

MAXSYS™

PC4020 v3.0 • Manual de Instrucción

ADVERTENCIA

Este manual, contiene información sobre restricciones acerca del uso y funcionamiento del producto e información sobre las limitaciones, tal como, la responsabilidad del fabricante. Todo el manual se debe leer cuidadosamente.

GARANTÍA LIMITADA

Digital Security Controls Ltd. garantiza al comprador original que por un periodo de doce meses desde la fecha de compra, el producto está libre de defectos en materiales y hechura en uso normal. Durante el periodo de la garantía, Digital Security Controls Ltd., decide sí o no, reparará o reemplazará cualquier producto defectuoso devolviendo el producto a su fábrica, sin costo por labor y materiales. Cualquier repuesto o pieza reparada está garantizada por: el resto de la garantía original o noventa (90) días, cualquiera de las dos opciones de mayor tiempo. El propietario original debe notificar puntualmente a Digital Security Controls Ltd. por escrito que hay un defecto en material o hechura, tal aviso escrito debe ser recibido en todo evento antes de la expiración del periodo de la garantía.

Garantía Internacional

La garantía para los clientes internacionales es la misma que para los clientes en Canadá y los Estados Unidos, con la excepción que Digital Security Controls Ltd., no será responsable por los costos de aduana, impuestos o VAT que puedan ser aplicados.

Procedimiento de la Garantía

Para obtener el servicio con esta garantía, por favor devuelva el(los) artículo(s) en cuestión, al punto de compra. Todos los distribuidores autorizados tienen un programa de garantía. Cualquiera que devuelva los artículos a Digital Security Controls Ltd., debe primero obtener un número de autorización. Digital Security Controls Ltd., no aceptará ningún cargamento de devolución sin que haya obtenido primero el número de autorización.

Condiciones para Cancelar la Garantía

Esta garantía se aplica solamente a defectos en partes y en hechura concerniente al uso normal. Esta no cubre:

- daños incurridos en el manejo de envío o cargamento
- daños causados por desastres tales como incendio, inundación, vientos, terremotos o rayos eléctricos.
- daños debido a causas más allá del control de Digital Security Controls Ltd., tales como excesivo voltaje, choque mecánico o daño por agua.
- daños causados por acoplamientos no autorizados, alteraciones, modificaciones u objetos extraños.
- daños causados por periféricos (al menos que los periféricos fueron suministrados por Digital Security Controls Ltd.);
- defectos causados por falla en el suministro un ambiente apropiado para la instalación de los productos;
- daños causados por el uso de productos, para propósitos diferentes, para los cuales fueron designados;
- daño por mantenimiento no apropiado;
- daño ocasionado por otros abusos, mal manejo o una aplicación no apropiada de los productos.

La responsabilidad de Digital Security Controls Ltd., en la falla para reparar el producto bajo esta garantía después de un número razonable de intentos será limitada a un reemplazo del producto, como el remedio exclusivo para el rompimiento de la garantía. Bajo ninguna circunstancia Digital Security Controls Ltd., debe ser responsable por cualquier daño especial, incidental o consiguiente basado en el rompimiento de la garantía, rompimiento de contrato, negligencia, responsabilidad estricta o cualquier otra teoría legal. Tales daños deben incluir, pero no ser limitados a, pérdida de ganancias, pérdida de productos o cualquier equipo asociado, costo de capital, costo de sustitutos o reemplazo de equipo, facilidades o servicios, tiempo de inactividad, tiempo del comprador, los reclamos de terceras partes, incluyendo clientes, y perjuicio a la propiedad.

Renuncia de Garantías

Esta garantía contiene la garantía total y debe prevalecer sobre cualquiera otra garantía y todas las otras garantías, ya sea expresada o implicada (incluyendo todas las garantías implicadas en la mercancía o fijada para un propósito en particular) Y todas las otras obligaciones o responsabilidades por parte de Digital Security Controls Ltd. Digital Security Controls Ltd., no asume o autoriza a cualquier otra persona para que actúe en su representación, para modificar o cambiar esta garantía, ni para asumir cualquier otra garantía o responsabilidad concerniente a este producto.

Esta renuncia de garantía y garantía limitada son regidas por el gobierno y las leyes de la provincia de Ontario, Canadá.

ADVERTENCIA: Digital Security Controls Ltd., recomienda que todo el sistema sea completamente probado en forma regular. Sin embargo, a pesar de las pruebas frecuentes, y debido a, pero no limitado a, sabotaje criminal o interrupción eléctrica, es posible que este producto falle en trabajar como es esperado.

Reparaciones Fuera de la Garantía

Digital Security Controls Ltd., en su opción reemplazará o reparará los productos por fuera de la garantía que sean devueltos a su fábrica de acuerdo a las siguientes condiciones. Cualquiera que esté regresando los productos a Digital Security Controls Ltd., debe primero obtener un número de autorización. Digital Security Controls Ltd., no aceptará ningún cargamento sin un número de autorización primero.

Los productos que Digital Security Controls Ltd., determine que son reparables serán reparados y regresados. Un cargo fijo que Digital Security Controls Ltd., ha predeterminado y el cual será revisado de tiempo en tiempo, se exige por cada unidad reparada.

