



## Teclados LED Spectra de 10 zonas



1686V



1686H

## Manual del Usuario



# ÍNDICE DE MATERIAS

---

<b>1.0 INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>2.0 OPERACIONES BÁSICAS .....</b>	<b>6</b>
2.1 Sonidos de Confirmación .....	6
2.2 Indicadores Luminosos de Teclado .....	8
2.3 Visualización de Zonas .....	8
2.4 Visualización de la Memoria de Alarmas .....	8
2.5 Visualización de Fallos/Problemas .....	9
2.6 Particiones .....	13
<b>3.0 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO .</b>	<b>14</b>
3.1 Código Maestro del Sistema (123456) .....	14
3.2 Códigos Maestros .....	14
3.3 Código de Atraco/Coacción .....	15
3.4 Programando Códigos de Acceso .....	15
<b>4.0 ARMADO Y DESARMADO .....</b>	<b>17</b>
4.1 Retardo de Salida .....	17
4.2 Desarmado y Desactivando una Alarma .....	17
4.3 Armado Normal .....	18
4.4 Armado En Casa .....	19
4.5 Armado Forzado .....	21
4.6 Anulación Manual .....	22
4.7 Armado con Tecla de Acceso Rápido .....	24
4.8 Armado con Llave .....	26
4.9 Auto Armado .....	26

<b>5.0 CARACTERÍSTICAS ADICIONALES.....</b>	<b>28</b>
5.1 Programando Zonas de Timbre .....	28
5.2 Silenciando el Teclado .....	28
5.3 Alarmas de Pánico .....	29
5.4 Programación de Hora .....	30
5.5 Teclas PGM (Salida Programable) .....	30
5.6 Teclas Funcionales .....	30
5.7 Luz de Fondo del Teclado .....	31
<b>6.0 ALARMAS DE FUEGO .....</b>	<b>32</b>
<b>7.0 PRUEBAS Y MANTENIMIENTO.....</b>	<b>35</b>
<b>8.0 LISTA DE COMPROBACIÓN .....</b>	<b>36</b>
<b>9.0 APÉNDICE A.....</b>	<b>42</b>

## 1.0 INTRODUCCIÓN

---

Gracias por elegir la central **Spectra Security System** de **Paradox Security Systems**. La central Spectra le proporcionará tranquilidad y seguridad para su vivienda o negocio y protección a su familia. Sin embargo, puede hacer mucho más que eso. El sistema Spectra puede realizar sus sueños de automatización del hogar tales como la puerta del garaje, la calefacción, control de la temperatura y mucho más. Consulte con su instalador para beneficiarse de todas las capacidades de su sistema Spectra.

Este sistema de seguridad de tecnología avanzada le proporcionará protección fiable y potentes funciones que cualquiera puede usar sin memorizar complejos y confusos códigos. El sistema está conformado por un Panel de Control Spectra, uno o más Teclados Spectra, varios dispositivos de entrada (por ejemplo detectores de movimiento, contactos de puerta y demás) y varios dispositivos de salida (como sirenas, campanas, luces, etcétera).

Los teclados LED **Spectra 1686H y el 1686V**, elegantes y fáciles de usar, le permitirán acceder cómodamente a las funciones de su sistema de seguridad y visualizar todas las acciones y el estado de su sistema de seguridad. Por consiguiente, antes de usar su sistema de seguridad, le recomendamos encarecidamente leer cuidadosamente este manual y solicitar al técnico instalador explicarle las operaciones básicas de funcionamiento.

## 2.0 OPERACIONES BÁSICAS

---

Ambos teclados, el Spectra 1686H y el 1686V LED, funcionan y visualizan la información de la misma manera. Las secciones siguientes le proporcionan una introducción excelente a las teclas e indicadores luminosos del teclado.



Muchas de las funciones en su sistema deben ser activadas por el instalador, si no se activasen el teclado emitirá un "TONO DE RECHAZO" y la acción será cancelada. Para detalles consulte la sección 8.0.

### 2.1 SONIDOS DE CONFIRMACIÓN

---

Cuando Vd. ingrese información a través del teclado, éste le guiará con tonos que comunican el éxito o el rechazo de las entradas. Vd. tiene que estar familiarizado con estos tonos de información

**Tonos de Confirmación:** Cuando una operación (p.ej. armado/desarmado) se ejecuta con éxito o cuando el sistema cambia de estado o modo, el teclado produce unos tonos intermitentes para confirmar la aceptación ("BEEP-BEEP-BEEP-BEEP").

**Tonos de Rechazo:** Cuando el sistema advierte que no se cumplieron los pasos, se introdujo un código erróneo, etc., el teclado emitirá un tono continuo ("BEEEEEEEEEP").

# Figura 2.1: Apreciación global del teclado LED 1686V

## LUCES "ARMADO" (rojas):

ENCENDIDA = Partición Regular o Armado Forzado

APAGADA = Partición desarmada

DESTELLO = Partición En Casa o Armado Instantáneo

DESTELLO RAPIDO = Partición en alarma

## LUZ "LISTO" (verde):

ENCENDIDA = Zonas están cerradas

APAGADA = Zonas abiertas o armadas

DESTELLO = Retardo de Salida

## Luz "Ac" (naranja):

ENCENDIDA = Energía CA conectada

APAGADA = Falla de corriente

## PG Tecla PGM:

Pulse y mantenga por 3 segundos para activar un PGM (p.ej. puerta de garage)

## FALLA Visualizador de Problema

## MEM Visual. de Memoria de Alarma

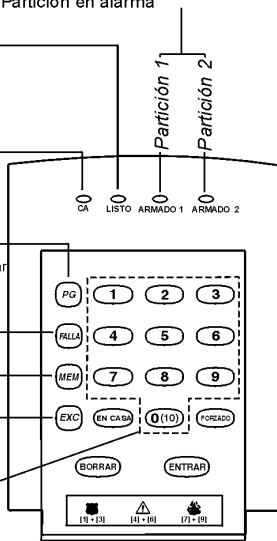
## EXC Programación de Anulación

## Visualizador de Zona

Las teclas [1] a [10] corresponden a las zonas 1 a 10 respectivamente. Cuando las teclas se iluminan, las zonas están abiertas.

