera una alarma de inmediato.

Para armar Instantáneo:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [5].
3. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea armar Instantáneo (consultar la sección 4.1 en la página 6).

LCD LED

5.5 Armado Forzado

El armado Forzado permite armar rápidamente el sistema aún cuando hay zonas abiertas. Sin embargo, cuando se cierra la zona abierta, el sistema también la arma.

Para armar Forzado:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [FORZADO].
3. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea armar Forzado (consultar la sección 4.1 en la página 6).

LCD LED

5.6 Programación de Anulación

Se puede anular ciertas zonas cuando se arma el área(s) protegida. Cuando una zona es anulada, ésta no es tomada en cuenta la próxima vez que se arma el sistema. Al desarmarse el área, el sistema desactiva la anulación de las zonas.

Para Anular una zona:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [EXC] .

3. Ingresar el número de la zona (i.e. 01, 02,...96), o usar las teclas [▲] y [▼] y pulsar [EXC] cuando la zona que se desea anular aparece en la pantalla. Si la zona está *ANULADA*, la luz exc no aparece en la pantalla y el teclado emite un tono de rechazo, el usuario podría no tener acceso a dicha zona.
4. Repetir el paso 3 hasta haber seleccionado todas las zonas que se desea anular.
5. Pulsar la tecla [ENTRAR] para guardar y salir.

Para ver todas las zonas anuladas.

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [EXC] .
3. Recorrer las zonas usando las teclas [▲] y [▼]. (Teclados LCD)



Para poder anular una zona se deben reunir las siguientes condiciones:

- El instalador debe haber programado la opción de Anulación en dicha zona.
- La opción de Anulación debe estar habilitada en las Opciones del Usuario.
- El código de usuario debe tener acceso a la Asignación de Área de la zona.
- El área de la zona debe estar desarmada antes que se puede anular la zona.



Las Zonas de Fuego no pueden ser anuladas.

5.6.1 Memoria de Anulación

La Memoria de Anulación vuelve a programar la anulación en las zonas que fueron anuladas la última vez que se armó el sistema.

Para activar la Memoria de Anulación:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [EXC].
3. Pulsar la tecla [MEM] .
Se vuelve a anular las zonas anuladas del último armado del sistema.
4. Pulsar la tecla [ENTRAR] para guardar y salir.

LCD LED

5.6.2 Teclas de Acción Inmediata

Si esta característica fue habilitada, el usuario puede tener acceso a las siguientes acciones sin tener que usar un código de acceso de usuario y con sólo mantener pulsada la tecla deseada.

Tabla 1: Tecla de Acción Inmediata

Tecla	Característica
[ARM]	Armado Normal
[EN CASA]	Armado En Casa
[FORZADO]	Armado Forzado
[EXC]	Programación de Anulación
[DESARME]	Desarma un área armada En Casa /Instantáneo
[5]	Armado Instantáneo
[6]	Cambia la configuración de la pantalla /visualización
[7]	Ver Pantalla de Memoria de Eventos (sólo Teclados LCD)

LCD LED

5.7 Armado con Llave

Una Llave puede ser usada para armar y desarmar el sistema mediante dos tipos de llave. Con una Llave Sostenida, ubicar la llave en la posición "ON" (encendido) para armar el sistema, y ubicarla en la posición "OFF" (apagada) para desarmar el sistema. Con una Llave Momentánea, para armar el sistema ubicar la llave en la posición "ON" brevemente y luego regresarla a la posición "OFF". Repetir esta secuencia para desarmar el sistema con una Llave Momentánea.

5.8 Autoarmado

Si esta característica fue habilitada por el instalador, el usuario puede definir la hora en la cual el área se arma automáticamente.

5.8.1 Autoarmado Programado

El instalador pueden definir el Autoarmado para que funcione en modo de armado Forzado o En Casa. Un Retardo de Salida de 60 segundos (valor de fábrica) comienza antes que el sistema se arme automáticamente a la hora programada.

Para configurar el tiempo del Autoarmado:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
2. Pulsar la tecla **[0]**.
3. Pulsar la tecla **[MEM]** .
4. Si se tiene acceso a más de un área, pulsar el número del área , o usar las teclas **[▲]** y **[▼]** y pulsar la tecla **[ACC]** cuando el área que se desea programar aparece en la pantalla.
5. Ingresar la hora a la cual se desea que el área se arme usando el reloj de 24 horas (i.e. 9 a.m. es 09:00 y 9 p.m. es 21:00).
6. Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir.



Si se usa el teclado LED DGP2-648BL, la luz de acción MEM parpadea si aún no se ha programado una hora. La luz de acción PRG, la luz de área del área elegida, y el primer número de la hora programada previamente se iluminan (luz10 = cero).

5.8.2 Autoarmado Sin Movimiento

Se puede programar el sistema para enviar un reporte a la central receptora y/o armar el sistema si no ocurre actividad en el área durante un tiempo determinado. El instalador puede configurar el Autoarmado Sin Movimiento para que funcione en modo de armado Normal o En Casa.

6.0 Desarmado

Cuando el sistema es desarmado, éste desactiva cualquier alarma en curso y desactiva las zonas de manera que no se activa la alarma si las zonas son traspasadas.

LCD LED

6.1 Tiempo de Retardo de Entrada

El instalador programa puntos de entrada designados (i.e. puerta frontal) con un Tiempo de Retardo de Entrada. Este retardo da tiempo para entrar a las instalaciones armadas e ingresar un código de usuario para desarmar el sistema antes que se active una alarma.

LCD LED

6.2 Desarmado de un Sistema Armado

El usuario sólo puede desarmar un área a la cual está asignado su código de acceso. Los códigos de acceso de usuario que tienen habilitada la opción de "Sólo Arma" (sección 7.6 en la página 15) no pueden desarmar un sistema armado.

Para desarmar el sistema

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. Pulsar la tecla [DESARME]. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea desarmar (consultar la sección 6.2 en la página 10).

Para desarmar un sistema en alarma:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
2. De ocurrir una falsa alarma, llamar a la central receptora lo más pronto posible para advertir de la falsa alarma.



En caso de una alarma antirrobo, abandonar el local y llamar a la policía desde un lugar seguro.

6.3 Pantalla de Memoria de Alarmas

Cuando una alarma ocurre en otra zona:

- El área y la zona (i.e. Alarma Área 1 – Puerta Principal) son mostradas / la luz LED de la zona parpadea incluso cuando el sistema está armado. La notificación continua hasta el desarmado, incluso si la zona es restaurada. (sólo EVO641 / EVO641R)
- La memoria de alarmas es borrada al ocurrir la siguiente alarma y después de haberse ingresado un código válido.

Para ver las alarmas que ocurrieron durante el último periodo de armado:

1. Cuando el sistema es desarmado, la pantalla LCD del teclado muestra el mensaje *ALARMA EN MEMORIA: PULSAR (MEM)*. La luz de acción del teclado LED DGP2-648BL *MEM* se ilumina.
2. Pulsar la tecla [MEM].

LCD

Cada zona traspasada cuando estaba armada aparece debajo del mensaje *ALARMA EN.*

LED

La luz de acción *MEM* parpadea y la luz numérica de cada zona donde se lanzó una alarma se ilumina.

3. Pulsar la tecla [BORRAR] para salir de la Pantalla de Memoria de Alarmas.

7.0 Códigos de Acceso

Los Códigos de Acceso permiten el acceso al sistema. El sistema acepta hasta 999 códigos de usuario. Los códigos se ven asignados un Número de Usuario entre 002 y 999 (el Número de Usuario 001 es el Código Maestro del Sistema). El instalador puede programar los códigos de usuario para que tengan cuatro, seis dígitos o variables entre uno y seis dígitos de extensión. Cada dígito puede tener un valor de 0 a 9. Si el instalador programó el sistema para que admita códigos de extensión variable, el usuario tiene que pulsar la tecla **[ENTRAR]** después de ingresar su código de acceso de usuario.

LCD LED

7.1 Código Maestro del Sistema (De Fábrica: 123456)

El código Maestro del Sistema brinda acceso a todas las características disponibles en el sistema, así como la capacidad de crear, modificar o borrar códigos de acceso de usuarios. Recomendamos cambiar este código para evitar que otros obtengan acceso y cambien las opciones sin autorización. El instalador puede configurar el Código Maestro del Sistema para que tenga una extensión de 4 ó 6 dígitos.

Para cambiar el Código Maestro del Sistema:

1. Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA]** actual (de fábrica: 123456).
2. Pulsar la tecla **[0]**.
3. Pulsar la tecla **[ACC]**.
4. Ingresar los números **[0] [0]** y **[1]**.
5. Ingresar un **[NUEVO CÓDIGO]**.
6. Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir.



El Código Maestro del Sistema siempre tiene acceso a todas las puertas de control de acceso y a todas las características de control de acceso. Sólo se puede cambiar el número de serie de la tarjeta y la elección del método de armado. Si las otras opciones son cambiadas manualmente, el Código Maestro del Sistema regresa de inmediato a su programación original.



Se puede asignar una etiqueta (nombre) a un código de acceso de usuario en cualquier momento del proceso de "Programación de Códigos de Acceso de Usuario". Ver la sección 7.3 en la página 11 para asignar una etiqueta de Usuario.

LCD

7.2 Copiar las Opciones de Usuario

Esta característica permite copiar las Opciones de Usuario, de Control de Acceso y la Asignación de Áreas de un usuario hacia otro. Se puede copiar todas las Opciones de Usuario, excepto el Código de Usuario, la Asignación de Tarjeta y la etiqueta de Usuario.

