



Teclado LCD con Íconos (1640)



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
Teclas de Acción	2
Indicadores Luminosos del Teclado	3
Íconos en Pantalla	4
Sonidos de Confirmación	6
Armado y Desarmado	7
Retardo de Salida	7
Desarmado y Desactivación de una Alarma	7
Pantalla de Memoria de Alarmas	8
Armado Normal	8
Armado En Casa	9
Armado Instantáneo	9
Armado Forzado	10
Programación Manual de Anulación	11
Armado con Una Tecla	12
Armado con Llave	14
Autoarmado Programado	14
Autoarmado Sin Movimiento	15
Alarmas de Fuego	15
Funciones Adicionales	19
Programación de Zonas con Avisador	19

Silenciado del Teclado	19
Alarmas de Pánico	20
Programación de la Hora	21
Teclas de Acceso Rápido.....	21
Configuración del Teclado.....	22
Particiones.....	22
Prueba y Mantenimiento	23
Programación de Códigos de Acceso	24
Código Maestro del Sistema	24
Códigos Maestro	24
Código de Coacción	25
Programación de Códigos de Acceso	25
Lista de Fallos	27
Verificación del Sistema	31



1.0 Introducción

El Teclado LCD con Íconos 1640 permite al usuario acceder fácilmente a las funciones del sistema de seguridad y favorece una observación comprensible del estado operacional del sistema de seguridad y de la alarma.

Todas las acciones en el sistema de seguridad se efectúan y son mostradas mediante el teclado. El sistema de seguridad emplea tecnología de avanzada, proporcionando así una protección realmente segura, además de características poderosas fáciles de usar.

Como el sistema recibe las instrucciones desde el teclado, el usuario debe leer atentamente el manual y pedir al instalador una explicación sobre el manejo básico del sistema.

1.1 Leyenda

	= indica una advertencia.
	= indica una nota o recordatorio.
[Número]	= Indica información que debe ser ingresada en el teclado.

2.0 Operación Básica

Esta sección ofrece un resumen general del funcionamiento del 1640. Incluidos el uso de las teclas de acción, de los indicadores luminosos e indicadores visuales.








Varias de las características del sistema deben ser habilitadas por el instalador. Si la característica no fue programada, el teclado emite un tono de rechazo y la acción es cancelada.

2.1 Teclas de Acción

El teclado 1640 tiene teclas de acción que permiten el acceso a varias de sus funciones como muestra la Tabla 1.

Tabla 1: Teclas de Acción



Nombre	Tecla	Descripción
<i>Armado En Casa</i>		Consultar <i>Armado En Casa</i> en pág. 9 y <i>Armado Instantáneo</i> en pág. 9.
<i>Armado Forzado</i>		Consultar <i>Armado Forzado</i> en pág. 10.
<i>Llave Programable 1</i>		Mantener pulsada para activar dispositivos (i.e. puerta de garaje) o restaurar detectores de humo. Hablar con el instalador para más detalles.


Nombre	Tecla	Descripción
Llave Programable 2		Reservado para uso futuro.
Anulación de Zona		Consultar <i>Programación Manual de Anulación</i> en pág. 11.
Eventos en Memoria		Consultar <i>Pantalla de Memoria de Alarmas</i> en pág. 8.
Fallo del Sistema		Consultar la <i>Lista de Fallos</i> en pág. 27.
N/A		Reservado para uso futuro.

2.2 Indicadores Luminosos del Teclado

El estado de cada luz del teclado 1640 representa una condición específica del sistema como muestra la Tabla 2.

Tabla 2: Indicadores LED


LED	Nombre	Estado	Descripción
	Luz de CA	ENCENDIDA APAGADA	Con alimentación Sin alimentación
	Luz de Estado	Verde ENCENDIDA	Todas las zonas están cerradas

LED	Nombre	Estado	Descripción
	Luz de Estado	Verde APAGADA	Zona(s) abierta o saboteadada
		Verde parpadea	Retardo de Salida
		Roja ENCENDIDA	Área(s) armada
		Roja APAGADA	Área(s) desarmada
		Roja parpadea lento	Arm. En Casa o Instant.
		Roja parpadea rápido	Alarma en el sistema
		Parpadeo alternado de roja y amarilla	Fallo de Combust

2.3 Íconos en Pantalla

Los íconos en la pantalla del teclado muestran el estado del sistema como se explica en la Tabla 3.

Tabla 3: Íconos Indicadores

Ícono(s)	Descripción
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	Indica los números correspondientes a las zonas u opciones. Los números se iluminan para indicar una zona abierta o, si se está en modo de ver fallos, indican el fallo.
 1 2	Indica las áreas Armadas Forzado. Consultar <i>Armado Forzado</i> en pág. 10.