Los productos que Digital Security Controls Ltd., determine que no son reparables serán reemplazados por el producto más equivalente disponible en ese momento. El precio actual en el mercado del producto de reemplazo se cobrará por cada unidad que se reemplace.

Tabla de Contenidos

Introducción	2
Sección 1: Operación General del Sistema	3
1.1 Conociendo su Sistema	3
1.2 Cómo Armar	4
1.3 Métodos Alternos para Armar	5
1.4 Desarmar	6
1.5 Memoria de Alarma	7
1.6 Si una Alarma Suena	7
1.7 Excluir Zonas	7
1.8 Condiciones de Falla	8
Sección 2: Códigos de Acceso	9
2.1 Programar un Nuevo Código de Acceso	9
2.2 Modificar un Código Existente	11
2.3 Cambiar Opciones al Código del Usuario	12
2.4 Opciones de Etiqueta del Código de Acceso	12
2.5 Borrar un Código Existente	14
2.5 Códigos Especiales	14
2.6 Códigos Programados por el Instalador	15
Sección 3: Administración del Sistema	16
3.1 Armar Rápido	16
3.2 Salida Rápida	16
3.3 Control de Auto Armar	16
3.4 Fijar la Hora y Fecha	18
3.5 Activar Avisador de Puerta	18
3.6 Ver Memoria de Eventos	18
3.7 [*] [7] Comandos de Salidas 1-8	19
3.8 Control del Teclado	19
3.9 Opciones de la Descarga de Información	19
Sección 4: Control de Acceso	21
4.1 Lectoras de Tarjetas de Acceso	21
4.2 Programar Tarjeta de Acceso	22
4.3 Buscar Usando Números de Tarjetas de Acceso	24
Sección 5: Prueba y Mantenimiento	25
5.1 Prueba de Paso	25
5.2 Prueba de la Campana/Comunicador	26
5.3 Prueba de Lámpara (PC4216)	26
5.4 Mantenimiento del Sistema	26
Sección 6: Seguridad contra Incendio	28
6.1 Operación de la Alarma de Incendio	28
6.2 Guías para Ubicar los Detectores de Humo	28
6.3 Seguridad Contra Incendio en la Casa	30
6.4 Plan de Escape Familiar	30
Apéndice A - Caracteres Especiales	32

Introducción

Acerca de su Sistema de Seguridad

Su equipo de seguridad DSC ha sido diseñado para darle la mayor flexibilidad y conveniencia posible. El teclado LCD lo guiará a través de cada operación con anuncios en un lenguaje fácil de entender. El teclado proporciona respuestas audibles cada vez que una tecla es presionada; con secuencias audibles únicas, él también indicará fallas en el sistema y otras indicaciones del estado del sistema.

Lea este manual cuidadosamente y haga que su instalador lo instruya en la operación de su sistema. Familiarícese con las características que han sido ejecutadas en su sistema. Todos los usuarios de este sistema deben ser igualmente instruidos en el uso del sistema.

Acerca de este Manual

Este manual es una explicación minuciosa de todas las funciones del sistema, incluyendo localización de averías y programación de los códigos de acceso además de realizar las funciones básicas del sistema. La mayoría de los usuarios no necesitarán saber toda esta información. La primera sección de este manual, titulada "Operación General del Sistema", explica los conceptos del sistema general e instruye a los usuarios en como armar y desarmar el sistema, y excluir zonas. Fotocopie esta sección y distribúyala a los usuarios generales del sistema. Las secciones restantes del manual están reservadas para una información más detallada del sistema.

Detección de Incendio

Este equipo es capaz de monitorear dispositivos de detección tales como detectores de humo y proporcionar una alarma de advertencia si una condición de incendio es detectada. Una buena detección de incendio depende de tener el número adecuado de detectores de incendio ubicados en los puntos apropiados. Este equipo debe ser instalado de acuerdo con NFPA 72 (NFPA, 1 Batterymarch Park, Quincy MA 02269, EE.UU.). Revise cuidadosamente el "Plan de Escape Familiar", detallado en este manual.

NOTA: *Su instalador debe habilitar la porción de detección de incendio de este equipo antes de que empiece a ser funcional.*

Monitorear

Este sistema es capaz de transmitir alarmas, fallas e información de emergencia a través de una línea telefónica a una estación de monitoreo. Si usted, inadvertidamente inicia una alarma, inmediatamente llame a la estación de monitoreo para evitar una respuesta innecesaria.

NOTA: *La función de monitoreo debe ser habilitada por el instalador antes de que el equipo empiece a funcionar.*

Sección 1:

Operación General del Sistema

1.1 Conociendo su Sistema

Su sistema de seguridad consiste de un control, uno o más teclados, y varios detectores y sensores. El control será montado fuera de la vista en un cuarto de utilería o el sótano. La caja metálica contiene los electrónicos del sistema y la batería de reserva. No hay ninguna razón normalmente para que alguien diferente a un instalador o persona de servicio tenga acceso al control.