Para copiar las opciones de usuario:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** (Código Maestro del Sistema o código de acceso de usuario con la característica Maestro).
2. Pulsar la tecla **[0]**, y después la tecla **[ACC]**.
3. Ingresar los 3 dígitos del número de usuario HACIA el cual se desea copiar.
4. Pulsar la tecla **[MEM]**.
5. Ingresar los 3 dígitos del número de usuario DESDE el cual se desea copiar.
6. Ingresar un código de usuario. Si el código es de extensión variable, pulsar **[ENTRAR]** tras ingresar el código. Si es necesario, asignar una tarjeta de acceso (paso 13 en la sección 7.5.1 en la página 14) y etiqueta de usuario (sección 7.3 en la página 11).
7. Pulsar **[ENTRAR]** para guardar y salir.

LCD

7.3 Etiquetas de Usuario

Las etiquetas personalizan los códigos de usuario y pueden ser asignados pulsando **[ENTRAR]** en todo momento tras el paso 4 de la programación de códigos (ver sección 7.5.1 en la página 14). P. ej, los teclados LCD pueden mostrar *JUAN DÍAZ SELEC. ACCIÓN*.

Para programar un identificador de usuario:

1. En cualquier momento después del paso 4 en la sección 7.5.1 en la página 14:
2. Pulsar la tecla **[ENTRAR]**.
3. Escribir los caracteres deseados como se explica en la sección 7.3.1 en la página 12 y la sección 7.3.2 en la página 12.

4. Pulsar la tecla [▲] para mover el cursor hacia un nuevo espacio.
5. Repetir los pasos 2 y 3 hasta haber completado el identificador deseado.
6. Pulsar la tecla [ENTRAR] para guardar y salir.

7.3.1 Letras Mediante el Teclado

Un grupo de letras ha sido atribuido a cada tecla numérica de los teclados LCD. Para obtener la letra deseada vía las teclas numéricas en el teclado, pulsar la tecla hasta ver la letra deseada en la pantalla. Por ejemplo, para ingresar la letra "C" se debe pulsar la tecla [1] tres veces (ver Tabla 2 en página 12). Si se usa un teclado en Hebreo, ver Tabla 6 en el Apéndice 1: Caracteres Especiales en Hebreo en página 28. Si se usa un teclado en Ruso, ver Tabla 8 en el Apéndice 2: Caracteres Especiales en Ruso en la página 29. Si se usa un teclado en Griego, ver Tabla 10 en el Apéndice 3: Caracteres Especiales en Griego en la página 30.

Tabla 2: Asignación de Letras del Teclado

Llave	Pulsar Tecla Una vez	Pulsar Tecla Dos veces	Pulsar Tecla Tres veces
[1]	A	B	C
[2]	D	E	F
[3]	G	H	I
[4]	J	K	L
[5]	M	N	O
[6]	P	Q	R
[7]	S	T	U
[8]	V	W	X
[9]	Y	Z	

7.3.2 Teclas de Función Especiales

[EN CASA] = Insertar Espacio

Al pulsar la tecla **[EN CASA]** se inserta un espacio en blanco en la posición actual del cursor.

[AUSENTE] = Borrar

Pulsar la tecla **[AUSENTE]** borra el carácter o un espacio en blanco en la posición actual del cursor.

[ARM] = Borrar Hasta el Final

Pulsar la tecla **[ARM]** borra todos los caracteres y espacios en blanco desde la posición del cursor hacia la derecha hasta el final.

[DESARME] = Teclas Numéricas / Alfanuméricas

Cada vez que se pulsa la tecla **[DESARME]**, ésta cambia las teclas numéricas en alfanuméricas y viceversa. Numéricas: Las teclas **[0]** a **[9]** representan los números 0 a 9.

[EXC] = Minúsculas / Mayúsculas

Cada vez que la tecla **[EXC]** es pulsada, ésta cambia los caracteres de minúsculas a mayúsculas y viceversa.

[MEM] = Caracteres Especiales

Después de pulsar **[MEM]**, el cursor se convierte en un cuadro negro intermitente. Mediante la Tabla 3 en página 13, ingresar el número de 3 dígitos que representa el símbolo deseado. Si se usa un teclado en Hebreo, ver *Catálogo de Caracteres Especiales en Hebreo* en la página 28. Si se usa un teclado en Ruso, ver *Catálogo de Caracteres Especiales en Ruso* en la página 29. Si se usa un teclado en Griego, ver *Catálogo de Caracteres Especiales en Griego* en la página 30.

Tabla 3: Catálogo de Caracteres Especiales

032	048	064	080	096	112	128	144	160	176	192	208	224	240
	Ø	Ɔ	P	`	Ɔ	Ů	Ɔ	Ɔ	Š	Ø	·	Ɔ	Ɔ
033	049	065	081	097	113	129	145	161	177	193	209	225	241
!	1	A	Q	a	Ɔ	Ů	Ɔ	Ů	±	Ɔ	∴	¼	Ɔ
034	050	066	082	098	114	130	146	162	178	194	210	226	242
"	2	B	R	b	Ɔ	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	°	½	Ɔ
035	051	067	083	099	115	131	147	163	179	195	211	227	243
#	3	C	S	c	Ɔ	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
036	052	068	084	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
\$	4	D	T	d	t	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
037	053	A069	085	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
%	5	E	U	e	u	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
038	054	070	086	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
&	6	F	V	f	v	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
039	055	071	087	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
'	7	G	W	g	w	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
040	056	072	088	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
<	8	H	X	h	x	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
041	057	073	089	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
>	9	I	Y	i	y	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
042	058	074	090	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
*	:	J	Z	j	z	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
043	059	075	091	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
+	;	K	L	k	l	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
044	060	076	092	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
,	<	L	/	l	l	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
045	061	077	093	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
-	=	M	J	m	ı	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
046	062	078	094	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
•	>	N	^	n	ı	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ
047	063	079	095	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255
/	?	O	-	o	ı	Ů	Ɔ	Ů	ı	ı	˘	¼	Ɔ

Polaco	001	002	003	004	005	006	007
	Ż	ć	ą	ę	ź	ł	ś
Húngaro	001	002	003				
	Á	ű	ő				
Turco	001						
	ü						

LCD LED

7.4 Borrado de Códigos de Acceso

Para borrar códigos de acceso de usuario, seguir los pasos 1 a 4 en la sección 7.5.1 en la página 14, pero pulsar la tecla [BORRAR] en el Paso 4. Una vez borrada la información, pulsar la tecla [ENTRAR] para guardar y salir.

LCD LED

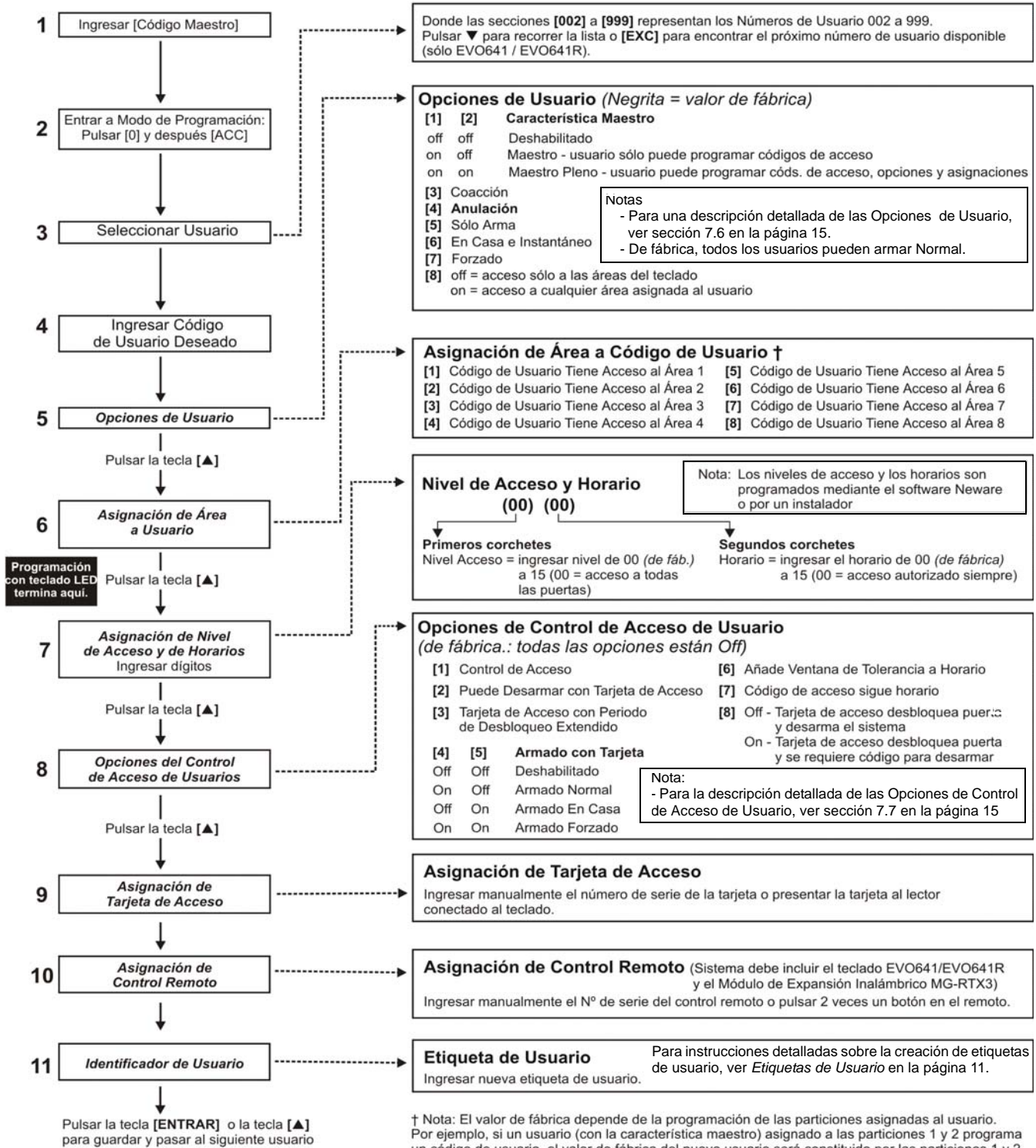
7.5 Programación de Códigos de Acceso

El Código Maestro del Sistema y los códigos de usuario con la característica Maestro pueden programar códigos de usuario y las Opciones de Usuario y Asignación de Áreas. La sección 7.5.1 en la página 14 describe los pasos a seguir para programar códigos de acceso de usuario. Si se desea programar códigos de acceso de usuario mediante el software NEware, solicitar más información al instalador.