**BORRAR** Para re-ingresar información, salga del modo actual o anule una acción

**ENTRAR** Para guardar y salir.



**TECLADO 1686V LED**

## **2.2 INDICADORES LUMINOSOS DE TECLADO**

---

Todos los teclados de LED Spectra LED incluyen luces que indican los diferentes estados, cada color representa una situación específica del sistema tal como se ve en la *Figura 2.1*.

## **2.3 VISUALIZACIÓN DE ZONAS**

---

Las teclas numéricas del teclado 1686V/H están asignadas para comunicarle los estados de las zonas en su sistema. Cada tecla corresponde a una zona. Si la luz (de la tecla) está apagada, la zona está cerrada. Si la luz está encendida, la zona correspondiente está abierta (p.ej. puerta abierta, detector de movimiento, etc.).

## **2.4 VISUALIZACIÓN DE LA MEMORIA DE ALARMAS**

---

Si una alarma ocurriera en una zona, la tecla **[MEM]** se iluminará. Toda zona donde sucede una alarma, se guarda en memoria. Después de desarmar el sistema, pulse la tecla **[MEM]** para iluminar las teclas (zonas) que estaban en alarma (Ver *Visualización de Zonas* en sección 2.3). Para salir de la *Visualización de la Memoria de Alarmas*, pulse la tecla **[BORRAR]**. Cada vez que el sistema sea armado este borrará el contenido de la Memoria de Alarmas.



## 2.5 VISUALIZACIÓN DE FALLOS/PROBLEMAS

---

Su sistema supervisa continuamente catorce posibles condiciones de fallos/problemas. La mayoría de estas pueden ser transmitidas directamente a su empresa de seguridad. Cuando ocurre un fallo/problema la tecla [FALLA] se ilumina.



El teclado puede ser programado para emitir un tono cada 5 segundos, siempre que exista un fallo/problema. Para apagar el tono presione la tecla [FALLO].

### ¿Cómo Accedo a la Visualización del Problema ?

1) Pulse la tecla [FALLA].

*La tecla [FALLA] parpadeará, y los números del teclado correspondientes a la condición del problema se iluminarán.*

2) Lea la explicación respectiva al fallo en la lista de fallos. Si no figuran las instrucciones de reparación comuníquese con su Servicio Técnico.

3) Pulse la tecla [BORRAR] para salir.



***Sugerimos enfáticamente que notifique el problema a su Compañía de Seguridad y le permita reparar su sistema.***

## **Lista de fallos / problemas**

### **2.5.1 Sin Voltaje o con Batería Baja [1]**

Cuando la tecla [1] se ilumina, la batería de respaldo esta desconectada o su voltaje esta bajo.

### **2.5.2 Batería Baja en Transmisor Inalámbrico [2]**

Cuando la tecla [2] se ilumina, el voltaje de la batería en un transmisor o más está bajo. Asimismo, el transmisor indicará su baja batería con una luz amarilla que parapadea.

### **2.5.3 Fallo/Problema de Alimentación Eléctrica [3]**

Cuando la tecla [3] se ilumina, el sistema ha detectado una falta de fluido eléctrico. Este problema ocurre durante un corte eléctrico. Si no hay tal falta de fluido eléctrico en su empresa y este problema aparece, sírvase contactar su Servicio Técnico.

### **2.5.4 Sirena / PGM2 Desconectada [4]**

Cuando la tecla [4] se ilumina, la sirena o campana está fallando o ha perdido la conexión del sistema.

### **2.5.5 Corte de Protección de Salida de Sirena [5]**

Durante una alarma, la salida de la sirena, que usa un circuito sin fusibles, se cortará automáticamente si la corriente excede sus límites. Si esto ocurre, la tecla [5] se iluminará. Cuando el sistema se desarma la corriente de salida de sirena se corta y la señal de problema se apaga, pero éste puede volver a ocurrir durante la próxima alarma si la situación no se corrige.

### **2.5.6 Fallo de Corriente Auxiliar [6]**

La salida auxiliar, que provee de corriente a los accesorios del sistema, usa un circuito sin fusibles para proteger la fuente de alimentación contra sobrecargas de corriente, y automáticamente corta el suministro si la corriente excede 1 amperio de consumo. Si esto ocurre se iluminará la tecla [6] indicando la situación.

### **2.5.7 Fallo de Comunicación [7]**

Si su sistema de Alarma es supervisado y no puede establecer comunicación con la Empresa de Seguridad la tecla [7] se iluminará.

### **2.5.8 Pérdida de Hora [8]**

Si la tecla [8] está encendida, el reloj de su sistema debe ser reprogramado. **Este es un problema que no impide el funcionamiento y sugerimos que Vd. mismo lo resuelva.**

**Para reprogramar la hora** pulse la tecla [8] después del paso 2 del apart. *Visualización del Fallo/Problema* (ver “¿Cómo accedo a la Visualización del Problema?” al principio de la sección 2.5) y ponga la hora actual. Use formato de 24 horas (p.ej. 8:30 PM = 20:30). También vea la sección 5.4 y el Apéndice A.

### **2.5.9 Fallo de Cableado en Zona Antisabotaje [9]**

Cuando la tecla [9] se ilumina, un problema eléctrico está ocurriendo en una o más zonas.

**Para ver las zonas con fallos**, pulse la tecla **[9]** después del paso 2 de *Visualización del Fallo/Problema* (ver “¿Cómo Accedo a la Visualización del Problema?” al principio de la sección 2.5) (ver *Visualización de Zonas*: sección 2.3).

### **2.5.10 Fallo de Supervisión de Línea Telefónica [10]**

La tecla **[10]** se ilumina cuando el sistema no ha detectado la línea telefónica por más de 30 segundos

### **2.5.11 Fallo de Zona de Fuego [EN CASA]**

Cuando la tecla **[EN CASA]** se ilumina, un problema eléctrico ocurre en la zona de fuego.

### **2.5.12 Pérdida de Módulo [EXC]**

Cuando un módulo no comunica con el sistema, la tecla **[EXC]** se ilumina.

### **2.5.13 Pérdida de Supervisión del Transmisor Inalámbrico [MEM]**

Cuando un transmisor inalámbrico dejó de comunicarse con su receptor, o si sus baterías están descargadas o desconectadas la tecla **[MEM]** se ilumina.