Los teclados cada uno tiene un indicador audible, una pantalla de cristal líquido alfanumérico (LCD), indicadores de estado y teclas de entrada de comandos. El teclado es usado para enviar comandos al sistema y para mostrar el estado actual del sistema. Cada teclado será montado en ubicaciones convenientes dentro del recinto protegido, cerca a los puntos de entrada/salida.

Zonas y Particiones

Los recintos protegidos han sido divididos por su instalador en zonas y particiones. Una zona es una área de protección que tiene uno o más sensores de detección conectados a ella (detectores de movimiento, detectores de ruptura de vidrio, contactos de puerta o sensores de choque). Una zona singular puede ser un cuarto, un corredor o una ventana o puerta. Dos o más de estas zonas serían unidas por el control para formar una partición.

Una partición es una región del recinto protegido. Una partición puede ser armada y desarmada independientemente de las otras particiones. Todas las otras particiones juntas forman el sistema entero.

Algunas zonas pertenecen a más de una partición, tales como puntos de entrada/salida y corredores. Estas son llamadas **zonas globales** porque ellas no están asignadas a una partición singular.

Códigos de Acceso

Como un usuario del sistema, le será asignado un código de acceso de 4 ó 6 dígitos. Los códigos de acceso son usados para armar y desarmar la(s) partición(es) a la cual él está asignado. Algunos códigos de acceso pueden realizar funciones adicionales del sistema, tales como programar opciones del sistema y excluir zonas.

Su código de acceso puede no permitirle tener acceso a ciertas funciones del sistema. Por ejemplo, si su código está solamente para arma y desarmar la Partición 1, usted no podrá armar o desarmar otras particiones, o todo el sistema.

Teclados

Varios teclados LCD serán instalados a través de todo el recinto protegido, usualmente uno en cada puerta de entrada/salida. Algunos teclados son programados solamente para tener acceso a una sola partición. Estos son los llamados teclados de partición.

Si es requerido, el sistema puede tener un **teclado global**. Un teclado global puede tener acceso a cualquier partición. Cuando usted entra un código de acceso en un teclado global, le será preguntado cuál partición desea usted armar. El teclado solamente ofrecerá las particiones disponibles para su código de acceso.

El teclado mostrará el mensaje “Entre su Código de Acceso” cuando él no está en uso. Algunas veces, puede mostrar la fecha y hora. Cualquiera que sea el mensaje, al entrar un código de acceso válido, un teclado en descanso entrará al sistema.

1.2 Cómo Armar

Prepare la partición que va a ser armada cerrando todas las puertas y ventanas protegidas. También, pare cualquier movimiento en las áreas cubiertas por los detectores de movimiento.

Si la hora y fecha aparecen en la pantalla del teclado LCD, presione la tecla [#]. El mensaje “Entre Código para Armar Sistema” debe aparecer. Si el mensaje dice “Asegure el Sistema Antes de Armar”, asegúrese que todas las puertas y ventanas hayan sido cerradas y que todo el movimiento haya cesado.

Una vez que el mensaje “Entre Código para Armar el Sistema” ha aparecido, entre su código de 4 ó 6 dígitos. Si el código de acceso fue introducido incorrectamente, el teclado sonará (beep) continuo por dos segundos.

Códigos de Acceso para una Partición Singular

Cuando un código de acceso para una partición singular es introducido, el sistema seleccionará armar la partición a la cual su código tiene acceso. El mensaje “Demora de Salida en Progreso” será mostrado y el teclado sonará (beep) tres veces rápidamente. La demora de salida empezará, proporcionando un período de hasta dos minutos para que usted salga de la partición sin causar una alarma.

Salga del recinto a través de la puerta designada de entrada/salida. Un contador aparecerá al lado derecho de la pantalla del teclado LCD indicando el tiempo restante en el período de salida. Cuando el tiempo permitido culmina, la partición estará armada. El mensaje “Entre Código para Desarmar el Sistema” deberá aparecer en el teclado

Códigos de Acceso para Particiones Múltiples

Cuando un código de acceso para una partición múltiple es introducido, usted debe decirle al sistema para cual (es) partición usted desea armar. El sistema solamente ofrecerá armar la(s) partición(es) para la cual su código está programado. Una vez que usted ha entrado su código, el mensaje dirá:

```
(0) TO ARM < >
(PARTITION LABEL) R
```

La esquina derecha de la parte inferior de la pantalla mostrará el estado de la partición usando la letra "R" para las particiones que están Listas para ser armadas, "A" para las particiones que ya están armadas y "N" para esas particiones que no están todavía aseguradas. Para armar la partición indicada en la pantalla, presione el número en paréntesis (en este caso, [0]) o presione la tecla [*]. La demora de salida empezará, proporcionando un período de hasta dos minutos para que usted salga de la partición sin causar una alarma. Una vez que la demora de salida ha culminado, la partición estará armada.