Si el teclado emite un tono de rechazo en cualquier momento durante la programación, es porque el código seleccionado ya existe o no se tiene acceso a ciertas Opciones de Usuario (sección 7.6) y de Asignación de Áreas (paso 7 en la sección 7.5.1 en la página 14). Los usuarios con la característica Maestro sólo pueden asignar Opciones de Usuario y Asignaciones de Área a las que fueron asignados. Por ejemplo, si un usuario con la característica maestro es asignado con la Opción de Usuario 1 y el Área 2, el usuario sólo puede asignar las Opción 1 y el Área 2 a un código de acceso de usuario.

7.5.1 Programación de la Configuración de Usuarios

Nota: Cada opción es considerada ON cuando el número aparece entre corchetes



NOTA: Si no se le asigna un área y si las PGMs son programadas por el instalador, el usuario sólo puede controlar las PGMs. Ver sección 10.1 en la página 21 para una explicación detallada de las PGMs.

7.6 Opciones de Usuario

Opciones [1] y [2]: Característica Maestro

Si la opción [1] está **OFF**, el Usuario no puede programar otros usuarios en el sistema. Cuando la opción [1] está **ON** y la opción [2] está **OFF**, el usuario puede programar y modificar códigos de acceso de usuario (NIP solamente) e Identificadores de Usuarios.

Si las opciones [1] y [2] están **ON**, el usuario es Maestro Pleno. De acuerdo a su programación, puede crear o modificar Códigos de Usuario, Opciones de Usuario, Opciones de Control de Acceso, Números de Tarjeta, Etiquetas de Usuario y la Asignación de Áreas. Por ejemplo, si un usuario Maestro Pleno sólo tiene acceso al área 1 y a opción [4] (Anulación), sólo puede asignar el área 1 y opción [4] a otros usuarios.

Opción [3]: Coacción

Si la opción [3] está **ON**, la característica de Coacción está habilitada. Esta opción se usa si un usuario es obligado por un intruso a armar o desarmar un área(s). Al ingresar un código de acceso (NIP) reservado para la opción de Coacción, el sistema arma o desarma el área(s), y envía después una alarma silenciosa a la central receptora.

Opción [4]: Anulación

Si la opción [4] está **ON**, la característica de Anulación está habilitada. Esta característica permite al usuario desactivar zonas cuando se arma un área(s).

Opción [5]: Sólo Arma

Si la opción [5] está **ON**, la característica de Sólo Arma está habilitada. El usuario puede armar áreas asignadas mediante una tarjeta o código, pero no puede desarmar. Cuando la opción está **OFF**, el usuario puede armar o desarmar sus áreas asignadas.

Opción [6]: Armado En Casa e Instantáneo

Si la opción [6] está **ON**, las características de armado En Casa e Instantáneo están habilitadas. El usuario puede armar En Casa o Instantáneo sus áreas asignadas.

Opción [7]: Armado Forzado

Si la opción [7] está **ON**, la característica de armado Forzado está habilitada. El usuario puede entonces armar Forzado sus áreas asignadas.

Opción [8]: Acceso de Área

Si la opción [8] está **ON**, el teclado permite el acceso a todas las áreas asignadas al código de acceso. Si la opción [8] está **OFF**, el teclado sólo permite el acceso a áreas que controla. Por ejemplo, el teclado sólo está asignado al área 1, y el código de acceso está asignado a las áreas 1 a 8. Si la opción está **ON**, el usuario puede acceder a las ocho áreas mediante el teclado. Si la opción está **OFF**, sólo puede acceder al área 1.



De fábrica, todos los usuarios pueden armar Normal el sistema.

7.7 Opciones de Control de Acceso de Usuario

Opción [1]: Control de Acceso

Si la opción [1] está **ON**, el usuario puede obtener acceso en una puerta de control de acceso si el control de acceso está habilitado. Un usuario sin partición asignada, pero con la opción de Control de Acceso habilitada, puede ahora obtener acceso a una puerta de control de acceso al entrar un código (NIP) y pulsar la tecla [ACC] del teclado. Si la opción está **OFF**, el usuario no puede tener acceso a una puerta de Control de Acceso.

Opción [2]: Puede desarmar con Tarjeta de Acceso

Si la opción [2] está **ON**, la tarjeta de acceso puede desbloquear y desarmar una puerta de control de acceso armada. Cuando la opción [2] está **OFF**, seguir la configuración de la opción [8] en la página 17.



Para que opción [2] funcione en la posición ON, opción [5] “Sólo Arma” en Opciones de Usuario debe ser deshabilitada (sección 7.6 en la página 15).

Opción [3]: Tarjeta con Periodo de Desbloqueo Extendido

Si la opción [3] está ON, el “Período de Desbloqueo Extendido” está habilitado. El “Período de Desbloqueo Extendido” hace referencia al tiempo programado por el instalador en cada puerta de Control de Acceso que extiende el periodo de desbloqueo de una puerta. Por ejemplo, si el instalador configura el periodo de Desbloqueo de la puerta en 30 segundos y el Período de Desbloqueo Extendido en 15 segundos, un código de acceso de usuario con el “Período de Desbloqueo Extendido” habilitado tendrá un total de 45 segundos para utilizar una puerta.

Opciones [4] y [5]: Armado con Tarjeta

Las opciones [4] y [5] definen el tipo de armado cuando se arme con una Tarjeta de Control de Acceso (consultar sección 8.2.1 en la página 17). Se puede armar Normal, En Casa, Forzado o deshabilitar la característica de Armado con Tarjeta.

[4] ON, [5] OFF = Armado Normal

[4] OFF, [5] ON = Armado En Casa

[4] y [5] ON = Armado Forzado

[4] y [5] OFF = Deshabilitar la característica de Armado con Tarjeta

Opción [6]: Añadir Ventana de Tolerancia a Horario

Si la opción [6] está ON, la característica de Horario de Ventana de Tolerancia está habilitada. Esta característica amplía el horario de acceso de un usuario en una puerta de Control de Acceso por el tiempo programado por el instalador. Por ejemplo, si el horario asignado a un usuario en una puerta es de Lunes a Viernes entre 9:00 a.m. y 5:00 p.m., y el instalador configuró la “Ventana de Tolerancia” en una hora, el usuario con el “Horario de Ventana de Tolerancia” habilitado podrá entrar y salir una hora antes y una hora después de la hora establecida en dicha puerta.

Opción [7]: Código Sigue Horario

Si la opción [7] está ON, los usuarios pueden usar sus códigos de acceso solamente durante las horas asignadas en el paso 8 en la sección 7.5.1 en la página 14. Cuando la opción está OFF, los usuarios pueden usar sus códigos de acceso en cualquier momento.

Opción [8]: Tarjeta para Desbloquear y Código para Desarmar

La opción [8] sólo funciona si la opción [2] en sección 7.7 está OFF. Si opción [8] está ON, un usuario puede emplear una tarjeta de acceso para desbloquear una puerta de control de acceso armada. Sin embargo, el usuario **debe** ingresar un código de acceso para desarmar el área armada. Si opción [8] está OFF, el usuario puede obtener acceso en una puerta de Control de Acceso sólo si el área(s) de la puerta ya está desarmada.



Para que la opción [8] funcione en la posición ON, la opción [5] “Sólo Arma” en las Opciones de Usuario debe estar deshabilitada (ver la sección 7.6 en la página 15).

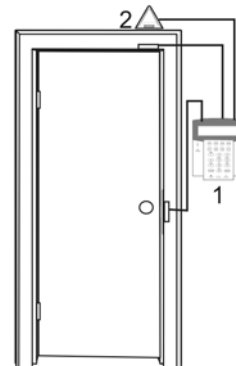
8.0 Uso del Control de Acceso

LCD LED

8.1 Entrada y Salida

De acuerdo a como está instalado el sistema y según el tipo de teclado, hay varias maneras de entrar y salir por puertas de control de acceso:

- Presentar la tarjeta de control de acceso al lector o al teclado EVO641R ó DGP2-641RB. El sistema verifica entonces si la tarjeta tiene la autorización de ingreso de acuerdo a su Nivel de Acceso y Horario asignados. Si la tarjeta es aceptada, el sistema desbloquea la puerta. El instalador puede programar la luz del lector para que se encienda verde o para que se apague por un corto tiempo para indicar que la puerta puede ser abierta.
- Cuando el detector de movimiento detecta movimiento (Solicitud de Salida), desbloquea la puerta para permitir el paso desde el interior.
- Ingresar un código de acceso en el teclado y pulsar **[ACC]**.
- Si la puerta de control de acceso está en el "Horario de Desbloqueo de Puerta", el usuario podría abrir la puerta sin tener que usar un código de acceso ni una tarjeta de control de acceso. Según la programación de la puerta, esta puede permanecer desbloqueada durante todo el horario programado o puede desbloquearse tan pronto como una tarjeta de control de acceso sea presentada al lector durante el horario y permanecer desbloqueada por el tiempo restante del horario.