Ícono(s)	Descripción
	Indica las áreas Armadas Normal. Consultar <i>Armado y Desarmado</i> en pág. 7.
	Indica las áreas Armadas Instantáneo. Consultar <i>Armado Instantáneo</i> en pág. 9.
	Indica las áreas Armadas En Casa. Consultar <i>Armado En Casa</i> en pág. 9.
	Indica valores numéricos de la hora, datos de sección, secciones, opciones y códigos.
	Indica qué zona está en Modo de Avisador. Consultar <i>Programación de Zonas con Avisador</i> en pág. 19.
	Indica zonas saboteadas. Consultar <i>Armado y Desarmado</i> en pág. 7.
	Indica zonas en Alarma de Fuego. Consultar <i>Alarmas de Fuego</i> en pág. 15
	Indica fallos del sistema. Consultar la <i>Lista de Fallos</i> en pág. 27.
	Indica zonas anuladas. Ver <i>Programación Manual de Anulación</i> en pág. 11.
	Indica alarmas en memoria. Consultar <i>Pantalla de Memoria de Alarmas</i> en pág. 8.

2.4 Sonidos de Confirmación

Al ingresar información en el teclado, éste guía al usuario emitiendo tonos. El usuario debe poder reconocer los tonos:

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

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


3.0 Armado y Desarmado

Para aprovechar al máximo el sistema **Spectra**, el usuario debe familiarizarse con todos los métodos de armado.



Si el sistema no está dividido (ver *Particiones* en pág. 22), se considera que todo pertenece al área 1.

3.1 Retardo de Salida

Después de ingresar una secuencia válida de armado, un Tiempo de Retardo de Salida dará tiempo al usuario para salir del área protegida antes que se arme el sistema. El teclado podría emitir tonos en el Retardo de Salida y el ícono  parpadea junto al número de la partición con el retardo.

3.2 Desarmado y Desactivación de una Alarma

Para desarmar un sistema armado o una alarma, ingresar un código de acceso. Un punto de entrada, como una puerta frontal, está programado con uno o dos Tiempos de Retardo de Entrada. Cuando se abre un punto de entrada, el teclado emite tonos hasta que el sistema es desarmado. El sistema de alarma espera que el tiempo termine para generar una alarma. Para desarmar alarmas generadas por una *Zona de Fuego Retardada*, ver *Alarmas de Fuego* en pág. 15.




Para Desarmar una Alarma

Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].

3.3 Pantalla de Memoria de Alarmas

Todas las zonas donde ocurren alarmas son guardadas en memoria. El sistema borra los contenidos de la Memoria de Alarmas cada vez que el sistema es armado.

Para Acceder el Menú de Alarmas


1. Pulsar la tecla .
2. El ícono  parpadea y se iluminan los números de las zonas que estuvieron en alarma la última vez que se armó el sistema.
3. Pulsar la tecla **X** o  para salir.

3.4 Armado Normal

Este método arma todas las zonas del área seleccionada.

Para Armar Normal


1. Cerrar todas las zonas del área deseada.
2. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
3. De ser necesario, pulsar la tecla correspondiente al área deseada, **[1]** ó **[2]**. Para armar ambas áreas, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

 El Armado Normal también puede ser activado usando el Autoarmado (ver pág. 14), una Llave (ver pág. 14), o el Armado con Una Tecla (ver pág. 12).

3.5 Armado En Casa

Este método permite al usuario permanecer en el área protegida al armar parcialmente el sistema. Las Zonas En Casa son zonas que están anuladas cuando el sistema está Armado En Casa. Por ejemplo, cuando el usuario va a dormir en la noche, las puertas y ventanas pueden ser armadas sin armar otras zonas como los detectores de movimiento.

Para Armar En Casa

1. Cerrar las zonas del área deseada (no Zonas En Casa).
2. Pulsar la tecla .
3. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
4. De ser necesario, pulsar la tecla correspondiente al área deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas áreas, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.




El Armado En Casa también puede ser activado con el Autoarmado (ver pág. 14), una Llave (ver pág. 14) o el Armado con Una Tecla (ver pág. 12).

3.6 Armado Instantáneo

El Armado Instantáneo es como el Armado En Casa. Es decir arma parcialmente el sistema y permite permanecer en el perímetro después que el sistema fue armado. Sin embargo, el Armado Instantáneo no considera los Retardos de Entrada o de Salida. En consecuencia, cualquier zona armada que sea violada genera una alarma de inmediato.