**Para ver las zonas donde los transmisores experimentan problemas**, pulse la tecla **[MEM]** después del paso 2 de *Visualización del Fallo / Problema* (ver “¿Cómo Accedo a la Visualización del Problema ?” al principio de la sección 2.5) (ver *Visualización de Zonas*: sección 2.3).

### **2.5.14 Fallo de Teclado [FORZADO]**

Si por algún motivo su teclado no comunica con el sistema, entonces emitirá 4 tonos consecutivos con intervalos de 3 segundos. Pulse cualquier tecla para detener la señal sonora. La tecla [FALLA] destellará y la tecla [FORZADO] se encenderá. El teclado reanudará sus funciones cuando se restablezca la comunicación con el sistema.

## **2.6 PARTICIONES**

---

Su sistema de seguridad **Spectra** está equipado con una función que le permite dividir el sistema de alarma en dos áreas diferentes identificadas como Partición 1 y Partición 2. Las particiones pueden usarse en lugares donde compartir los sistemas de seguridad sea más práctico, como una oficina, un almacén, etc. Cuando el sistema está dividido, cada zona, cada Código de Usuario y muchas de las características pueden asignarse a una, a otra, o a ambas particiones.



***Si el sistema no está dividido, todas las zonas, Códigos de Usuario, y funciones del sistema se reconocerán en el Área 1.***

## 3.0 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO

---

Los códigos de accesos son números de identificación personales que permiten usar ciertos modos de programación, armar/desarmar el sistema así como activar/desactivar PGMs (ver sección 5.5). El sistema de seguridad **Spectra** acepta los siguientes códigos:

1 *Código Maestro de Sistema*

2 *Códigos Maestros*

45 *Códigos de Acceso de Usuario* (incluye 1 código Atraco)

Para información sobre cómo cada *Código de Acceso* puede armar o desarmar el sistema refiérase a la *Lista de Configuración* en la sección 8.0.

### 3.1 CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA (123456)

---

El Código Maestro de Sistema (**código predeterminado: 123456**) puede armar o desarmar cualquier Partición con cualquier método descrito en esta sección y puede crear, modificar o borrar cualquier *Código de Usuario* (ver sección 3.4).

### 3.2 CÓDIGOS MAESTROS

---

*El Código Maestro 1* pertenece siempre a la Partición 1 y puede ser usado para crear, modificar o borrar *Códigos de Usuario* (ver sección 3.4) asignados a la Partición 1.

El *Código Maestro 2* es asignado permanentemente a la Partición 2 (excepto si el sistema no ha sido dividido, entonces será asignado a la Partición 1) y puede ser usado para crear, modificar o borrar *Códigos de Usuarios* (ver sección 3.4) asignados a la misma Partición.



Los *Códigos Maestros* no pueden modificar o borrar *Códigos de Usuarios* asignados a ambas particiones. Solo el *Código Maestro de Sistema* puede modificar o borrar *Códigos de Usuarios* asignados a ambas Particiones.

### **3.3 CÓDIGO DE ATRACO/COACCIÓN**

---

Si alguien le obliga a armar o desarmar el sistema, al ingresar el *Código de Acceso* asignado al *Usuario 048* el sistema se armará o desarmará y transmitirá una alarma silenciosa (*Código de Atraco o Coacción*) a su compañía de seguridad.

### **3.4 PROGRAMANDO CÓDIGOS DE ACCESO**

---

Su sistema puede usar *Códigos de Acceso* de 4 ó 6 dígitos. Cada dígito puede tener cualquier valor entre 0 y 9. Se considera al código de seis dígitos como el más difícil de violar y por consiguiente más seguro. Evite programar códigos fáciles u obvios, como números de teléfono, direcciones o códigos como 1234.

## ¿Cómo puedo Programar Códigos de Usuarios?

- 1) Pulse **[ENTRAR]**.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO MAESTRO]**.  
*La tecla [ENTRAR] parpadea.*
- 3) Entre los 3 dígitos **[SECCIÓN]** (ver Tabla 3.1 )  
*El [NUMERO] correspondiente al primer dígito del código que exista (si ya programado) y la tecla [ENTRAR] se iluminarán (ver Apéndice A).*
- 4) Entre un nuevo **[CÓDIGO ACCESO]** De 4 ó 6 dígitos  
*La tecla [ENTRAR] parpadea. Vuelva al paso 3 para poner el siguiente código o pulse [BORRAR] para salir.*

## ¿Cómo puedo borrar Códigos de Usuarios ?

- 1) Repita pasos 1 a 3 (ver anterior).
- 2) Pulse la tecla **[FORZADO]** una vez por cada dígito en el Código de Usuario (4 ó 6 veces) hasta que el teclado emita el "TONO DE CONFIRMACIÓN" y pulse la tecla **[BORRAR]** para salir.

**Tabla 3.1: Secciones de Código Usuario**

Sección	Códigos de Usuarios
[001]	Código usuario 001 = Cód. Maestro Sistema
[002]	Código usuario 002 = <i>Código Maestro 1</i>
[003]	Código usuario 003 = <i>Código Maestro 2</i>
[004] a [047]	<i>Código usuario 004 a Código usuario 047</i>
[048]	<i>Código usuario 048 Atraco/Coacción</i>



## 4.0 ARMADO Y DESARMADO

---

Aproveche al máximo su sistema **Spectra** familiarizándose con todos los métodos de armado.



Si su sistema no está dividido (sección 2.6), el sistema considerará todo como Partición 1.

### 4.1 RETARDO DE SALIDA

---

Luego de entrar una secuencia válida de armado, el control del Retardo de Salida le dará margen para salir de las zonas protegidas antes de conectarse de forma definitiva. La luz "LISTO" se encenderá durante el Retardo de Salida y el teclado emitirá tonos. En los últimos 10 segundos, los tonos y la luz se acelerarán.

### 4.2 DESARMANDO Y DESACTIVANDO UNA ALARMA

---

Para desarmar un sistema o alarma, entre su Código de Usuario. Un punto de entrada, como la puerta frontal, se programará con uno de los dos *controles del Retardo de Entrada*. Si se ingresa a un punto de entrada, el sistema de alarma se activa sólo cuando el Retardo de Entrada se agote o se desarme el sistema con un código válido. Un usuario puede desarmar una Partición que le ha sido asignada, excepto los usuarios con la opción *Sólo Armar*. *Para desarmar alarmas de fuego ver sección 6.0.*

¿Cómo puedo desactivar una Alarma ?