1 = EVO641R
2 = Detector de Movimiento de "Solicitud de Salida"

8.2 Armado y Desarmado con Tarjeta

LCD EVO641R /
Sólo DGP2-641RB

8.2.1 Armado con Tarjeta

- presentada a una puerta durante su Horario asignado (ver el paso 8 en la sección 7.5.1 en la página 14).
- presentada a una puerta en su Nivel de Acceso asignado (ver el paso 8 en la sección 7.5.1 en la página 14).
- programada para permitir el armado (opciones **[4]** y **[5]** en la sección 7.7 en la página 15).
- asignada a todas las áreas asignadas a la puerta de control de acceso (ver el paso 7 en la sección 7.5.1 en la página 14), o asignada a por lo menos una de las áreas asignadas a la puerta de control de acceso, dependiendo de cómo el instalador programó la puerta de control de acceso.

LCD EVO641R /
Sólo DGP2-641RB

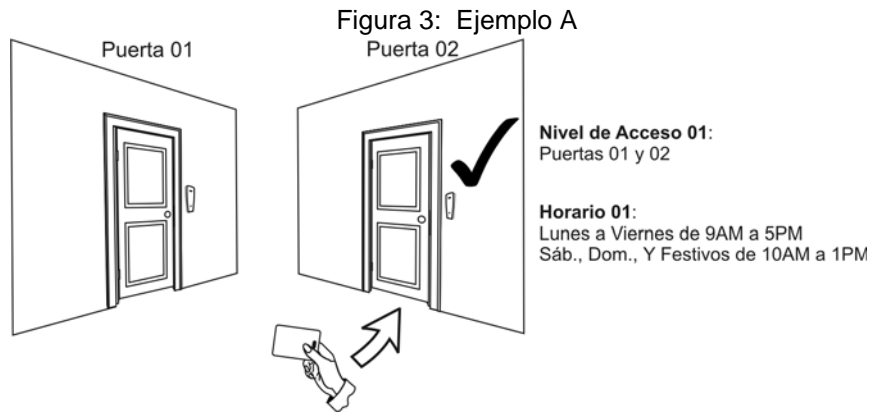
8.2.2 Desarmado con Tarjeta

Para desarmar y desbloquear una puerta de control de acceso cuando el área a la cual está asignada está armada, presentar la tarjeta de control de acceso al lector o al teclado EVO641R / DGP2-641RB (puerta). La tarjeta de control de acceso debe ser:

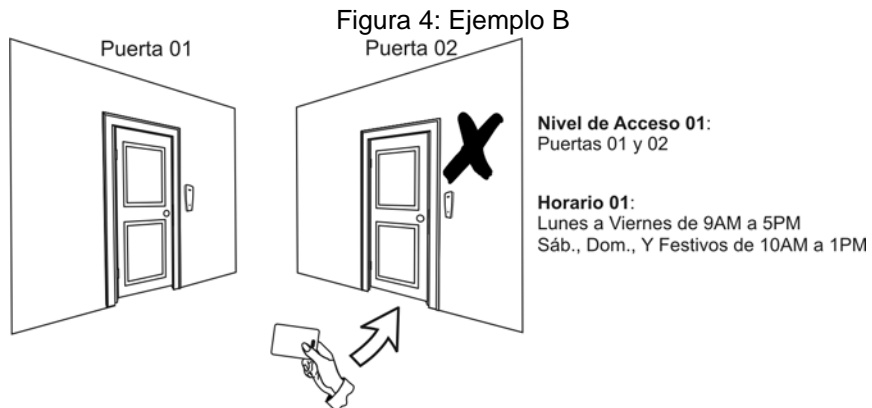
- presentada a una puerta durante su Horario asignado (ver el paso 8 en la sección 7.5.1 en la página 14).
- presentada a una puerta en su Nivel de Acceso asignado (ver el paso 8 en la sección 7.5.1 en la página 14).
- ser programada para permitir el desarmado (opción **[2]** en sección 7.7 en la página 15).
- asignada a todas las áreas asignadas a la puerta de control de acceso (consultar el paso 7 en la sección 7.5.1 en la página 14), o asignada a por lo menos una de las áreas asignadas a la puerta de control de acceso, dependiendo de cómo el instalador programó la puerta de control de acceso.

8.3 Funcionamiento del Control de Acceso

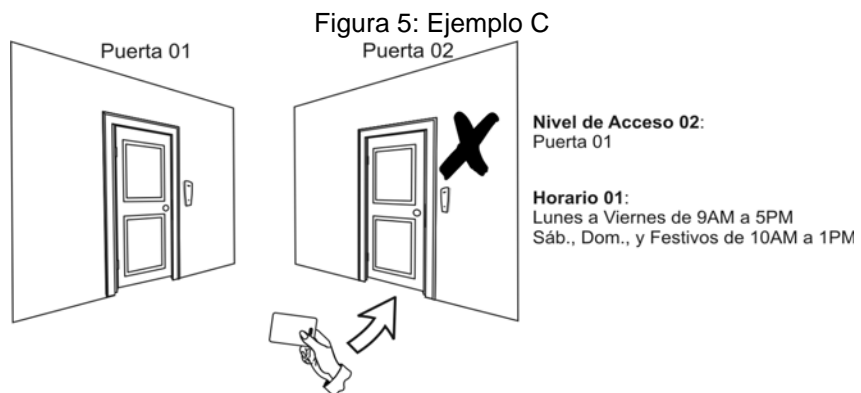
Para ilustrar el funcionamiento del control de acceso, usaremos tres ejemplos simples del Sistema de Control de Acceso:



La Tarjeta de Control de Acceso de Silvia está programada con el Nivel de Acceso 01 y el Horario 01. Si Silvia presenta su tarjeta al lector o al teclado EVO641R / DGP2-641RB en la Puerta 02 el día martes 3 de agosto 3 a las 3:00 p.m., entonces puede entrar a la habitación.



Si Silvia presenta su tarjeta al lector o al teclado EVO641R / DGP2-641RB en la Puerta 02 un día sábado o un día festivo a las 3:00 p.m., se le niega el acceso.



Si se cambia el Nivel de Acceso de Silvia a 02 y ella presenta su tarjeta al lector o al teclado EVO641R / DGP2-641RB en la Puerta 02 el día martes 3 de agosto a las 3:00 p.m., se le niega el acceso.

9.0 Pantalla de Fallos

LCD

LED

9.1 Pantalla de Fallos

Si se experimentan problemas en el sistema, el mensaje *PROBLEMA(S) [FALLO] VER* aparece en la pantalla, o la luz de acción *FALLO* se ilumina. La Pantalla de Fallos sólo muestra los fallos que ocurren en el área(s) a la cual fue asignado el teclado. Los fallos potenciales han sido clasificados en ocho grupos. Sólo los fallos pertinentes al usuario son listados y explicados abajo. Si ocurre un fallo que no aparece en la lista aquí abajo, comunicarse con el instalador. Para acceder a la Pantalla de Fallos:

1. Pulsar la tecla **[FALLO]**.

El nombre del Grupo de Fallos con el fallo específico aparece en la pantalla. Pulsar las teclas **[▲]** y **[▼]** para recorrer los Grupos donde ocurran fallos.

En el teclado LED DGP2-648BL, la luz de acción *FALLO* parpadea y la luz (luces) numérica que representa el número del grupo de fallos se ilumina.

2. Pulsar el **[NÚMERO]** del Fallo que se desea ver.



De ocurrir cualquier problema, sugerimos enfáticamente comunicarse con el instalador de inmediato para que efectúe una inspección del sistema.

9.1.1 Grupo 1: Sistema

[1] Fallo de CA

La central detectó un fallo de alimentación. Este fallo indica que el sistema es alimentado por la batería de reserva. Si aparece este fallo y no hay un corte de alimentación en el local, llamar al instalador para que repare el sistema.

[2] Fallo de Batería

La batería de reserva está desconectada, necesita ser recargada o reemplazada.

[5] Sirena Ausente

Esto indica que el sistema detectó que la campana o sirena no está conectada.

9.1.2 Grupo 2: Comunicador

[1] SLT1

La central no puede acceder a la línea telefónica principal.

[2] a [5] Fallo al Comunicar (1 a 4)

La central no pudo comunicarse con la receptora mediante todos los números de teléfono asignados.

[6] Fallo al Comunicar con PC

La central no puede comunicarse con el software WinLoad.

9.1.3 Grupo 5: Sabotaje de Zona

La zona(s) que fue sabotada es mostrada en la pantalla LCD.

9.1.4 Grupo 6: Batería Baja en Zona

Si la batería de un dispositivo inalámbrico tiene que ser cambiada, la zona asignada al dispositivo es mostrada en la pantalla LCD.

9.1.5 Grupo 7: Fallo de Zona

Un dispositivo inalámbrico dejó de comunicarse con su receptor, o un fallo de conexión o de CleanMe™ ocurre con los detectores de humo.