Para Armar Instantáneo

1. Armar En Casa el sistema como se indica en *Armado En Casa* en pág. 9.
2. Durante el Retardo de Salida mantener pulsada la tecla  por 3 segundos.

3.7 Armado Forzado

Durante el Armado Forzado, toda zona abierta se desactiva temporalmente de manera que se pueda armar rápidamente el sistema sin esperar a que todas zonas se cierren. Al cerrarse las zonas el sistema las arma. El Armado Forzado se usa por lo común cuando un detector de movimiento protege el área ocupada por un teclado.

Para Armar Forzado

1. Cerrar las zonas del área deseada (excepto las Zonas Forzadas).
2. Pulsar la tecla .
3. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
4. De ser necesario, pulsar la tecla del área deseada, **[1]** ó **[2]**. Para armar ambas áreas, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.








El Armado Forzado también puede ser activado con el Armado Forzado con Una Tecla (ver pág. 13).

3.8 Programación Manual de Anulación

La Programación Manual de Anulación permite programar el sistema de alarma para que no considere (desactive) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Por ejemplo, el usuario puede desear anular ciertas zonas si hay trabajadores que renuevan un sector del establecimiento. Al desarmar el sistema, los datos de anulación serán borrados.

Para Anular Zonas

1. Pulsar la tecla .
2. Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. El ícono  parpadea.
3. De ser necesario, seleccionar el área cuyas zonas se desea anular presionando la tecla **[1]** ó **[2]**.
4. Ingresar los dos dígitos del número de zona deseado (i.e. zona 3 = 03) o usar las flechas **[▲]** o **[▼]** para ir a la zona y pulsar la tecla . Repetir para desanular la zona. Si el número de zona se ilumina, la zona fue anulada. Si está apagado, la zona fue desanulada.
5. Repetir el paso 4 para anular todas las zonas deseadas.
6. Pulsar la tecla  para salir. El ícono  se ilumina.






También puede ser activado con la Programación de Anulación con Una Tecla (ver sección 3.9.7).

3.8.1 Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación serán borrados. La Memoria de Anulación permite reponer los últimos datos de anulación guardados en memoria. Esto

evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.


Para Usar la Memoria de Anulación

1. Pulsar la tecla .
2. Ingresar un [CÓDIGO DE ACCESO].
3. Seleccionar un área.
4. Pulsar la tecla .
5. Pulsar la tecla  para salir.


3.9 Armado con Una Tecla

El Armado con Una Tecla permite armar el sistema sin usar un código de acceso. Estas funciones deben ser habilitadas por el instalador.


3.9.1 Armado Normal con Una Tecla

Mantener pulsada la tecla  por 3 segundos para armar todas las zonas en el área. Esta opción permite que ciertas personas (ej. personal de limpieza) armen el sistema sin tener acceso a ninguna otra función de la central. Para detalles sobre el *Armado Normal*, ver la pág. 8.


3.9.2 Armado En Casa con Una Tecla

Pulsar la tecla  por 3 segundos para armar En Casa. Para más detalles sobre el *Armado En Casa*, ver la pág. 9.


3.9.3 Salir y Armar En Casa

Con el sistema armado En Casa, mantener pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el Retardo de Salida (ver pág. 7). El usuario puede entonces salir de las instalaciones. Al final del Retardo de Salida, el sistema regresa al Armado En Casa.


3.9.4 Salir y Armar Normal

Con el sistema armado En Casa, mantener pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el Retardo de Salida (ver sección 3.1). El usuario puede entonces salir de las instalaciones. Al final del Retardo de Salida, el sistema cambia a Armado Normal (ver sección 3.4).

3.9.5 Salir y Armar Forzado

Con el sistema armado En Casa, mantener pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el Retardo de Salida (ver pág. 7). El usuario puede entonces salir de las instalaciones. Al final del Retardo de Salida, el sistema cambia a Armado Forzado (ver pág. 10).

3.9.6 Armado Forzado con Una Tecla

Mantener pulsada la tecla  durante 3 segundos para anular cualquier Zona Forzada abierta. Para detalles sobre el Armado Forzado, consultar la pág. 10.

3.9.7 Programación de Anulación con Una Tecla

Mantener pulsada la tecla  por 3 segundos para acceder al Modo de Programación de Anulación (ver pág. 11).

3.10 Armado con Llave

Se puede usar una llave para armar y desarmar el sistema. Una llave es programada para armar En Casa (ver pág. 9) o para Armar Normal (ver pág. 8). Una llave puede utilizarse como llave Sostenida o Momentánea.