Entre su [CÓDIGO ACCESO]

¿Como puedo desarmar el sistema ?

*Para armado en Casa o Instantáneo, vaya al paso 2.*

1) Entre a través de un punto de entrada asignado (p.ej. puerta frontal).

*El teclado emitirá tonos durante el Retardo de Entrada.*

2) Entre su [CÓDIGO ACCESO].

*Después del "Tono de confirmación" la luz "ARMADO" se apagará.*

SI TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.6):

3) Las teclas [1] y [2] parpadearán. Pulse la tecla correspondiente al área que Vd. desee desarmar. Para desarmar ambas áreas pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

### 4.3 ARMADO NORMAL

---

Este método, usado prácticamente todos los días, armará todas las zonas en la Partición seleccionada

## ***¿Como puedo armar en modo normal?***

- 1) Cierre todas las zonas de la Partición designada.
- 2) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]**.

SI VD. TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.6):

- 3) Las teclas **[1]** y **[2]** se encenderán. Pulse la tecla que corresponda a la Partición deseada. Para ambas Particiones pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

Cuando Vd. arma el sistema correctamente, la luz "ARMADO" correspondiente al área se enciende y se inicia el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Por favor tenga en cuenta que este Armado Normal también puede activarse con el Auto-Armado (ver sección 4.9), una Llave (ver sección 4.8) o una Tecla de Acceso Rápido para armar (ver sección 4.7).

## **4.4 ARMADO EN CASA**

---

Este método le permite permanecer en el área protegida mientras se arma parcialmente el sistema. Las zonas "EN CASA" serán ignoradas en el Armado en Casa. Por ejemplo cuando Vd. duerme, las puertas y ventanas pueden armarse, y no los detectores de movimiento.

## ¿Como puedo Armar en Casa?

- 1) Cierre todas las zonas de la partición deseada (excepto *las zonas programadas como en Casa*).
- 2) Pulse la tecla **[EN CASA]**
- 3) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]**

SI VD. TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES(ver sección 2.6):

- 4) Las teclas **[1]** y **[2]** se encenderán. Pulse la tecla correspondiente a la Partición deseada. Para ambas Particiones pulse la otra tecla después del “TONO DE CONFIRMACIÓN”.

Cuando Vd. arma correctamente el sistema en modo **[EN CASA]**, la luz “ARMADO” correspondiente a la Partición se encenderá y se iniciará el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). El *Armado en Casa* también puede activarse utilizando el *Auto-Armado* (ver sección 4.9), o una *Llave* (ver sección 4.8) o las *Teclas de Acceso Rápido* ( ver sección 4.7).

### 4.4.1 Armado Instantáneo

**Después de Armar en Casa** el sistema, y **durante el Retardo de Salida**, mantenga pulsada la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos. Vd debe oír un “TONO DE CONFIRMACIÓN”. El sistema estará a partir de ese momento en Armado Instantáneo y cualquier intrusión en la zona generará la alarma inmediata.

## Si Vd. tiene acceso a ambas particiones:

Armar instant. una Partición.

- 1) Pulse la tecla **[EN CASA]**
- 2) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]**
- 3) Escoja una partición
- 4) Pulse la tecla **[BORRAR]**
- 5) Pulse y mantenga la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos

Armar instant. dos Particiones

- 1) Pulse la tecla **[EN CASA]**
- 2) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]**
- 3) Pulse **[1]**
- 4) Pulse **[2]**
- 5) Pulse y mantenga la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos

## 4.5 ARMADO FORZADO

---

El Armado Forzado le permite armar el sistema rápidamente sin esperar a que todas las zonas del sistema se cierren. Durante este tipo de armado se considera "desactivada" una *Zona Forzada* hasta que se cierra, entonces el sistema armará esa zona, Este Armado se usa normalmente cuando el teclado está protegido por un detector de movimiento. Por ejemplo, cuando se arma y el detector es una *Zona Forzada*, el sistema le permite armar incluso si la zona está abierta.

## ¿Como puedo Armar Forzado ?

- 1) Cierre las zonas en la partición deseada (excepto *Zonas programadas como forzadas*).
- 2) Pulse la tecla **[FORZADO]**.
- 3) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]**.

SI VD. TIENE ACCESO A AMBAS PARTICIONES (ver sección 2.6):

- 4) Las teclas **[1]** y **[2]** parpadearán. Pulse la tecla correspondiente a la partición deseada. Para ambas, pulse la otra tecla después del "TONO DE CONFIRMACIÓN".

Cuando Vd. arma el sistema correctamente, la luz "ARMADO" correspondiente a la partición armada se encenderá y *el Retardo de Salida* se iniciará (ver sección 4.1). *El Armado forzado* también puede activarse con las *Teclas de Acceso Rápido* ( ver sección 4.7.4).

## 4.6 ANULACIÓN MANUAL

---

*La Anulación Manual* le permite programar las zonas que el sistema debe ignorar la próxima vez que se arme. Por ejemplo, Vd. puede anular las zonas que protegen los lugares donde hay obreros que efectúan renovaciones. Por favor tenga en cuenta que las *zonas de fuego* no pueden anularse.

## ***¿Como puedo programar la anulación de zonas ?***

- 1) Pulse la tecla **[EXC]**.
- 2) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]** (ver Nota 1).
- 3) Pulse la(s) tecla(s) correspondiente(s) a la (s) zona(s) que Vd. quiere ignorar para iluminarla(s).

*Pulse de nuevo la(s) tecla(s) para apagarla(s). Pulse tecla **[FORZADO]** para borrar todas las entradas de anulación de zona.*

- 4) Una vez que Vd. ha introducido las zonas que desea ignorar pulse la tecla **[ENTRAR]** para aceptar los cambios.

*La tecla **[EXC]** se encenderá cuando hay zonas anuladas. La próxima vez que el sistema sea armado las zonas serán ignoradas.*

Nota 1: Si Vd. tiene acceso a ambas particiones, las teclas **[1]** y **[2]** se encenderán. Pulse la tecla que corresponde a la partición deseada. La tecla **[EXC]** se iluminará y cualquier zona que este ignorada se encenderá.