Si usted desea armar otra partición, use las teclas de flechas (< >) para recorrer a través de las particiones disponibles a ser armadas por su código de acceso. Para seleccionar una partición, entre el número indicado en paréntesis, o presione la tecla [*]. Si ha seleccionado otra partición, el teclado mostrará el siguiente mensaje:

```
Select (0) < >
Arm Partition R
```

Para armar la partición, entre el número indicado en paréntesis, o presione la tecla [*]. La demora de salida empezará en la otra partición y el teclado mostrará:

```
Exit Delay
In Progress
```

Este mensaje permanecerá por unos pocos segundos hasta que el teclado regrese al mensaje anterior "(0) To Arm..."

1.3 Métodos Alternos para Armar

Armar Ausente

Armar el sistema en el modo Ausente tendrá todas las zonas interiores y las zonas del perímetro activas. Si un movimiento es detectado en las zonas interiores, o si una de las zonas del perímetro es violentada, la secuencia de alarma empezará. Para armar en el modo Ausente, entre su código de acceso, seleccione la(s) partición(es) que va a ser armada y salga del recinto a través de la puerta designada de entrada/salida. El sistema reconocerá que usted ha salido del recinto. Una vez que la demora de salida culmine, el sistema estará armado en el modo Ausente.

Armar Presente

Esta característica, si está habilitada, le permitirá armar las zonas del perímetro mientras deja algunas zonas interiores inactivas para que usted pueda permanecer en el recinto mientras el sistema está armado. Cuando usted entre su código de acceso para armar el sistema y *no* sale del recinto a través de la puerta designada de salida/entrada, el sistema armará en el modo Presente, automáticamente excluye las zonas interiores.

Las zonas interiores pueden ser reactivadas en cualquier momento entrando [*] [1] en cualquier teclado. Si usted reactiva las zonas interiores, asegúrese de solamente ocupar las áreas que no están cubiertas por detectores de movimiento. Para entrar a áreas protegidas por sensores de

movimiento, usted debe entrar su código de acceso para desarmar el sistema.

Armar Sin Demora de Entrada

La demora de entrada es el período durante el cual alguien puede entrar en una área armada sin causar una alarma, proporcionando tiempo para llegar al teclado y desarmar el sistema. Si usted desea armar su sistema sin la demora de entrada, entre [*] [9] después su código de acceso. El indicador Armado destellará como un recordatorio que el sistema está armado y que no tiene demora de entrada. Una entrada a través de cualquier puerta de salida / entrada creará una alarma instantánea.

Armar Rápido

Cuando la característica de Armar Rápido está habilitada, el sistema puede ser armado simplemente presionando [*] [0] en lugar de su código de acceso. Por favor observe que presionando [*] [0] solamente le permitirá armar el sistema; para desarmar, usted debe entrar un código de acceso válido. El administrador de su sistema le informará si la característica de Armar Rápido ha sido habilitada en su sistema.

1.4 Desarmar

Entre al recinto a través de la puerta designada de entrada/salida. Entrar al recinto a través de cualquier puerta no designada como un punto de entrada causará una alarma inmediata. Tan pronto como la puerta de entrada/salida es abierta, el zumbador del teclado sonará y la demora de entrada empezará. Como la demora de salida, la demora de entrada proporciona una período de hasta 255 segundos para desarmar el sistema.

Vaya al teclado y entre su código de acceso. **Si un error es cometido al entrar el código, presione la tecla [#] y entre el código de nuevo.** El indicador Armado se apagará y el zumbador del teclado cesará. Un código de acceso válido debe ser entrado antes que el tiempo de la demora de entrada culmine.

Si una alarma ocurrió mientras el control estuvo armado, el mensaje "Ver Memoria" estará en la pantalla con el nombre de la zona para la zona que causó la alarma. La pantalla guardará estos mensajes por dos minutos o hasta que la tecla [#] sea presionada. El teclado después regresará a su estado de descanso.

Desarmar Otra Partición

Si usted posee un código de acceso para particiones múltiples, usted puede desarmar las otras particiones antes de entrarlas. Para desarmar otra partición, entre su código de acceso. La pantalla del teclado dirá:

(0) TO ARM < > (Partition Label) R

Use las teclas de flechas (< >) para recorrer a la partición que usted desea desarmar. Recuerde que solamente las particiones a las cuales su código de acceso está asignado serán mostradas. Si la partición que usted seleccionó está armada, la letra "A" aparecerá en la esquina derecha de la parte inferior de la pantalla, como en el siguiente ejemplo:

(2) TO SELECT < > (Partition Label) A
--

Para desarmar la partición, presione el número en paréntesis (en este caso [2]) o presione la tecla [*].

1.5 Memoria de Alarma

Para ver cualquiera de las alarmas que ocurrieron mientras el sistema estuvo armado, presione [*] después [3]. Todas las alarmas que ocurrieron durante el último periodo de armado serán mostradas. Presione [#] cuando haya terminado de ver las alarmas para salir del modo de memoria de alarma.

1.6 Si una Alarma Suena

Alarma de Incendio

Si su sistema se ha instalado con detectores de incendio, una alarma de incendio será indicada por una sirena pulsátil. Si usted escucha una alarma de incendio, siga su plan de evacuación de emergencia inmediatamente (vea Sección 6.5 “Planeamiento de Escape de Incendio”).