Para armar el sistema con una Llave Sostenida, poner la llave en la posición Encendido. Para desarmar el sistema poner la llave en la posición Apagado.

Para armar el sistema con una Llave Momentánea, poner la llave en posición Encendido y regresarla luego a la posición Apagado. Al repetir esta secuencia el sistema se desarma.

3.11 Autoarmado Programado

El usuario puede programar la hora en la que el sistema de alarma se arma automáticamente todos los días.

Para Programar la Hora del Autoarmado

1. Pulsar la tecla .
2. Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO]**.
3. Ingresar **[101]** para el área 1 ó **[102]** para el área 2.
4. Ingresar la **[HORA]** deseada. Nota: El instalador definirá la hora en el formato internacional (24hr) o EE.UU (12hr)
5. Si se usa el formato EE.UU, seleccionar **[1]** para a.m. ó **[2]** para p.m. Ver *Programación de la Hora* en pág. 21 para más detalles respecto a los formatos de hora.



Un Retardo de Salida de 60 segundos (ver pág. 7) se inicia antes que el sistema se arme. El autoarmado puede ser anulado ingresando un código de acceso.

3.12 Autoarmado Sin Movimiento

La central puede ser programada para armar el sistema y/o enviar un reporte si no hay actividad en las zonas durante un tiempo predefinido. Esto es útil cuando se supervisa una persona con problemas crónicos de salud o que vive sola.

3.13 Alarmas de Fuego

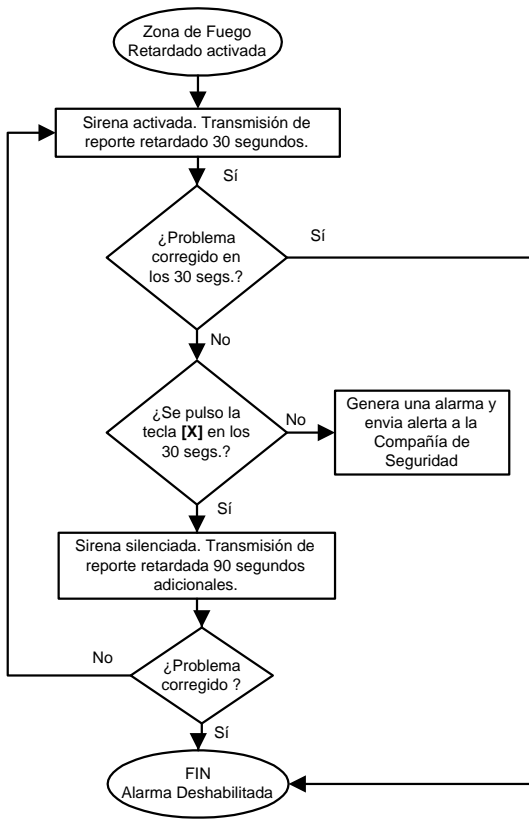
En una alarma de fuego, la sirena emite tres pitidos a 2 seg. de intervalo hasta ser silenciada o restaurada al ingresar un código de acceso válido. Si la zona es de Fuego Retardado, el sistema espera un tiempo antes de contactar con la central receptora. Esto evita el reporte de falsas alarmas. Si no hay condición de fuego, llamar a la compañía de seguridad de inmediato para evitar una respuesta innecesaria

Si se activa una Zona de Fuego Retardado

1. Pulsar la tecla **X** en los primeros 30 segs de la alarma.
2. Tratar de corregir el problema.
3. Si el problema persiste, la alarma suena nuevamente.
Pulsar la tecla **X** nuevamente.

Esto indica al sistema que demore el reporte de la alarma de fuego a la receptora (ver la Figura 3.1 en pág. 16).

Figura 3.1: Serie de Evento en Zona de Fuego Retardado



Minimizando los Riesgos de Fuego

Las tres causas principales de fuego son:

- Cocinar es la causa principal de incendios residenciales (en los Estados Unidos). Es también la causa principal de quemaduras. Los incendios en la cocina se deben frecuentemente a olvidos o errores humanos, más que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas.
- 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.
- La calefacción es la segunda causa de incendios residenciales en los Estados Unidos. Sin embargo, el riesgo de incendio en casas unifamiliares es mayor que en edificios con un servicio de mantenimiento profesional.