LCD

LED

9.1.6 Grupo 8: Pérdida de Hora

Indica que la hora y fecha fueron devueltas a los valores de fábrica. Este es el único fallo que recomendamos sea el usuario mismo quien lo corrija. El mensaje *AJUSTE HORA (8) PARA PONER* aparece en la pantalla LCD después de haber pulsado la tecla **[FALLO]** o la tecla **[●]**. Ver la sección 10.4 en la página 21 para poner la hora y fecha.

9.2 Pantalla de Memoria de Eventos

La Memoria de Eventos registra las acciones iniciadas en el sistema por el usuario, así como toda alarma y fallo (i.e. "Acceso Aceptado"). El usuario sólo puede ver los eventos que ocurran en el área(s) asignada a su código de acceso de usuario.

- Disponible sólo en los teclados LCD.

Para ver la Memoria de Eventos:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
2. Pulsar la tecla **[7]**.
3. Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea ver.
4. Usar las teclas **[▲]** y **[▼]** para recorrer los eventos.
5. Pulsar la tecla **[BORRAR]** para salir.

Una vez en el modo de Pantalla de Memoria de Eventos, al pulsar la tecla **[7]**, el usuario puede cambiar el orden en el cual aparecen las diferentes pantallas de la Memoria de Eventos. Si ya se conoce el número del evento que se desea ver, pulsar la tecla **[MEM]** después del paso 3 aquí arriba, e ingresar entonces el número del evento.

10.0 Características Adicionales

LCD LED

10.1 Salidas Programables (PGMs)

El sistema incluye Salidas Programables (PGMs) que pueden ser programadas por el instalador. Una PGM se activa al ocurrir un evento o serie de eventos en el sistema. Se puede programar las PGMs para reinicializar alarmas de humo, encender luces, abrir o cerrar puertas de garaje y más. Consultar con el instalador sobre esta útil característica.

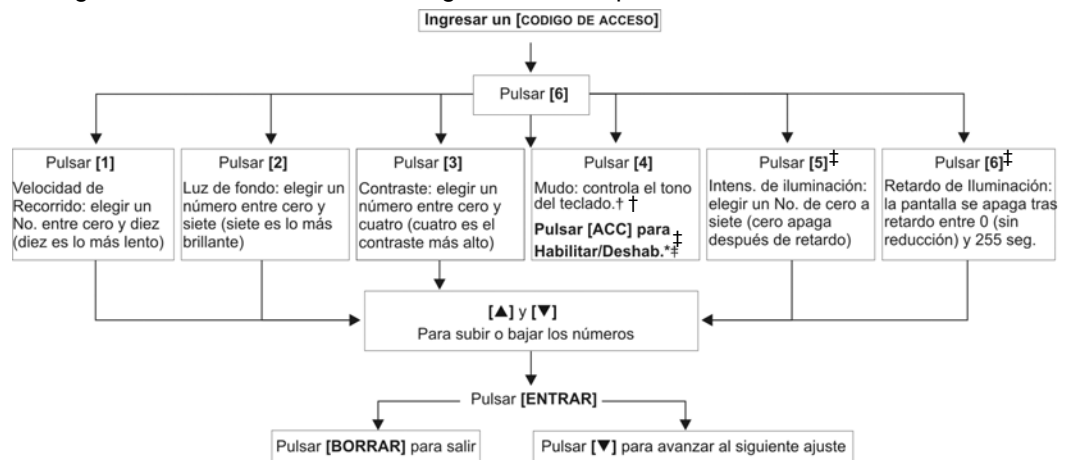
10.2 Configuración del Teclado

La configuración del teclado puede ser modificada según las necesidades del usuario.

1. La Velocidad de Recorrido hace referencia a la cantidad de tiempo que la pantalla muestra un mensaje antes de pasar al siguiente.
2. La Luz de Fondo se refiere a la iluminación de las teclas y de la pantalla LCD.
3. El contraste se refiere a cuán oscuros o pálidos se ven los caracteres en la pantalla.

LCD

Figura 6: Modificación de la configuración de la pantalla LCD en los teclados LCD



*No se puede acceder a esta opción con Teclas de Acción Inmediata (sección 5.6.2 en la página 10)
†Si el teclado está mudo, sólo son audibles los tonos de confirmación, de rechazo y al pulsar la tecla de acción inmediata.
‡EVO641 / EVO641R solamente

LED

10.3 Modificación de la la iluminación en un teclado LED DGP2-648BL

Para modificar la configuración de la iluminación:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. El teclado emite un Tono de Confirmación. La luz de acción *Acceso* parpadea.
2. Pulsar la tecla **[6]**. El teclado emite un Tono de Confirmación, la luz de acción *Prg* se ilumina y la luz numérica correspondiente a la configuración en curso se ilumina.
3. Usar las teclas **[▲]** y **[▼]** para aumentar o disminuir la iluminación. Las luces 1 y 8 numéricas indican los límites de la iluminación (1 lo más oscuro y 8 lo más brillante).
4. Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir.

LCD

10.4 Configuración de la Hora y Fecha

Para reinicializar la hora y fecha:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** y pulsar la tecla **[FALLO]**.
2. Pulsar la tecla **[8]**.
3. Para cambiar la hora, ubicar el cursor debajo del número que se desea cambiar usando la tecla **[▲]** e ingresando la hora de acuerdo al reloj de 24 horas (i.e. 9 a.m. es 09:00 y 9 p.m. es 21:00).
4. Para cambiar la fecha, ubicar el cursor debajo del número que se desea cambiar e ingresar la fecha correcta siguiendo el formato año /mes /día.
5. Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir.

En el teclado LED DGP2-648BL, efectuar lo siguiente:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** y pulsar la tecla **[FALLO]** .
2. Pulsar la tecla **[8]**.
3. Ingresar la hora y los minutos usando el formato de 24 horas (i.e. 9AM. es 09:00 y 9PM. es 21:00).
4. Ingresar la fecha en el formato aaaa /mm /dd.
5. Pulsar **[BORRAR]**.

10.5 Programación de Zonas con Avisador

Se puede programar el teclado para que emita un tono rápido e intermitente siempre que las zonas designadas se abran o sólo cuando se abren al interior de ciertas horas. Estas zonas son conocidas como Zonas con Avisador. El instalador puede programar las Zonas con Avisador para que emitan tonos al cerrarse.

Para programar zonas con avisador

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
2. Pulsar la tecla **[9]**.
3. Pulsar la tecla **[1]** para habilitar el avisador en una zona. Ingresar el número de la zona donde se quiere habilitar el avisador, o usar las teclas **[▲]** y **[▼]** para recorrer la lista de zonas. Pulsar la tecla **[ACC]** para habilitar o deshabilitar el avisador en la zona que aparece en la pantalla. Pulsar **[ENTRAR]** para guardar.

O sino,

Pulsar la tecla **[2]** para definir el periodo durante el cual la zona con avisador emite tonos. Ingresar la hora a la cual se desea que la zona(s) con avisador empiece a emitir tonos cuando es abierta (HH:MM). Ingresar la hora a la cual se desea que la zona(s) con avisador deje de emitir tonos cuando es abierta (HH:MM).

4. Pulsar **[BORRAR]** para salir de la programación del avisador.

10.6 Alarmas de Pánico

El sistema puede ser programado para enviar una alarma a la receptora solicitando ayuda de la policía, médica, de los bomberos o de la persona que desee el usuario, cuando se pulse una combinación predeterminada de teclas. Para generar una alarma de pánico, mantener pulsada simultáneamente la combinación de teclas que se muestra en la Tabla 4 en página 22. El instalador puede programar la alarma para que sea audible o silenciosa.

Tabla 4: Teclas de Pánico

Tipos de Alarma de Pánico	Teclas a pulsar y mantener simultáneamente
Pánico de Urgencia	Mantener pulsadas las teclas [1] y [3] .
Pánico de Auxilio	Mantener pulsadas las teclas [4] y [6] .
Pánico de Incendio	Mantener pulsadas las teclas [7] y [9] .

10.7 Teclas de Acceso Rápido

El usuario sólo necesita emplear las Teclas de Acción Inmediata si el instalador o la central receptora así lo solicitan. Sólo el código Maestro del Sistema y los códigos de usuario con la característica Maestro habilitada pueden acceder a estas funciones.

Para acceder a las Teclas de Acción Inmediata:

1. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**
2. Pulsar la tecla **[0]**.
3. Pulsar la:
 - [EN CASA]** para **enviar** un reporte de prueba a la receptora.
 - [AUSENTE]** para **llamar** al software WinLoad.
 - [ARM]** para **responder** una llamada del software WinLoad.
 - [DESARME]** para **cancelar** la comunicación con el software WinLoad.

11.0 Marcador Vocal Externo VDMP3

El VDMP3 es un módulo de activación con voz que puede ser programado para llamar a hasta 8 números de teléfono de ocurrir una alarma. También se puede llamar al VDMP3 desde una línea exterior, lo que permite armar o desarmar el sistema así como activar hasta 8 PGMs.

11.1 Llamada al VDMP3 (línea exterior)

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 del teléfono suene, colgar el teléfono.
3. Marcar el número de teléfono nuevamente al interior del tiempo definido por el instalador.
4. Cuando el VDMP3 responde la llamada, pide al usuario que ingrese su código de acceso.
5. El módulo da al usuario la opción de armar/desarmar (1) y de controlar dispositivos (PGMs) (2).