### ***4.6.1 Función de Memoria de Anulación***

Después de desarmar el sistema, las entradas de anulación se borran. La Función de Memoria de Anulación nos permite recuperar las últimas entradas guardadas en memoria. Esto elimina la necesidad de reprogramar manualmente las anulaciones cada vez que se arme el sistema.

## ***¿Cómo uso la Función de Memoria de Anulación ?***

- 1) Pulse la tecla **[EXC]**.
- 2) Entre su **[CÓDIGO ACCESO]** (ver Nota 1).
- 3) Pulse la tecla **[EXC]**.  
*Las zonas previamente anuladas se encenderán.*
- 4) Pulse la tecla **[ENTRAR]**.

### **4.7 ARMADO CON TECLA DE ACCESO RÁPIDO**

---

*La tecla de armado con una sola pulsación, le permite armar el sistema sin usar su código de acceso.*

Nota 2: Si ambas particiones están disponibles y Vd. activa las teclas de una sola pulsación, las teclas **[1]** y **[2]** se encenderán. Pulse la tecla correspondiente a la partición deseada.

#### **4.7.1 Armado Normal con Tecla de Acceso Rápido**

Pulse y mantenga la tecla **[ENTRAR]** por 3 segundos (ver Nota 2) para armar todas las zonas en la partición. Vd. puede usar esta función para permitir a un grupo específico de personas (p.ej. Servicio de limpieza) armar el sistema, sin darles acceso a otros controles del sistema de alarma. Para detalles de Armado Normal ver sección 4.3.

#### **4.7.2 Armado en Casa con Tecla de Acceso Rápido**

Pulse y presione la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos (ver Nota 2) para armar todas las zonas no definidas como EN



CASA. Para más detalles ver sección 4.4.

### **4.7.3 Salida Rápida**

CUANDO EL SISTEMA YA ESTA ARMADO EN MODO EN CASA: Esta función le permitirá salir del área protegida y mantener el sistema armado.

**Salir y Armar en Modo En Casa:** Pulse y mantenga la tecla **[EN CASA]** por 3 segundos (ver Nota 2) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termine, el sistema volverá a *Armarse En Casa*.

**Salir y Armar en Modo Normal:** Pulse y mantenga la tecla **[ENTRAR]** por 3 segundos (ver Nota 2) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termina, el sistema cambiará a *Armado Normal* (ver sección 4.3).

**Salir y Armar Forzado:** Pulse y mantenga la tecla **[FORZADO]** durante 3 segundos (ver Nota 2) para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 4.1). Cuando el *Retardo de Salida* termina, el sistema cambiará a *Armado Forzado* (ver sección 4.5).

### **4.7.4 Armado Forzado con Tecla de Acceso Rápido**

Pulse y mantenga la tecla **[FORZADO]** por 3 segundos (ver Nota 2) para anular cualquier *Zona Forzada* abierta. Para detalles de *Armar Forzado*, ver la sección 4.5.

#### **4.7.5 Programación de Anulación con Tecla de Acceso Rápido**

Pulse y mantenga la tecla **[EXC]** por 3 segundos (ver Nota 2) para acceder a la *Anulación Manual* (ver sección 4.6).

### **4.8 ARMADO CON LLAVE**

---

Una Llave puede ser usada para armar/desarmar el sistema. La Llave se puede programar para el *Armado En Casa* (ver sección 4.4) o *Armado Normal* (ver sección 4.3) de una partición específica. Puede ser por llave sostenida o temporal (llave normal o retorno obligatorio).

Para armar el sistema usando una llave sostenida, ponga la llave en posición “conectado”. Para desarmar el sistema ponga la llave en posición “desconectado”.

Para armar el sistema usando una llave temporal ponga la llave a “conectado” y luego gírela a “desconectado”. Para desarmar el sistema ejecute nuevamente esta operación.

### **4.9 AUTO ARMADO**

---

El sistema **Spectra** puede ser programado para armarse automáticamente bajo las dos condiciones siguientes:

#### **4.9.1 Auto Armado Programado**

El sistema de alarma puede armarse automáticamente todos los días a una hora determinada. Como en *Armado Normal* (ver sección 4.3), el sistema **no se armará si una**

**zona está abierta.** Si esto ocurre, el sistema no se armará hasta el siguiente día. El instalador debe activar esta opción, pero Vd. puede programar la hora del armado automático del sistema.

### **¿Cómo puedo programar la hora de Auto-Armado ?**

- 1) Pulse la tecla **[ENTRAR]**.
- 2) Entre su **[CÓDIGO MAESTRO]**.  
*la tecla [ENTRAR] parpadeará.*
- 3) Entre **[101]** para Partición 1 ó **[102]** para Partición 2.  
*(ver Apéndice A).*
- 4) Entre la hora deseada **[HORA]**.  
*Ejemplo: 6:15 PM = 18:15*



Hay un Retardo de Salida de 60 segundos antes que se arme el sistema (ver sección 4.1) En este período, el Auto-Armado se puede cancelar si Vd. introduce su código de acceso.

#### **4.9.2 Auto Armado “Sin Movimiento”**

Su central puede ser programada para armar el sistema y/o enviar un reporte si no hay actividad en la zona durante un espacio programado de tiempo. Esta función es particularmente útil cuando se supervisa una persona con problemas de salud, o que vive sola.

## 5.0 CARACTERÍSTICAS ADICIONALES

---



La programación del timbre y del silencio de cada teclado debe efectuarse por separado. Luego de un corte total de corriente, el silencio del teclado debe ser reprogramado.



Si Vd. pulsa y mantiene una tecla y el teclado emite un "TONO DE CONFIRMACIÓN", esto significa que el timbre de esa zona o el silencio del teclado han sido activados. Si el teclado emite un " TONO DE RECHAZO" significa que esta característica o acción han sido inhabilitados.