Consejos de Seguridad contra Incendios

- En caso de incendio, recordar que el tiempo es el mayor enemigo. Escapar primero y pedir ayuda después. Elaborar un plan de evacuación y definir un lugar de reunión al exterior. Asegurarse que todos en la familia conocen dos vías de escape de cada habitación. Practicar la evacuación con los ojos cerrados. Nunca permanecer de pie. Arrastrarse bajo el humo y cubrirse la boca. Nunca regresar a un edificio en llamas; podría costar la vida.
- Finalmente, tenga por lo menos un detector de humo en funcionamiento pues esto incrementa considerablemente las posibilidades de sobrevivir a un incendio. Se debe practicar el plan de evacuación del hogar frecuentemente con toda la familia.

Adquirir un Sistema de Detección de Incendios


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

4.0 Funciones Adicionales

4.1 Programación de Zonas con Avisador

Cada vez que una zona con *Avisador Habilitado* sea abierta el teclado emitirá un tono de aviso.

Para Habilitar el Avisador en las Zonas

1. Mantener pulsada la tecla [9] durante 3 segundos.
2. Ingresar los dos dígitos del número de zona deseado o usar las flechas [▲] o [▼] para ir a la zona y pulsar la tecla ●. Repetir para quitar el avisador de la zona. Si el número de zona se ilumina, la zona está con avisador. Si está apagada, la zona no está con avisador. Para quitar el avisador de todas las zonas pulsar .
3. Pulsar la tecla X para salir.



El Avisador de cada teclado debe ser habilitado por separado.

4.2 Silenciado del Teclado

Silenciado, el teclado sólo emite el tono de confirmación, de rechazo y el tono cuando se pulsa una tecla. Por lo tanto, al ser silenciado, el teclado no emitirá tonos durante una alarma o en el retardo de salida. Pulse la tecla X por 3 segundos para habilitar o deshabilitar el Silenciado. Si se oye un tono de confirmación, el Silenciado del Teclado está

habilitado en ese teclado. Si se oye un tono de rechazo, el silenciado está deshabilitado.



El Silenciado de cada teclado debe ser habilitado por separado. El Silenciado del Teclado debe ser reprogramado si hay una pérdida total de energía.

4.3 Alarmas de Pánico

En caso de una emergencia, el sistema **Spectra** puede generar tres alarmas de pánico, que se activan al mantener pulsadas simultáneamente dos teclas específicas durante tres segundos. Según las necesidades del usuario, estas alarmas de pánico pueden generar alarmas audibles (sirenas) o silenciosas y pueden comunicar mensajes específicos a la central receptora. En consecuencia, el presionar **[1]** y **[3]** puede significar “llamar a la policía” o lo que el usuario considere conveniente.



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

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

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

4.4 Programación de la Hora



Para Programar la Hora

1. Pulsar la tecla .
2. Ingresar el [CÓDIGO MAESTRO].
3. Ingresar [100].
4. Ingresar la [HORA] deseada. Nota: El instalador definirá la hora en el formato internacional (24hr) o EE.UU (12hr)
5. Si se usa el formato de EE.UU. seleccionar "1" para A.M. ó "2" para P.M.
6. Pulsar la tecla  para salir.



4.5 Teclas de Acceso Rápido

A pedido del instalador o de la compañía de seguridad se podría tener que efectuar una de las siguientes acciones.



4.5.1 Reporte de Prueba

Pulsar la tecla , ingresar el [CÓDIGO MAESTRO] y pulsar la tecla . Esto envía un código de reporte de prueba a la compañía de seguridad.



4.5.2 Llamar a PC

Pulsar la tecla , ingresar el [CÓDIGO MAESTRO] y pulsar la tecla . Esto inicia una llamada a la compañía de seguridad que usa el software WinLoad.

4.5.3 Responder a PC



Pulsar la tecla , ingresar el [CÓDIGO MAESTRO] y pulsar la tecla . Esto fuerza al sistema a responder una llamada de la compañía de seguridad que usa el software WinLoad.

4.5.4 Cancelar Comunicación

Pulsar la tecla , ingresar el [CÓDIGO MAESTRO] y pulsar la tecla . Esto anula toda comunicación que se haya iniciado con el software WinLoad.

4.6 Configuración del Teclado

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

1. Mantener pulsada la tecla [6] durante 3 segundos.
2. Pulsar una de las teclas siguientes:
 - [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 (7 lo más lento).
3. Pulsar [▲] o [▼] para modificar la configuración.
4. Pulsar la tecla  para guardar y salir.
5. Regresar al paso 2 o pulsar la tecla  para salir.

4.7 Particiones

El sistema **Spectra** está equipado con la característica de particiones que puede dividir el sistema de alarma en dos áreas distintas identificadas como Área 1 y Área 2. Las

particiones pueden usarse en instalaciones donde es más práctico el uso de sistemas de seguridad compartidos, como oficinas en el hogar o almacenes. Si está dividido, cada zona, cada código de usuario y muchas de las funciones del sistema pueden asignarse al área 1, al área 2, o a ambas.