Alarma de Intrusión

Una alarma de intrusión será indicada por una sirena o campana continua. Una alarma de intrusión puede ser silenciada entrando un código de acceso válido. Si la alarma fue sin intención, llame las autoridades locales inmediatamente para evitar una respuesta innecesaria.

Usted puede determinar la causa de la alarma entrando al modo de la memoria de alarma. Una vez que la causa de la alarma ha sido corregida, el control puede ser restablecido a su estado de Armado original.

1.7 Excluir Zonas

La función de excluir zonas es usada cuando el acceso es necesitado a una parte del área protegida mientras el sistema está armado. Las zonas que están temporalmente fuera de servicio debido a daños en el cableado o contactos pueden ser excluidas para permitir armar el sistema hasta que las reparaciones puedan ser realizadas.

Las zonas excluidas no causaran una alarma. Las zonas no pueden ser excluidas una vez que el sistema está armado. Las zonas excluidas son automáticamente canceladas cada vez que el sistema es desarmado y deben de volverse a aplicar antes del siguiente armado.

NOTA: Por razones de seguridad, el administrador de su sistema puede programar el sistema para evitar que usted excluya ciertas zonas.

La exclusión de zonas reduce su protección de seguridad. Si usted está excluyendo una zona debido a daños en el cableado o contactos, por favor notifique al administrador de su sistema o llame a un técnico inmediatamente para que el problema pueda ser resuelto y su sistema regrese a su correcto orden de trabajo.

Para excluir zonas, entre [*] [1]. Quizás le exija el sistema entrar su código de acceso. Un menú aparecerá indicando las diferentes opciones de excluir.

Use las teclas de flechas (< >) para recorrer a través de cada opción y presione la tecla [*] para seleccionarla, o presione el correspondiente número en paréntesis. Las opciones de excluir son las siguientes:

[0] Excluir Zonas Abiertas – Esta sección solamente mostrará las zonas que están actualmente abiertas o excluidas. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer a través de estas zonas. Las zonas que están abiertas serán indicadas por una marca de exclamación (!) en el lado inferior derecho de la pantalla del teclado. Para seleccionar una zona que va a ser excluida, presione la tecla [*]. Un “*” aparecerá próximo a la etiqueta de zona para indicar que la zona ha sido excluida.

[1] Excluir Zonas – Esta selección lo lleva inmediatamente a excluir zonas. Use las teclas de flechas (< >) para encontrar la zona que va a ser excluida y presione la tecla [*] para seleccionarla. Un “*” aparecerá próximo a la etiqueta de zona para indicar que la zona ha sido excluida.

[2] Borrar Exclusiones – Esta selección le permitirá apagar la exclusión para todas las zonas en su partición.

[3] Volver a Llamar Exclusiones – Esta selección automáticamente excluye el mismo grupo de zonas que fueron excluidas la última vez que la partición estuvo armada.

[4] Menú Anterior – Esta selección regresa la pantalla a “Entre Código para Armar Sistema”. Desde aquí, usted será capaz de armar el sistema.

1.8 Condiciones de Falla

El control continuamente monitorea un número de posibles condiciones de falla. Si una de esas condiciones ocurre, el indicador Falla se encenderá y un sonido (beeping) se escuchará cada 10 segundos. Presione la tecla [#] para silenciar el teclado. El indicador Falla continuará encendido hasta que la falla sea aclarada.

Para ver cuales condiciones de falla están presentes, entre [*] [2] en cualquier teclado. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer a través de la lista de las condiciones de falla.

Si **Falla CA** está presente, el sistema ha perdido su energía. Esta falla puede ser debido a un corte de energía y debe ser corregida una vez que la energía es restablecida. Si la energía en el local está funcionando normalmente y la condición de falla persiste, llame al instalador para solicitar servicio.

Si **Falla TLM** está presente, hay un problema con la línea telefónica. Si el teléfono en el local está trabajando normalmente y la condición de falla persiste, llame a su instalador para solicitar servicio.

Cualquier otra condición de falla requerirá la asistencia de su instalador. Tan pronto como la condición de falla ocurre, llame a su instalador para hacer que el problema sea corregido lo más pronto posible.

Sección 2: Códigos de Acceso

Los códigos de acceso son usados para armar y desarmar el sistema también como para entrar a funciones del sistema. Hay muchos códigos diferentes disponibles en el sistema.

El **Gran Código Maestro del Sistema** será capaz de realizar todas las funciones del sistema. Esto incluye excluir zonas, activar salidas habilitar las opciones del usuario y programar códigos de acceso. El Gran Código Maestro del Sistema es el código de acceso 0001. Normalmente, solamente su instalador puede cambiar este código. Por favor pregúntele si usted desea ser capaz de alterar este código.

Las siguientes secciones explican cómo programar los nuevos códigos y modificar los códigos existentes. Todas las opciones del código de acceso también serán descritas.