### 5.1 PROGRAMANDO ZONAS DE TIMBRE

---

Esta característica le permite decidir en qué zonas se activará el timbre. Cada vez que una de estas zonas sea penetrada, un timbre le informará de la situación con unos tonos intermitentes y rápidos (BEEP-BEEP-BEEP-BEEP). Pulse y mantenga cualquier tecla entre la **[1]** y la **[10]** por 3 segundos para activar o desactivar la función de *Timbre* para las zonas 1 a 10. Por ejemplo para activar el timbre en la zona 1, pulse y mantenga la tecla **[1]**.

### 5.2 SILENCIANDO EL TECLADO

---

Pulse y mantenga la tecla **[BORRAR]** por 3 segundos para activar o desactivar el sonido del teclado. Si el sonido está desactivado, el teclado emite solamente el "TONO DE

CONFIRMACIÓN ”, el “TONO DE RECHAZO” y el tono de las teclas al pulsarlas.

### **5.3 ALARMAS DE PÁNICO**

---

En caso de emergencia, el sistema **Spectra** puede generar tres alarmas de pánico, que se activan al pulsar y mantener simultáneamente dos teclas específicas, durante dos segundos. Estas alarmas de pánico pueden generar alarmas audibles (sirenas o campanas) o alarmas silenciosas, que pueden enviar mensajes a su compañía de seguridad. Las tres alarmas de pánico diferentes pueden transmitir mensajes específicos a su Central Receptora de Alarmas. Por ejemplo, presionar simultáneamente las teclas **[1]** y **[3]** puede significar “Llamen a la Policía” o cualquier mensaje que Vd. requiera.

- 1) Pulse y mantenga las teclas **[1]** y **[3]** para la Policía.
- 2) Pulse y mantenga las teclas **[4]** y **[6]** para Alarma Médica.
- 3) Pulse y mantenga las teclas **[7]** y **[9]** para Alarma de Fuego.

## 5.4 PROGRAMACIÓN DE HORA

---

### *¿Como puedo poner en hora el sistema ?*

- 1) Pulse la tecla **[ENTRAR]**.
- 2) Entre **[CÓDIGO MAESTRO]**.  
*La tecla [ENTRAR] parpadea.*
- 3) Entre **[100]** (ver Apéndice A).
- 4) Entre la hora deseada **[HORA]**.  
*Ejemplo: 6:15 PM = 18:15*

## 5.5 TECLAS PGM (SALIDA PROGRAMABLE)

---

Su sistema **Spectra** puede incluir una o más salidas programables de corriente (PGMs). Cuando un evento o condición específica ocurre en el sistema, las PGM pueden usarse para reiniciar los detectores de humo, activar las luces en su hogar u oficina, abrir o cerrar puertas de garaje y muchas opciones más. Una PGM también puede ser programada para activarse cuando la tecla **[PG]** se mantenga pulsada por 3 segundos.

## 5.6 TECLAS FUNCIONALES

---

A la demanda de su instalador o empresa de seguridad Vd. puede tener que realizar una de las siguientes funciones. Pulse:

### **5.6.1 Reporte de Prueba**

**[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [MEM]**

Si su sistema está supervisado por una Compañía de

Seguridad, esta función le enviará un código de prueba.

### **5.6.2 Llamada de Sistema a PC**

**[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [EXC]**

Establecerá una llamada a su Compañía de Seguridad que está usando la vía telefónica para ejecutar el programa de diagnóstico de su sistema.

### **5.6.3 Respuesta de Sistema a PC**

**[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [FORZADO]**

Obliga a su sistema a contestar una llamada hecha por su Compañía de Seguridad que está usando la vía telefónica para ejecutar el programa de diagnóstico de su sistema.

### **5.6.4 Cancelar Comunicación**

**[ENTRAR] + [CÓDIGO MAESTRO] + [EN CASA]**

Cancela toda comunicación telefónica con el programa de diagnóstico si este ha sido inicializado.

## **5.7 LUZ DE FONDO DEL TECLADO**

---

Los niveles de iluminación del fondo del teclado pueden ser adaptados de acuerdo con sus necesidades. Hay cuatro niveles de luz de fondo. Utilice la tecla **[MEM]** para ajustar la iluminación al nivel deseado. Cada vez que la tecla es presionada, la luz de fondo aumentará hasta que el máximo nivel sea alcanzado. Si se continúa a presionar la tecla, cuando la luz de fondo ha llegado al máximo, entonces la iluminación volverá al mínimo y todo el proceso se repetirá. Para cambiar el nivel de la luz de fondo:

### ***¿Cómo cambio el nivel de la luz de fondo?***

- 1) Pulse y mantenga la tecla **[MEM]** durante 3 segundos.
- 2) La tecla **[MEM]** se iluminará.
- 3) Pulse la tecla **[MEM]** para ajustar el nivel deseado de luz de fondo.
- 4) Pulse **[BORRAR]** o **[ENTRAR]** para salir.

## **6.0 ALARMAS DE FUEGO**

---

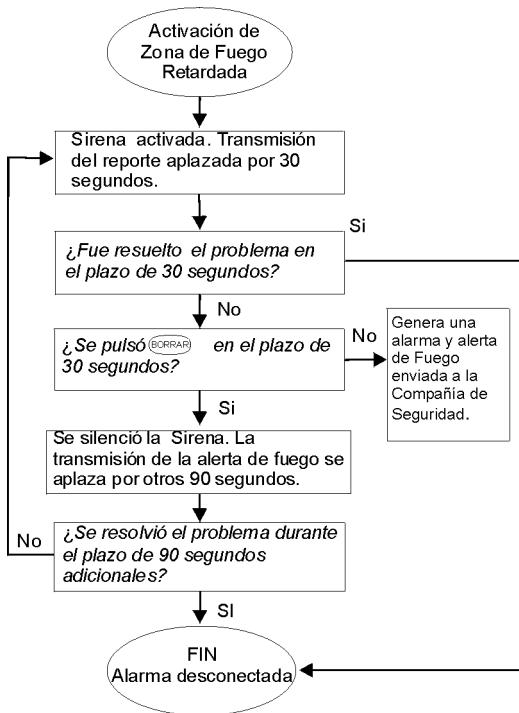
En caso de una alarma de fuego, las sirenas emitirán tres “Chillidos” a 2 segundos de intervalo hasta que Vd. las silencie o las reajuste a su estado inicial, introduciendo un código válido. Si la zona es una *Zona de Fuego Aplazada*, el sistema esperará un tiempo programado antes de comunicarse con la Compañía de Seguridad. Esto evitará el envío de falsas alarmas. En caso de una falsa alarma de fuego comuníquese de inmediato con su Compañía de Seguridad para evitar una respuesta innecesaria.