Un área es igual a una partición. Partición o particionado es un término de los instaladores para describir la división de un local protegido en particiones o áreas separadas. Sólo el instalador puede dividir un local.



Si el sistema no está dividido, todas las zonas, los códigos de usuario, y las características serán consideradas como pertenecientes al área 1.

4.8 Prueba y Mantenimiento

Con el sistema desarmado y la luz  encendida, caminar en el área protegida para activar los detectores de movimiento. Abrir y cerrar puertas protegidas y verificar que las teclas respectivas se iluminen. Pedir consejo al instalador sobre la mejor manera de probar el funcionamiento del sistema.

No usar fuego ni quemar objetos para probar los detectores de incendio. Preguntar al servicio técnico sobre los métodos seguros para probar el sistema.

Bajo un uso normal, el sistema no necesita mantenimiento, salvo pruebas de funcionamiento regulares. Recomendamos cambiar la batería del sistema cada 3 años. Preguntar al instalador sobre las pruebas a efectuar y con qué frecuencia.

5.0 Programación de Códigos de Acceso

Los Código de Acceso son números de identificación que permiten acceder a ciertos modos de programación, armar o desarmar el sistema así como activar o desactivar PGMs.

El sistema de seguridad Spectra acepta lo siguiente:

- Un Código Maestro del Sistema
- Dos Códigos Maestro
- 45 Cód. Acceso de Usuario (incluye 1 Cód. de Coacción)



Si cualquier área está abierta, no se puede crear, modificar o borrar códigos de acceso de usuario.

Para información sobre cómo cada Código de Acceso puede armar o desarmar ver *Verificación del Sistema* en pág. 31.

5.1 Código Maestro del Sistema

El Código Maestro del Sistema (de fábrica: 123456) puede armar o desarmar cualquier área con cualquier método aquí descrito y crear, modificar o borrar cualquier cód. de acceso. Ver *Programación de Códigos de Acceso* en pág. 25.



No borrar el Código Maestro del Sistema en la sección [001]. De hacerlo, se perderá el Código Maestro del Sistema; tendrá que ser reprogramado y el sistema deberá ser revisado por un técnico calificado.

5.2 Códigos Maestro

El Código Maestro 1 es asignado en permanencia al área 1 y

se puede usar para crear, modificar o borrar códigos de acceso (ver sección 5.4) asignados al área 1.

El Código Maestro 2 es asignado en permanencia al área 2 (excepto si las particiones están deshabilitadas; en tal caso el Código Maestro 2 es asignado al área 1) y puede crear, modificar, o borrar códigos de acceso asignados a la misma área (ver *Programación de Códigos de Acceso* en pág. 25).



Los Códigos Maestro no pueden modificar o borrar códigos de acceso asignados a ambas áreas. Sólo el Código Maestro del Sistema puede modificar o borrar códigos de acceso asignados a ambas áreas.

5.3 Código de Coacción

Si el usuario es obligado a armar o desarmar el sistema, el ingresar el código de acceso asignado al Usuario 048 arma o desarma el sistema y transmite de inmediato una alarma silenciosa (Código de Coacción) a la central receptora.



Esta opción debe ser habilitada por el instalador.


5.4 Programación de Códigos de Acceso

El sistema admite Códigos de Acceso de 4 o 6 dígitos (ver pág. 32), donde cada dígito puede tener un valor entre 0 y 9. Los códigos de 6 dígitos son considerados como más difíciles de descifrar y, por consiguiente, más seguros. Evitar programar códigos de acceso simples u obvios, como un número de teléfono, una dirección o códigos como 1234.

Para Programar un Código de Acceso

1. Pulsar la tecla ←.
2. Ingresar un [CÓDIGO MAESTRO].
3. Ingresar los 3 dígitos de la [SECCIÓN] (ver la Tabla 4).
4. Ingresar un nuevo [CÓDIGO DE ACCESO] de 4 ó 6 dígitos
5. Pulsar X para salir.

Para Borrar un Código de Acceso

1. Repetir los pasos 1 a 3 (ver arriba).
2. Pulsar la tecla  una vez por cada dígito del Código de Acceso (4 ó 6 veces) hasta que el teclado emita un tono de confirmación. Pulsar luego la tecla X para salir..



No borrar el Código Maestro del Sistema. Ver el aviso en la sección 5.1 en pág. 24 para mas información.