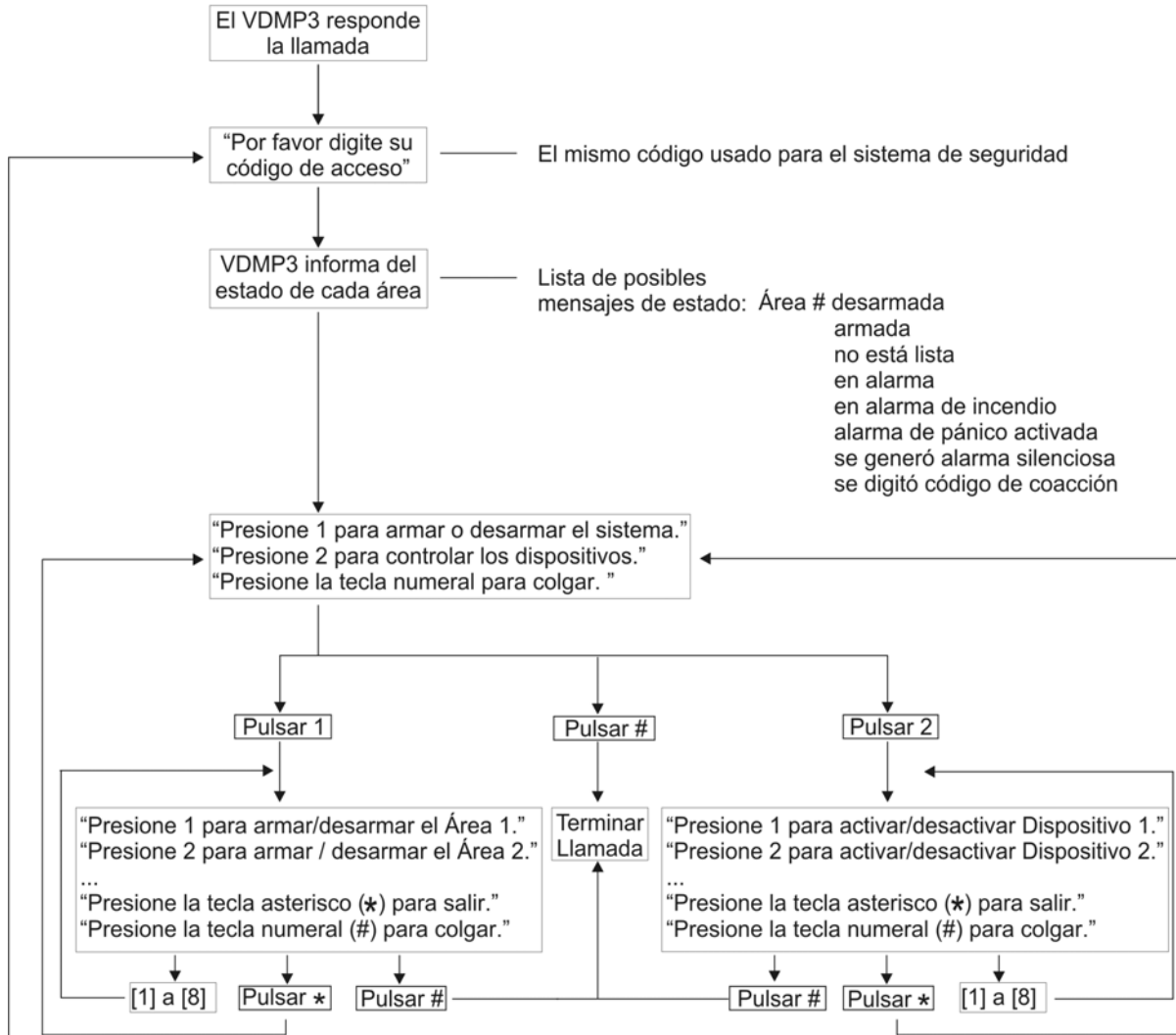
Sin conexión a un contestador automático:

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 acceso.
3. El módulo da al usuario la opción de armar/desarmar (1) y de controlar dispositivos (PGMs) (2).

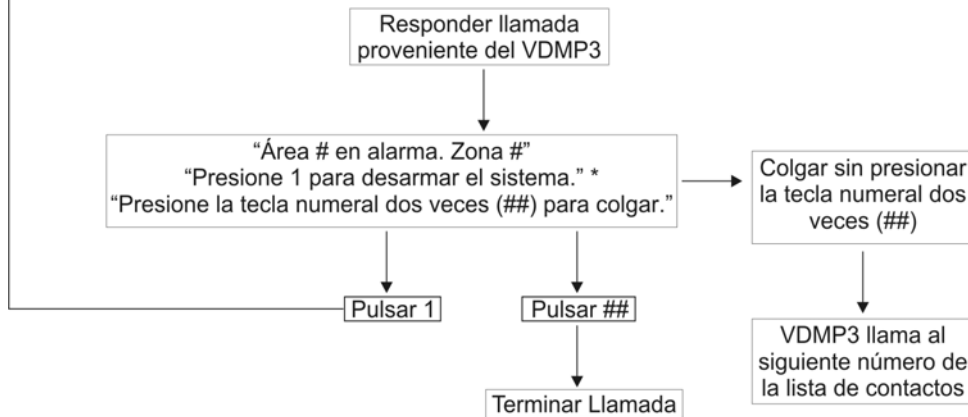
11.2 Recepción de Llamada del VDMP3 (alarma en el sistema)

Cuando el VDMP3 llama porque ocurrió una alarma en el sistema, el usuario tiene la opción de desarmar el sistema o de desconectarlo (##). Si se cuelga el teléfono sin haber desarmado o desconectado, el VDMP3 llama al siguiente número de teléfono de la lista (ver *Números de Teléfono* en las Instrucciones de configuración 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.

12.0 Prueba y Mantenimiento

12.1 Prueba de la Alarma Antirrobo

Se necesita dos personas para efectuar esta prueba. Una persona observa la pantalla en el teclado mientras que la otra camina por las áreas protegidas y abre zonas (i.e. abre puertas y ventanas protegidas, camina en la trayectoria de detección de los detectores, etc.). La pantalla muestra las zonas abiertas, pero si una zona no responde, comunicarse con el instalador.

12.2 Prueba de la Alarma de Fuego

NO usar fuego ni quemar objetos para probar los detectores de fuego. El instalador dará más detalles acerca de la mejor manera de probar un sistema en particular.

12.3 Mantenimiento del Sistema

Bajo un uso normal, el sistema no requiere de mantenimiento salvo pruebas de funcionamiento regulares. Recomendamos que el instalador cambie la batería cada tres años.

LCD LED

12.4 Prueba del Sistema

Comunicarse con el instalador antes de efectuar una prueba del sistema pues el sistema debe ser programado para responder a las instrucciones de prueba. Se recomienda probar el sistema una vez por semana, pero el usuario debe comunicarse con el instalador para recibir instrucciones respecto a su sistema en particular.

Para efectuar una prueba del sistema:

1. Llamar a la central receptora para informar de la realización de una prueba del sistema.
2. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
3. Pulsar la tecla **[8]**.

El sistema prueba todas sus conexiones y puede enviar un reporte a la central receptora. Si el sistema detecta un problema, la Pantalla de Fallos aparece en el teclado (ver la sección 9.0 en la página 19). Si ocurre algún problema, llamar al instalador para que efectúe las reparaciones.

13.0 Alarmas de Incendio y Antirrobo

LCD LED

13.1 Zonas de Fuego Estándar

Durante una alarma de fuego, la campana/sirena emite un sonido intermitente (BIIP-BIIP-BIIP) hasta que es silenciada o reiniciada. Si la zona es de Fuego Estándar, el sistema puede enviar de inmediato una señal de alerta a la central receptora.

Para desarmar una falsa alarma:

1. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO] en el teclado.
2. Llamar a la central receptora lo más pronto posible para advertir de la falsa alarma.



La Zona de Fuego podría reiniciarse cuando el problema haya sido corregido. Si no lo hace, mantener pulsadas simultáneamente las teclas [BORRAR] y [ENTRAR] durante dos segundos.

LCD LED

13.2 Zona de Fuego con Retardo

Si la zona es una Zona de Fuego con Retardo, hay un retardo automático antes que el sistema contacte con la central receptora. Ver la Figura 7 en la página 27 para evitar el reporte de falsas alarmas.

Si la alarma de fuego se activa accidentalmente:

1. Pulsar la tecla [BORRAR] en los primeros 30 segundos de la alarma.
2. Corregir el problema en el área (i.e. humo alrededor del detector de humo).
3. Si el problema persiste tras 90 segundos, la alarma vuelve a sonar. Pulsar [BORRAR] nuevamente.
4. El sistema retarda la transmisión de la alerta 30 segundos adicionales.



Si no se puede anular la falsa alarma, el sistema envía un reporte. Llamar a la central receptora para advertir de la falsa alarma.