2.1 Programar un Nuevo Código de Acceso

Esta sección describe tres aspectos básicos para programar un código de acceso:

- Como seleccionar un nuevo código de acceso para programar
- Como programar el código de 4 - 6 dígitos
- Como programar el nombre del usuario para identificar el código
- Como seleccionar las particiones que el código estará activo

Para seleccionar el nuevo código de acceso para programar, realice los siguientes pasos:

1. Entre [*] [5] seguido por un Código Maestro.
2. La pantalla dirá:

Select (0) < >
User No. Search

Presione [0] o [*]

3. La pantalla dirá:

Sel. Code (0001)
< > User 1

Usuario 1 (Código de Acceso 0001) es el Código Maestro del Sistema. Su instalador puede que ya haya programado este código. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al código que usted desea programar (por ejemplo: código de acceso 0002). Presione [*] para seleccionar el código.

4. La pantalla dirá:

Select (0) < >
Program code

Este es el **menú de Programar Códigos**. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer cada muestra en el menú de Programar Códigos. Cada muestra pertenece a un aspecto diferente de la programación del código de acceso, incluyendo los tres enumerados a continuación.

Para seleccionar cualquier artículo del menú para programar, presione [*].

Programar Códigos

Para programar el código para el nuevo código de acceso, realice lo siguiente:

1. Desde el menú de Programar Código, use las teclas de flechas para recorrer al primer mensaje: "Select (0) Program Code.". Presione [0] o [*] para programar el código de acceso.
2. La pantalla indicará "Enter Digits" seguido por "AAAA". Esto es el ajuste predefinido para el código de acceso. Entre cuatro dígitos para el nuevo código.
3. Presione [#]. La pantalla regresará a "Select (0) Program Code." El nuevo código ha sido programado.

Los códigos de acceso de 6 dígitos están disponibles. Hable con su instalador si usted requiere códigos de acceso de 6 dígitos en su sistema.

NOTA: No programe códigos de acceso que fácilmente pueden ser adivinados y que comprometerán la seguridad de su sistema.

Editar Nombre del Usuario

Para programar el nombre del usuario para el nuevo código de acceso, realice lo siguiente:

1. Desde el menú de Programar Código, use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

Select (2) < > Edit User Name

2. Presione [2] o [*]
3. El mensaje dirá "Program Name". Para el código de acceso 0002, el nombre predefinido será "Usuario 2". Entre el nombre del nuevo código de acceso usando las teclas numéricas en la siguiente manera:

Las letras del alfabeto se han dividido entre las teclas numéricas del 1 al 9 en el teclado como sigue:

[1] = A, B, C, 1	[2] = D, E, F, 2	[3] = G, H, I, 3	[4] = J, K, L, 4
[5] = M, N, O, 5	[6] = P, Q, R, 6	[7] = S, T, U, 7	[8] = V, W, X, 8
[9] = Y, Z, 9, 0	[0] = Espacio		

Por ejemplo, si usted presiona la tecla [4] una vez, la letra "J" aparecerá por encima del cursor en la pantalla. Presione la tecla [4] de nuevo. La letra "K" aparecerá, y así sucesivamente. Si una tecla numérica diferente es presionada, el cursor automáticamente se moverá un espacio a la derecha. Para borrar un carácter, use las teclas [<] [>] para mover el cursor debajo del carácter, después presione la tecla [0]. (Vea sección 2.4 para otras opciones disponibles cuando esté programando los nombres de los usuarios.)

4. Una vez que el nuevo nombre ha sido introducido, presione [#]. El mensaje regresará a "Select (2) Edit User Name."

Editar Mascarilla de Partición

Su instalador ha dividido el sistema en particiones. El sistema puede contener una o más particiones. En orden para que un código de acceso funcione, usted debe programar las particiones en las cuales el código estará activo. Si su sistema solamente tiene una partición, el código debe estar activo para Partición 1.

Para programar acceso a la partición por el nuevo código de acceso, realice lo siguiente:

1. Desde el menú de Programar Código, use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

```
Select (6) < >
Edit Part. Mask
```

2. Presione [6] o [*]. El mensaje dirá "Select Toggle < >." La Partición 1 será mostrada, seguido por la letra "N." Esto significa que la Partición 1 no está disponible para ese código. Presione [*] para seleccionar Partición 1 (Y). La tecla [*] alternativamente habilitará (Y) e inhabilitará (N) cada partición para el código seleccionado.
3. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer a la siguiente partición en el sistema. Presione la tecla [*] para habilitar o inhabilitar la partición. Repita este paso para el resto de las particiones en el sistema hasta que el acceso a la partición deseada ha sido concedido por el código seleccionado.
4. Presione [#] una vez que haya terminado de programar la mascarilla de partición para el código. El mensaje regresará a "Select (6) Edit Part. Mask."

2.2 Modificar un Código Existente

Para modificar un código existente, usted debe primero buscarlo usando uno o dos métodos: buscar por número de código o por nombre del usuario.

Para buscar el código por el **número del usuario**, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un código Maestro.
2. El mensaje dirá:

```
Select (0) for
User Number Search
```

Presione [0] o [*].

3. Entre el número del código de acceso y presione [*] para continuar programando. Usted puede también usar las teclas de flechas (< >) para recorrer al número deseado.