Después de ingresar el número de sección desde la Tabla 4, el teclado 1640 sólo muestra los dos primeros dígitos del código. Después de haber ingresado el segundo dígito, aparecen el tercero y el cuarto dígito.

Tabla 4: Secciones de Código de Usuario

Sección	Códigos de Usuario
[001]	Código de Usuario 001 = Código Maestro
[002]	Código de Usuario 002 = Código Maestro
[003]	Código de Usuario 003 = Código Maestro
[004] a [047]	Cód. de Usuario 004 al Cód. Usuario 047
[048]	Cód. de Usuario 048 o Código Coacción

6.0 Lista de Fallos

El sistema de alarma supervisa constantemente 14 posibles condiciones de fallo. La mayoría de estas condiciones pueden ser transmitidas directamente a la central receptora.



Recomendamos informar del fallo a la central receptora para que efectúe el mantenimiento del sistema.



El instalador puede programar el teclado para que emita un tono "BIIP" cada 5 seg. siempre que ocurra un nuevo fallo. Pulsar la tecla (❗) para detener el "Tono de Fallo".

Al ocurrir una condición de fallo, el ícono (❗) se ilumina.

Para Acceder a la Lista de Fallos

1. Pulsar la tecla (❗). El ícono (❗) parpadea y el número(s) correspondiente al fallo(s) se ilumina(n).
2. El usuario debe leer la lista de fallos en la cual se explica cada uno de ellos. Si no existen instrucciones para corregir el fallo, llamar a la central receptora para que efectúe las reparaciones apropiadas.
3. Pulsar la tecla X o (❗) para salir.

[1] Sin Batería o Batería Baja

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

[2] Batería Baja en Transmisor Inalámbrico

El voltaje está bajo en batería de un transmisor inalámbrico.

[3] Fallo de Alimentación CA

El sistema detectó la ausencia de alimentación CA. Este fallo ocurre en un corte de energía, pero si no hay una pérdida de CA en el local y aparece este fallo, llamar a la compañía de seguridad para que efectúe el mantenimiento del sistema.

[4] Fallo de Sirena / PGM2 Desconectada

Un dispositivo conectado a la salida de sirena o de PGM2 ya no está conectado al sistema de alarma.

[5] Fallo de Corriente CA de Sirena

Durante una alarma, la salida de sirena, que usa un circuito sin fusibles, se apaga de manera automática si la corriente excede un valor predeterminado. Cuando se desarma el sistema, la corriente se corta en la salida de sirena y el aviso de fallo podría apagarse, pero si la situación no es corregida el fallo podría ocurrir de nuevo durante la siguiente alarma.

[6] Fallo de Alimentación Auxiliar

La salida auxiliar, que provee alimentación a los accesorios del sistema de alarma, usa un circuito sin fusibles para proteger la fuente de alimentación contra sobrecargas de corriente y se apaga automáticamente si la corriente excede un valor predeterminado.

[7] Fallo de Comunicación

Si el sistema de alarma es supervisado, pero no se puede comunicar con la compañía de seguridad.

[8] Pérdida de Hora

El reloj del sistema de alarma debe ser reprogramado. **Este es el único problema que sugerimos el usuario mismo lo corrija.** Pulsar la tecla **[8]** para cambiar la hora.



Para reprogramar el reloj consultar *Programación de la Hora* en pág. 21.

[9] Fallo de sabotaje o de Cableado en Zona

Un problema de cableado ocurre en una o más zonas. Pulsar la tecla **[9]** para ver las zonas afectadas.



Después de pulsar la tecla **[9]**, el 1640 muestra los íconos (❗) y (🔌) y los números correspondientes a la zona sabotada(s). Los íconos (❗) y (🔌) se apagan cuando se haya corregido la condición de sabotaje.

[10] Fallo de Supervisión de Línea Telefónica

El sistema no detectó la presencia de una línea telefónica durante más tiempo que el periodo predeterminado

[11] Fallo en Zona de Fuego


Un problema de cableado ocurre en la zona de fuego.

[12] Pérdida de Módulo

Un módulo dejó de comunicarse con el sistema.

[13] Pérdida de Supervisión de Transmisor Inalámbrico

Un transmisor inalámbrico dejó de comunicarse con su receptor o sus baterías están desconectadas.

Para ver en qué zonas los Transmisores Inalámbricos tienen problemas, pulsar la tecla  después del Paso 2 de la Lista de Fallos (ver pág. 27).

[16] Fallo de Teclado

Si por cualquier razón el teclado deja de comunicarse con el sistema de alarma, el teclado emite tres tonos consecutivos a intervalos de 3 segundos. Al restaurarse la comunicación, el teclado reasume sus funciones.