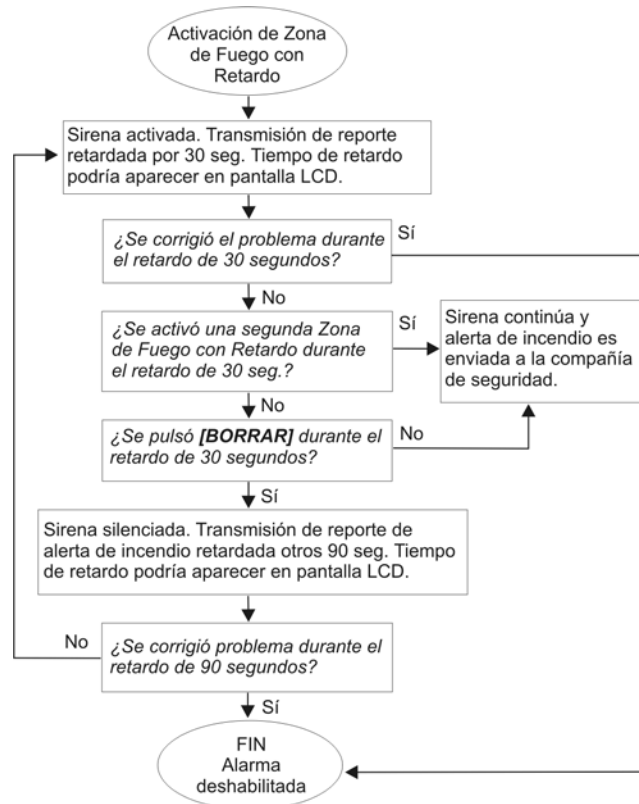
La Zona de Fuego podría reiniciarse cuando el humo haya terminado. Si no lo hace, mantener pulsadas simultáneamente las teclas [BORRAR] y [ENTRAR] durante dos segundos o consultar con el instalador.

13.3 Consejos de Seguridad contra Incendios

¿Cómo prepararse para afrontar un incendio en el hogar u oficina?

- Recordar a todos que hay que escapar primero, y luego recién llamar por ayuda.
- Concebir un plan de evacuación en caso de incendio y determinar un lugar de reunión al exterior.
- Practicar con frecuencia el plan de evacuación.
- Pensar en dos maneras de salir de una habitación, si es posible.
- Hacer prácticas de evacuación con los ojos cerrados.
- Indicar a todos de **nunca** ponerse de pie durante un incendio. Siempre arrastrarse bajo el humo e intentar cubrirse la boca.
- Nadie debe **nunca** regresar a un edificio en llamas; podría costarle la vida.
- Verificar los detectores de humo regularmente. Las alarmas de incendios en funcionamiento incrementan considerablemente las posibilidades de sobrevivir a un incendio.

Figura 7: Zona de Fuego con Retardo



13.4 Minimizando los Riesgos de Fuego en el Hogar

¿Cómo evitar las tres causas más comunes de fuego en el hogar?

- Nunca dejar sin vigilar estufas encendidas. Es la causa principal de lesiones por quemaduras. Los incendios en la cocina se deben frecuentemente a olvidos o errores humanos, más que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas.
- Fumar con precaución. La falta de cuidado al fumar es la causa principal de muertes por fuego. Los detectores de humo, la tapicería y los muebles resistentes al fuego son eficaces contra el riesgo de incendios.
- Dar mantenimiento al sistema de calefacción. La calefacción es la segunda causa de incendios residenciales en los Estados Unidos.

13.5 Sistema Residencial 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, instalar detectores de humo cerca de cada dormitorio y de cada ambiente adicional del hogar, incluido el sótano.

13.6 Alarma Antirrobo

Si un sistema armado es violado, los dispositivos antirrobo específicos al sistema se activan. El tipo de confirmación visual depende del tipo de teclado usado. Si el teclado está en *Modo Normal*:

- El mensaje *EN ALARMA* aparece en la pantalla LCD.
- La campana /sirena podría activarse.
- El teclado podría emitir tonos. La luz de acción *MEM* se ilumina.



En caso de una alarma antirrobo, abandonar el local y llamar a la policía desde un lugar seguro.

Apéndice 1: Caracteres Especiales en Hebreo

Consultar las siguientes tablas cuando se programen identificadores de usuario en un teclado LCD en Hebreo. En lugar de usar la Tabla 2 en página 12 y la Tabla 3 en página 13, usar las Tablas 9 y 10 aquí abajo. Consultar la section 7.3 en la página 11 para información acerca de la programación de identificadores de usuario.

Tabla 5: Atribuciones de Letras en el Teclado Hebreo

Tecla	Pulsar Tecla Una Vez	Pulsar Tecla Dos Veces	Pulsar Tecla Tres Veces
[1]	א	ב	ג
[2]	ד	ה	ו
[3]	ז	ח	ט
[4]	י	כ	ל
[5]	מ	נ	ס
[6]	ע	פ	צ
[7]	ק	ר	ש
[8]	ת	י	י
[9]	ך	ש	ת

Tabla 6: Catálogo de Caracteres Especiales en Hebreo

032	048	064	080	096	112	160	176	192	208	224	240
	Ø	И	P	У	Р	Χ	∩	∩	∩	∩	∩
033	049	065	081	097	113	161	177	193	209	225	241
	!	1	A	Q	а	q	∩	∩	∩	∩	∩
034	050	066	082	098	114	162	178	194	210	226	242
	=	2	B	R	б	р	∩	∩	∩	∩	∩
035	051	067	083	099	115	163	179	195	211	227	243
	#	3	C	S	с	ѕ	∩	∩	∩	∩	∩
036	052	068	084	100	116	164	180	196	212	228	244
	φ	4	D	T	д	т	∩	∩	∩	∩	∩
037	053	069	085	101	117	165	181	197	213	229	245
	%	5	E	U	e	u	∩	∩	∩	∩	∩
038	054	070	086	102	118	166	182	198	214	230	246
	&	6	F	V	f	у	∩	∩	∩	∩	∩
039	055	071	087	103	119	167	183	199	215	231	247
	'	7	G	W	g	э	∩	∩	∩	∩	∩
040	056	072	088	104	120	168	184	200	216	232	248
	<	8	H	X	h	x	∩	∩	∩	∩	∩
041	057	073	089	105	121	169	185	201	217	233	249
	>	9	I	Y	i	у	∩	∩	∩	∩	∩
042	058	074	090	106	122	170	186	202	218	234	250
	*	:	J	Z	j	z	∩	∩	∩	∩	∩
043	059	075	091	107	123	171	187	203	219	235	251
	+	∩	K	Ш	k	ш	∩	∩	∩	∩	∩
044	060	076	092	108	124	172	188	204	220	236	252
	,	<	L	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
045	061	077	093	109	125	173	189	205	221	237	253
	-	=	M	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
046	062	078	094	110	126	174	190	206	222	238	254
	□	>	N	>	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
047	063	079	095	111	127	175	191	207	223	239	255
	/	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩

Apéndice 2: Caracteres Especiales en Ruso

Consultar las siguientes tablas cuando se programen identificadores de usuario en un teclado LCD en Ruso. En lugar de usar la Tabla 2 en página 12 y la Tabla 3 en página 13, usar las Tablas 11 y 12 aquí abajo. Consultar la sección 7.3 en la página 11 para información acerca de la programación de identificadores de usuario.

Tabla 7: Atribución de Letras en el Teclado Ruso

Tecla	Pulsar Tecla Una Vez	Pulsar Tecla Dos Veces	Pulsar Tecla Tres Veces	Pulsar Tecla Cuatro Veces
[1]	А	Б	В	Г
[2]	Д	Е	Ё	Ж
[3]	З	И	Й	К
[4]	Л	М	Н	О
[5]	П	Р	С	Т
[6]	У	Ф	Х	Ц
[7]	Ч	Ш	Щ	Ъ
[8]	Ы	Ь	Э	Ю
[9]	Я			

Tabla 8: Catálogo de Caracteres Especiales en Ruso

032	048	064	080	096	112	160	176	192	208	224	240	
	Ø	Ð	Р	‘	Р	Б	Ю	Ч	.	Д	¼	
033	049	065	081	097	113	161	177	193	209	225	241	
	!	1	А	Q	а	q	Г	Я	Ш	ı	Ц	½
034	050	066	082	098	114	162	178	194	210	226	242	
	"	2	В	R	в	r	Ё	Б	ь	!!	Щ	¾
035	051	067	083	099	115	163	179	195	211	227	243	
	#	3	С	S	с	s	Ж	В	Ы	!!	Д	¾
036	052	068	084	100	116	164	180	196	212	228	244	
	\$	4	Д	T	d	t	З	Г	Ь	ÿ	Ф	Æ
037	053	A069	085	101	117	165	181	197	213	229	245	
	%	5	Е	U	e	u	И	ё	Э	Х	Ц	∴
038	054	070	086	102	118	166	182	198	214	230	246	
	&	6	Ф	V	f	v	Й	Ж	Ю	Х	Щ	℞
039	055	071	087	103	119	167	183	199	215	231	247	
	'	7	Г	W	g	w	Л	Э	Я	ı	’	ƒ
040	056	072	088	104	120	168	184	200	216	232	248	
	<	8	Н	X	h	x	П	И	<<	И	‡	
041	057	073	089	105	121	169	185	201	217	233	249	
)	9	ı	Y	i	y	У	й	>>	↑	℞	∴
042	058	074	090	106	122	170	186	202	218	234	250	
	*	:	J	Z	j	z	Ф	К	“	↓	É	‡
043	059	075	091	107	123	171	187	203	219	235	251	
	+	;	K	Л	k	l	Ч	Л	”	‡	ƒ	‡
044	060	076	092	108	124	172	188	204	220	236	252	
	,	<	Л	\	ı	l	Ш	М	№	‡	ı	ƒ
045	061	077	093	109	125	173	189	205	221	237	253	
	-	=	М]	m	ı	Б	Н	¿	‡	‡	∴
046	062	078	094	110	126	174	190	206	222	238	254	
	°	>	Н	^	n	ı	Ы	П	ƒ	ı	∴	ƒ
047	063	079	095	111	127	175	191	207	223	239	255	
	/	?	О	_	o	ı	Э	Т	ƒ	ı	■	

Apéndice 3: Caracteres Especiales en Griego

Consultar las siguientes tablas cuando se programen identificadores de usuario en un teclado LCD en Griego. En lugar de usar la Tabla 2 en página 12 y la Tabla 3 en página 13, usar las Tablas 13 y 14 aquí abajo. Consultar la section 7.3 en la página 11 para información acerca de la programación de identificadores de usuario.