### ***¿Qué hago si una Zona de Fuego Aplazada dispara una alarma accidentalmente?***

- 1) Pulse la tecla **[BORRAR]** durante los primeros 30 seg. de la alarma.
- 2) Intente corregir el problema.
- 3) Si el problema persiste, la alarma volverá a sonar. Pulse la tecla **[BORRAR]** de nuevo. Estos pasos le instruirán para evitar llamadas a su Cia. de Seguridad por eventos accidentales (ver *Figura 6.1* para detalles).



Figura 6.1: Organigrama de la Zona de Fuego Retardada



## Minimizando Riesgos de Fuego.

Las tres causas principales de fuego son:

- Cocinar es la causa principal de incendio (**en los hogares de los Estados Unidos**). También es la causa principal de quemaduras. Los incendios en la cocina se deben más a las faltas de atención y a errores humanos, que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas.
- El descuido al fumar es la causa principal de muertes por fuego. Los detectores de humo, la tapicería y los muebles resistentes a las quemaduras son eficaces contra el riesgo de incendio.
- La calefacción es la segunda causa de fuego residencial en Estados Unidos. Sin embargo, el riesgo de incendio en casas unifamiliares es mayor que en apartamentos (edificios) con un servicio de mantenimiento profesional.

## Consejos de Seguridad contra Incendios

- En caso de incendio, recuerde que el tiempo es su mayor enemigo, escape primero y luego pida ayuda. Desarrolle un plan emergencia y designe un lugar de reunión fuera de la casa. Asegúrese que sus familiares conocen mínimo dos vías de escape de cada habitación. Practique la evacuación con los ojos cerrados, **no podrá ver cuando lo necesite**. Nunca permanezca de pie, arrástrese bajo el humo e intente cubrirse la boca. Nunca vuelva al edificio en llamas, le puede costar la vida.
- Finalmente, tenga por lo menos un detector de humo en funcionamiento. Esto incrementa dramáticamente sus

posibilidades de sobrevivir. Y recuerde practicar frecuentemente el plan de escape con su familia.

### **Provéase de un Sistema de Detección de Incendios**

Los incendios por la noche son especialmente peligrosos. Mientras su familia duerme, se producen humos y gases tóxicos que pueden ser mortales. Para advertir de la presencia de fuego deben instalarse detectores de humo cerca de los dormitorios, en los pasillos, la cocina y otras habitaciones, incluyendo el sótano.

## **7.0 PRUEBAS Y MANTENIMIENTO**

---

Con el sistema desarmado y el indicador **“LISTO”** encendido, active los detectores de movimiento mientras camina por el área. Abra y cierre las puertas y/o ventanas protegidas y verifique que las luces del teclado correspondientes a las zonas se iluminen. Su instalador le indicará la mejor manera de probar el buen funcionamiento del sistema.

No use fuego para probar sus detectores de incendio. Comuníquese con su servicio técnico para probarlos con métodos seguros

Bajo un uso normal, su sistema no requiere mantenimiento salvo una prueba regular de funcionamiento. Se sugiere cambiar la batería del sistema cada tres años. Hable con su instalador sobre las pruebas a efectuar y su frecuencia.

## 8.0 LISTA DE COMPROBACIÓN

---

Descripción de Zona

¿Está su sistema particionado ? Si  No

Partición 1 = \_\_\_\_\_

Partición 2 = \_\_\_\_\_

<b>Zona # y Descripción</b>	<b>Partición 1 ó 2</b>	<b>Exc</b>	<b>Casa</b>	<b>Forza.</b>	<b>24Hr</b>	<b>Retar. Entrada</b>
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 de Fuego? 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"/>

Zona # y Descripción	Partición 1 ó 2	Exc	Casa	Forza.	24Hr	Retar. Entrada
12:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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 motivos de Seguridad, escriba sólo el nombre del usuario y no el código de cada usuario.

4-Digit Código  6 Digit Código

Usuario y Nombre	Partición 1 ó 2	Anul	Casa	Forzar	Sólo Arma	Sólo PGM
001:_____	1 y 2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Código Maestro del Sistema</i> Predeter.: <b>123456</b>						
002:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Código Maestro 1</i>						
003:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Código Maestro 2</i>						
004:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007:_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>Usuario y Nombre</b>	<b>Partición 1 ó 2</b>	<b>Anul</b>	<b>Casa</b>	<b>Forzar</b>	<b>Sólo Arma</b>	<b>Sólo PGM</b>
008: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
009: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
010: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Usuario y Nombre	Partición 1 ó 2	Anul	Casa	Forzar	Sólo Arma	Sólo PGM
029: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
030: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
035: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
037: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
039: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
041: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
043: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
045: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
047: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
Atraco: S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>						

## Tecla especiales y características

- [ENTRAR]** Una Pulsación y *Armado Normal* se activa.
- [EN CASA]** Una Pulsación y *Armado En Casa* se activa.
- [FORZADO]** Una Pulsación y *Armado Forzado* se activa.
- [EXC]** Una Pulsación y *Progr. Manual de Anulación* se activa.

## Alarmas de Pánico:

- [1] y [3] Policía o \_\_\_\_\_  Silencio  Audible  Anulada
- [4] y [6] Aux. o \_\_\_\_\_  Silencio  Audible  Anulada
- [7] y [9] Fuego o \_\_\_\_\_  Silencio  Audible  Anulada

## PGMs:

- PGM \_\_\_\_\_ 1:

---

- PGM \_\_\_\_\_ 2:

---

- PGM \_\_\_\_\_ 3:

---

## Controladores de Tiempo del Sistema

Entre y salga por las puertas designadas.

*Retardo de Salida 1* (Partición 1): \_\_\_\_\_seg. = tiempo para salir de la zona

*Retardo de Salida 2* (Partición 2): \_\_\_\_\_seg. = tiempo para salir de la zona



*Retardo de Entrada 1* = \_\_\_\_\_seg. = tiempo para desarmar el sistema de alarma; entre a través de la zona # \_\_\_\_\_

*Retardo de Entrada 2* = \_\_\_\_\_seg. = tiempo para desarmar el sistema de alarma; entre a través de la zona # \_\_\_\_\_

La alarma activará la sirena por \_\_\_\_\_ minutos.