7.0 Verificación del Sistema

¿Fue dividido el sistema? Sí No

Área 1 = _____

Área 2 = _____

Zona # y Descripción	Área 1 ó 2	Anu	Casa	Forza.	24Hr	Retar. Entra.
01: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Llave? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	_____					
Tipo: _____						
03: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zona Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						
Retardado? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	_____					
04: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zona # y Descripción	Área 1 ó 2	Anu CasaForza. 24Hr				Retar. Entra.
13: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Códigos de Acceso





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

Usuario # y Nombre	Área 1 ó 2	Anu CasaForza.			Sólo Arma
001: _____ Cód. Maestro Sistema (123456)	1 & 2	on	on	on	-
002: _____ Código Maestro 1	-----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003: _____ Código Maestro 2	-----	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
004: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
008: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
009: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario # y Nombre	Área 1 ó 2	Anu CasaForza.			Sólo Arma
010: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
029: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario # y Nombre	Área 1 ó 2	Anu CasaForza.			Sólo Arma
030: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
034: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
035: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
036: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
038: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
039: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
040: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
041: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
042: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
044: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
045: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
046: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
047: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
048: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coacción: S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	_____				

Características y Botones Especiales

-  Armado Normal con Una Tecla activado
-  Armado En Casa con Una Tecla activado
-  Armado Forzado con Una Tecla activado
-  Program. Manual de Anulación con Una Tecla activada

Alarmas de Pánico:

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

Tiempos del Sistema

Entrar y salir por las puertas designadas.

Retardo Salida 1 (Área 1): _____ seg. = tiempo para salir

Retardo Salida 2 (Área 2): _____ seg. = tiempo para salir

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

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

La alarma activa la sirena por _____ min.

Otras Informaciones

Instalado por: _____ Fecha: _____

Mantenimiento de: _____ Tel.: _____

Supervisado por: _____ Tel.: _____

Su número de abonado: _____

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

Ubicación Conexiones Telefónicas: _____

Garantía

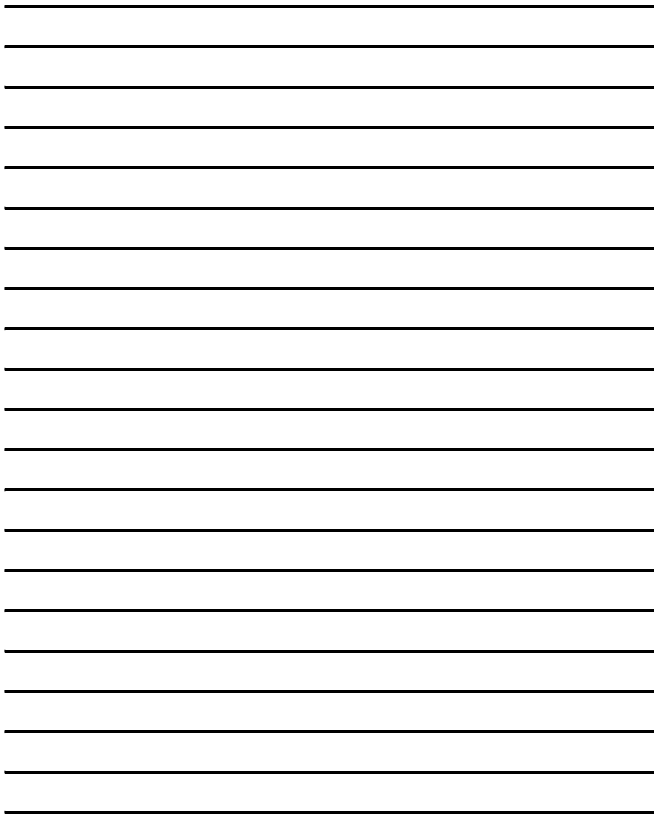
Paradox Security Systems Ltd. ("el Vendedor") garantiza que sus productos están libres de defectos, tanto materiales como de mano de obra, bajo un uso normal durante un año. Exceptuando lo que se menciona aquí específicamente, todas las garantías expresas o implícitas, sean estatutarias o de otro tipo, 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.

© 2002-2006 Paradox Security Systems. Todos los derechos reservados. Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso. Una o más de las siguientes patentes EE.UU podrían aplicarse: 6215399, 6111256, 5287111, 5119069, 5077549, 5920259, 5886632 (patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse).

Spectra 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 bul. Industriel, St-Eustache, QC, Canadá J7R 5V3
Tel: (450) 491-7444 Fax: (450) 491-2313

www.paradox.ca

Impreso en Canadá - 01/2006

1640-SU02