Para buscar el código por el **nombre del usuario**, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un Código Maestro.
2. El mensaje dirá "Select (0) para Buscar Número del Usuario." Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

```
Select (1) for
User Name Search
```

Presione [1] o [*].

3. La primera letra del nombre del código de acceso usando la correspondiente tecla numérica. Por ejemplo, para Juan, entre la letra "J" presionando la tecla [4] una vez.
4. El teclado mostrará el primer nombre disponible empezando con la letra seleccionada. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer a los nombres subsecuentes.
5. Una vez que el nombre del usuario apropiado está mostrado, presione [*] para continuar programando.

Una vez que el código ha sido seleccionado, el menú de Programar Códigos será mostrado. Vuelva a programar el código de acceso, la etiqueta del código o el acceso a la partición usando los pasos descritos en la sección 2.1 "Programar un Nuevo Código".

2.3 Cambiar Opciones al Código del Usuario

Las opciones del código del usuario determina cuales características del sistema el código será capaz de entrar. La tabla 2-1 muestra todas las opciones disponibles del código de acceso. La tabla también indica cuales opciones están habilitadas desde la fabricación para cada tipo de código. Para cambiar las opciones del usuario para un código de sus ajustes de fabricación, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un Código Maestro.
2. Localice el código usando uno de los métodos de búsqueda del código (vea Sección 2.2). Presione [*] para seleccionar.
3. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

Select (5) < > Edit User Opt's

Presione [5] o [*]

4. Use las teclas de flecha (< >) para recorrer a través de cada opción. Presione [*] para encender (Y) o apagar (N) cada opción.
5. Cuando las opciones deseadas han sido programadas, presione [#].

2.4 Opciones de Etiqueta del Código de Acceso

La Sección 2.1 describió cómo programar la etiqueta del código de acceso ("Programar Nombre del Usuario"). Hay otras opciones disponibles cuando está programando etiquetas.

Cuando está programando la etiqueta, presione [*] para el menú de opciones. Use las teclas de flecha (< >) para recorrer a través de cada opción. Presione la tecla [*] para seleccionar.

Las siguientes opciones están disponibles:

- **Borrar Mensaje:** Seleccionando esta opción borrará toda la etiqueta del código.
- **Borrar hasta el Final:** Esta borrar el mensaje desde el carácter donde el curso estaba localizado hasta el final del mensaje.
- **Cambiar el Estilo:** Esto cambiará la letra entre mayúsculas o minúsculas.

Tabla 2-1 Opciones del Código de Acceso del Usuario	Ajustes de Programación*				
	GM	2M	SM	S	AC
Maestro del Sistema Seleccione esta opción para programar un Código Maestro del Sistema			SI		
Supervisor Seleccione esta opción para programar un código Supervisor. Usted debe también programar la mascarilla de partición para este código.e.			SI*	SI	
Armar Permite el armar de la(s) partición(es) asignada.	SI	SI	SI	SI	SI
Desarmar Permite el desarmar de la(s) partición(es) asignada.	SI	SI	SI	SI	SI
Excluir Permite excluir las zonas en la(s) partición(es) asignada.	SI	SI	SI	SI	SI
Comando de Salida Permite la activación de un comando de salida [*] [7] [X] cuando un código de acceso es requerido. Para más información, pregunte a su instalador.	SI	SI	SI	SI	SI
Pulso de Compulsión Selecciona opción para códigos de Compulsión solamente (Vea "Códigos Especiales")					
Uso Una Sola Vez Selecciona opción para los códigos de Uso Una Sola Vez solamente (vea "Códigos Especiales")					
Acceso al Escort4580 Permite acceso al Asistente de Audio Escort4580, si está instalado.	SI	SI	SI	SI	SI
Acceso Global Permite el uso de un teclado Global.	SI	SI	SI	SI	SI
Menú de Seleccionar Partición Permite que todas las particiones accesibles sean vistas cuando el código es introducido.	SI	SI	SI	SI	SI
Tarjeta Válida (Para Sistemas de Control de Acceso solamente. Vea Sección 4.2 "Programar Tarjeta de Acceso")	SI	SI	SI	SI	SI
Tarjeta de Privilegio (lo mismo como la anterior)	SI	SI			
Espera por Prvl (lo mismo como la anterior)					
Silenciar Incendio Permite al usuario silenciar y reajustar cualquier Alarmas de Incendio en las particiones seleccionadas entrando su código de acceso en el teclado de la partición	SI	SI	SI	SI	SI
* Code abbreviations: GM = Grand System Master; 2M = Second Master; SM = System Master; S = Supervisor; AC = Access Code (default).					
Las opciones para los códigos el Gran Sistema Maestro y Segundo Maestro no pueden ser cambiadas de sus ajustes de fabricación.					
◆Para el código Maestro del Sistema, la opción supervisor cambia a Si después que usted sale de la programación de códigos de acceso.					

- **Entrada ASCII:** Esto es para entrar caracteres poco comunes. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer a través de los caracteres disponibles. Cada carácter será mostrado junto con el correspondiente número ASCII de 3 dígitos. Si usted sabe el número de 3 dígitos del carácter, éntrelo. Presione la tecla [*] para entrar el carácter en la etiqueta del código. Vea Apéndice A en la parte posterior de este manual para ver la lista de los caracteres ASCII disponibles.