Otra Información:

Instalado por: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Servicio por: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

Central receptora \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

Su número de cuenta: \_\_\_\_\_

Ubicación de la central: \_\_\_\_\_

Ubicación del teclado #: \_\_\_\_\_

Ubicación de la conexión de línea telefónica:

\_\_\_\_\_

## 9.0 APÉNDICE A

---

Su teclado Spectra puede exhibir los datos de dos maneras, cuando Vd. programe los parámetros siguientes:

- *Códigos de acceso de usuario* (ver sección 3.4)
- *Puesta en hora* (ver sección 2.5.8 y sección 5.4)
- *Hora de Auto-Armado* (ver sección 4.9)

**No lea lo siguiente, si no ha leído lo anterior.**

Después de entrar los 3-dígitos de la sección que desea programar, la tecla **[ENTRAR]** se encenderá. Si un valor es programado, el número que corresponde al primer dígito del valor también se iluminará. A partir de este momento Vd. puede empezar a introducir los datos requeridos. Después de entrar un dígito, el número que corresponde al siguiente dígito programado se iluminará. Por ejemplo, si Vd. quiere cambiar el código del *usuario 004* de 123456 a 454545, después de entrar en la sección **[004]**, la tecla 1 se encenderá. Pulse la tecla **[4]** y la tecla **[2]** también se encenderá, entonces pulse la tecla **[5]** y la tecla **[3]** se encenderá.

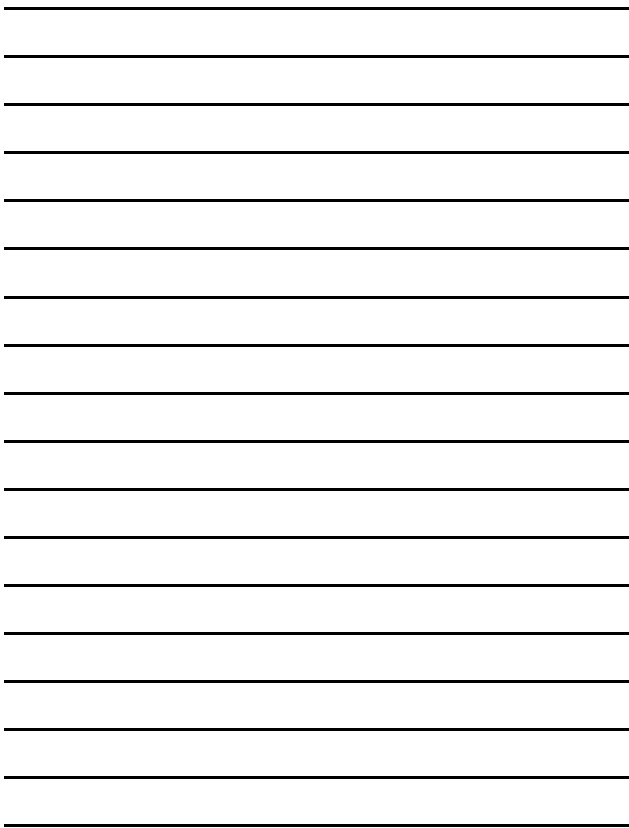
*O sino,*

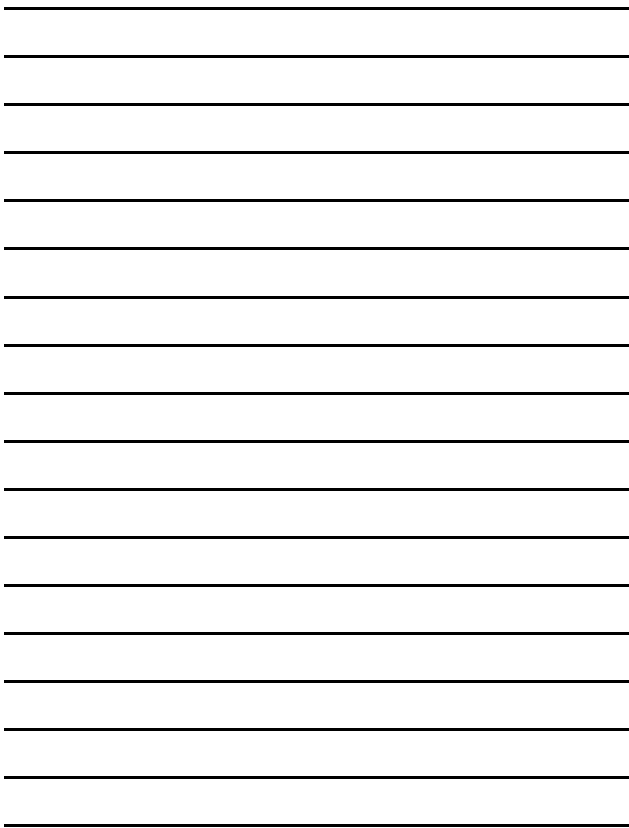
Después de entrar los 3-dígitos de sección y antes de entrar cualquier dato, pulse la tecla **[ENTRAR]** para acceder al *Modo de Visualización de Datos*. Las Luces **[ARMADO 1]**, **[ARMADO 2]** y “LISTO” se iluminarán. Una vez en el *Modo de Visualización de Datos*, pulse la tecla **[ENTRAR]** para ver las opciones de la sección. Al ver el último dígito de la sección pulse la tecla **[ENTRAR]** para salir automáticamente de la sección.

## **Garantía**

El fabricante 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 fabricante no instala ni conecta los productos y debido a que los productos podrían ser usados en conjunto con productos no manufacturados por el fabricante, el fabricante no puede garantizar el rendimiento del sistema de seguridad. 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. En ningún momento podrá el comprador o cualquier otra 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.











**P ▲ R ▲ D O X<sup>®</sup>**  
**S E C U R I T Y S Y S T E M S**

780 Blvd. Industrial , St-Eustache, Montreal, Quebec, Canada J7R 5V3  
[www.paradox.ca](http://www.paradox.ca) 10/2001 1686-SU00