Tabla 9: Atribución de Letras en el Teclado Griego

Tecla	Pulsar la tecla una vez	Pulsar la tecla dos veces	Pulsar la tecla tres veces
[1]	A	B	Γ
[2]	Δ	E	Z
[3]	H	Θ	I
[4]	K	Λ	M
[5]	N	Ξ	O
[6]	Π	P	Σ
[7]	T	Υ	Φ
[8]	X	Ψ	Ω

Tabla 10: Catálogo de Caracteres Especiales en Griego

016	032	048	064	080	096	112	128	144	160	176	192	208	224	240
±		∅	∂	ρ	`	ρ	ζ	ε	α	·	↑	Μ	β	τ
017	033	049	065	081	097	113	129	145	161	177	193	209	225	241
≡	!	1	A	Q	a	q	ü	æ	í	¨	J	†	Υ	υ
018	034	050	066	082	098	114	130	146	162	178	194	210	226	242
∩	"	2	B	R	b	r	é	æ	ó	◊	∞	§	δ	χ
019	035	051	067	083	099	115	131	147	163	179	195	211	227	243
∪	#	3	C	S	c	s	è	ò	ú	`	∇	¶	E	ψ
020	036	052	068	084	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
∩	\$	4	D	T	d	t	ä	ö	φ	'	←	Γ	ζ	ω
021	037	053	A069	085	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
∪	%	5	E	U	e	u	ä	ö	f	₂	↑	Δ	η	τ
022	038	054	070	086	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
∩	&	6	F	V	f	v	ë	ü	¥	₄	↓	θ	θ	τ
023	039	055	071	087	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
∩	'	7	G	W	g	w	ç	ç	₣	X	→	λ	λ	→
024	040	056	072	088	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
∩	<	8	H	X	h	x	è	ü	₣	÷	←	Ξ	K	₣
025	041	057	073	089	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
∪	>	9	I	Y	i	y	è	ö	ı	≤	Γ	Π	λ	←
026	042	058	074	090	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
≈	*	:	J	Z	j	z	è	ü	₣	≥	Γ	Σ	μ	F
027	043	059	075	091	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
∩	+	;	K	L	k	l	ı	ı	₣	«	Γ	¶	υ	→
028	044	060	076	092	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
∩	,	<	L	\	ı	ı	ı	ı	ı	»	Γ	Φ	ξ	□
029	045	061	077	093	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
∩	-	=	M]	ı	ı	ı	ı	ı	ı	ı	Ψ	π	ı
030	046	062	078	094	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
∩	°	>	N	^	ı	ı	ı	ı	ı	ı	ı	Ω	ρ	∩
031	047	063	079	095	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255
∩	/	?	O		ı	ı	ı	ı	ı	ı	ı	α	σ	∩

Índice

A

Acceso a las Áreas, en Opciones de Usuario	15
Alarma Antirrobo	27
Alarma de Fuego, Prueba	25
Alarma, Prueba	25
Alarmas de Pánico	22
Añadir Ventana de Tolerancia a Horario	16
Anular	
<i>Memoria de Anulación</i>	8
<i>Programación</i>	7
Armado	
<i>Armado Automático</i>	9
<i>Armado con Llave</i>	8
<i>con Llave</i>	8
<i>con Tarjeta</i>	17
<i>En Casa</i>	7
<i>Forzado</i>	7
<i>Instantáneo</i>	7
<i>Normal</i>	7
Autoarmado	
<i>Autoarmado Programado</i>	9
<i>Sin Movimiento</i>	9

B

Batería	
<i>Baja, en una Zona</i>	19
<i>Desconectada</i>	19
Borrado de Códigos de Acceso de Usuario	13

C

Caracteres Especiales	13
Caracteres Especiales en Griego	30
Caracteres Especiales en Hebreo	28
Caracteres Especiales en Ruso	29
Característica Maestro en Opciones de Usuario	15
Coacción, en Opciones de Usuario	15
Código Maestro del Sistema	11
Código Sigue Horario	16
Códigos de Acceso	
<i>Borrando</i>	13
<i>Identificadores</i>	11
<i>Maestro del Sistema</i>	11
<i>Programación</i>	13
<i>Usuario</i>	11
Configuración de Usuarios	14
Confirmación del MG-REM2	5
Consejos de Seguridad contra Incendios	26
Control de Acceso	15
<i>Entrada y Salida</i>	17
Control de Acceso, Tarjeta	
<i>Armado con</i>	17
<i>Desarmado con</i>	17
Copiar las Opciones de Usuario	11

D

Desactivación de un Sistema de Seguridad	10
Desarmado	
<i>con Tarjeta</i>	17
<i>Sistema Armado</i>	10

Desbloqueo Extendido, Período	16
-------------------------------------	----

E

Entrada y Salida, Puertas de Control de Acceso	17
--	----

F

Fallo	
<i>Batería</i>	19
<i>Batería Baja, Zona</i>	19
<i>Comunicador</i>	19
<i>Fallo al Comunicar</i>	19
<i>Fallo al Comunicar con PC</i>	19
<i>Fallo de CA</i>	19
<i>Fallo de Zona</i>	19
<i>Reloj</i>	20
<i>Sabotaje de Zona</i>	19
<i>Sirena Desconectada</i>	19
<i>Sistema</i>	19
<i>SLT1</i>	19
Fecha, Configuración	21
Fuego	
<i>Consejos de Seguridad contra Incendios</i>	26
<i>Minimizando los Riesgos de Incendio en el Hogar</i>	27
<i>Sistema de Alarma</i>	27
<i>Zona de Fuego con Retardo</i>	26
<i>Zonas de Fuego Estándar</i>	26

G

Griego, Caracteres Especiales	30
-------------------------------------	----

H

Hebreo, Caracteres Especiales	28
Hora y Fecha, Configuración	21
Hora, Configuración	21
Horario	
<i>Código Sigue</i>	16
Horario de Ventana de Tolerancia, ver Añadir Ventana de Tolerancia a Horario	

I

Identificadores de Usuario	11
----------------------------------	----

L

LCD, Teclado	
<i>Asignación de Letras</i>	12
<i>Configuración</i>	21
<i>Luces</i>	3
<i>Mensajes</i>	3
<i>Teclas</i>	3

M

Marcador Vocal Externo (Plug-In) VDMP3	23
Memoria, Zonas Anuladas	8

O

Obviar Zonas al Armar, ver Programación de Anulación	
Opciones de Control de Acceso de Usuario	
<i>Añadir Ventana de Tolerancia a Horario</i>	16
<i>Armado con Tarjeta</i>	16
<i>Código Sigue Horario</i>	16

Control de Acceso	15
Período de Desbloqueo Extendido	16
Puede desarmar con Tarjeta de Acceso	15
Tarjeta para Desbloquear y Código para Desarmar	16
Opciones de Usuario	
Acceso de Área	15
Anular	15
Armado En Casa e Instantáneo	15
Armado Forzado	15
Característica Maestro	15
Coacción	15
Copiar	11
Programación	15
Sólo Arma	15
Operación Básica	3

P

Pantalla	
Acciones del Usuario en Memoria	20
Áreas	6
Memoria de Alarmas	10
Memoria de Eventos	20
Período de Desbloqueo Extendido	16
Programación	
Códigos de Acceso de Usuario	13–15
Zonas con Avisador	22
Prueba y Mantenimiento	
Alarma Antirrobo	25
Alarma de Incendio	25
Mantenimiento del Sistema	25
Prueba del Sistema	25

R

Retardo de Salida, Tiempo de	7
Ruso, Caracteres Especiales	29

S

Salidas Programables (PGM)	21
Sirena Desconectada	19
Solicitud de Salida	17

T

Teclas de Acceso Rápido	
Cancelar Comunicación con Software WinLoad	22
Enviar Reporte de Prueba	22
Llamar al Software WinLoad	22
Responder al Software WinLoad	22
Teclas de Acción Inmediata	
Teclados DGP2-641BL/RB y DGP2-648	8
Teclas de Emergencia	22
Teclas de Función Especiales	12
Tiempo	
Retardo de Entrada	10
Retardo de Salida	7
Tonos	
Confirmación	4
en Zonas Abiertas o Cerradas, ver Zonas con Avisador	
Rechazo	4

V

Vista General del Teclado LED DGP2-648BL	3
Visualización	

Acciones del Usuario en Memoria	20
Memoria de Alarmas	10

Z

Zona de Fuego con Retardo	26
Zonas con Avisador	22
Zonas de Fuego Estándar	26
Zonas Saboteadas	19

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.

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.

© 2002-2008 Paradox Security Systems Ltd. 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, 5886632. Patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse.

Digiplex, InTouch, WinLoad y NEware son marcas de comercio o marcas registradas de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y /o otros países.

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 \endash 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.

Para asistencia técnica en Canadá o Estados Unidos, llame al 1-800-791-1919, de lunes a viernes entre 8:00 a.m a 8:00 p.m. hora del este. Para asistencia técnica al exterior de Canadá o Estados Unidos, llame al 00-1-450-491-7444, de lunes a viernes entre 8:00 a.m a 8:00 p.m. hora del este. También, no dude en visitar nuestro sitio web en paradox.com.

P ▲ R ▲ D O X™