2.5 Borrar un Código Existente

Un código de acceso puede ser borrado en dos partes. Primero, todos los datos pertenecientes al código pueden ser borrado (código de acceso, opciones del usuario, acceso a partición, etc.). La etiqueta del código de acceso es borrada separadamente.

Para borrar todos los datos del código de acceso de un código existente, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un código Maestro.
2. Localice el código usando uno de los métodos de búsqueda de código (vea Sección 2.2 “Modificar un Código Existente”). Presione [*] para seleccionar.
3. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

Select 10 < >
Erase Data

4. Presione [1] o [*]. Todos los datos pertenecientes al código de acceso, excepto el nombre del código de acceso, serán borrados.

Para borrar el nombre del código de acceso de un código existente, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un código Maestro.
2. Localice el código usando uno de los métodos de búsqueda de código (vea Sección 2.2 “Modificar un Código Existente”). Presione [*] para seleccionar.
3. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer a “Select (20 Edit User Name)” y presione [*].
4. La pantalla mostrará el nombre actual. Presione [*].
5. El mensaje dirá “Select (0) Clear Display.” Presione [*]. El nombre del código de acceso será borrado.
6. Siga las instrucciones detalladas en la Sección 2.1 para programar una etiqueta nueva, o presione [#] hasta que haya salido de la programación de código de acceso.

2.5 Códigos Especiales

Los siguientes cuatro códigos son códigos especiales. Seleccionar la correspondiente opción del usuario programará cada código (vea Sección 2.3 “Cambiar Opciones del Código del Usuario”).

Códigos Maestros del Sistema

Los códigos maestros del sistema tienen acceso a todas las particiones en el sistema. Estos códigos pueden ser usados para programar otros códigos

de acceso. Para una lista de las otras opciones del usuario que están habilitadas para este código, vea la Tabla 2-1.

Códigos Supervisor

Los códigos supervisor tienen acceso solamente a una partición en el sistema. El código supervisor puede ser usado para programar otros códigos de acceso que están solamente para ser activos en la partición del supervisor. Para una lista de las otras opciones del usuario que están habilitadas para este código, vea la Tabla 2-1.

Códigos de Compulsión

Si la opción de usuario “Compulsión” está habilitada, el código se convertirá en un código de Compulsión. Cuando este código es entrado, el sistema enviará una señal de compulsión a la estación de monitoreo. Asegúrese que las opciones del usuario Armar y Desarmar también estén habilitadas para este código.

Códigos de Uso Una Sola Vez

Si la opción “Uso Una Sola Vez” está habilitada, el código se convertirá en código de Uso Una Sola Vez. El código puede también ser usado para desarmar después armar las particiones asignadas una vez. Asegúrese que las opciones del usuario Armar y Desarmar también estén habilitadas para este código.

2.6 Códigos Programados por el Instalador

Estos son códigos que son programados por su instalador. Hable con él para solicitar más información con relación a estos códigos.

- **Segundo Código Maestro:** Este código tiene las mismas propiedades como el código Gran Maestro del Sistema. Solamente su instalador puede programar este código.
- **Código de Prueba de Paso:** El código de Prueba de Paso es usado para entrar al modo de prueba de paso. Vea Sección 5.2 “Prueba de Paso” para las instrucciones acerca de la realización de una prueba de paso.
- **Código de Guardia:** Este código es solamente válido cuando una partición está desarmada y por una cantidad de tiempo programado después que una partición es armada usando el código de Guardia. Solamente su instalador puede programar el código de Guardia. Hay un código de Guardia por partición.

Sección 3:

Administración del Sistema

3.1 Armar Rápido

Comando del Teclado : [][6][Código de Acceso]*

Esta opción permitirá que el sistema sea armado entrando [*] [0] en cualquier teclado en lugar de tener que entrar un código de acceso. Esta opción debe ser habilitada para que las teclas funcionales Presente o Ausente trabajen. Para encender esta característica, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tiene la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” debe aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Armar Rápido”. Presione [*].
3. Para habilitar o inhabilitar armar rápido, presione la tecla [*] para seleccionar [Y] sí o [N]o.

3.2 Salida Rápida

Comando del Teclado : [][6][Código de Acceso]*

Esta opción permitirá al usuario salir de un sistema armado a través de un punto designado de entrada/salida entrando [*] [0] en un teclado. Una vez que el usuario ha salido del recinto, el sistema permanecerá armado. Esta opción también debe ser habilitada para que la tecla funcional Salida trabaje.

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tiene la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” debe aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Salida Rápida”. Presione [*].
3. Para habilitar o inhabilitar Salida Rápida, presione la tecla [*] para seleccionar [Y] sí o [N]o.

3.3 Control de Auto Armar

Armar Automático Diariamente

Comando del Teclado: [][6][Código de Acceso]*

Esta opción permite al sistema ser automáticamente armado a la misma hora cada día. Auto arma puede ocurrir a la misma hora cada día. En orden para que esta función trabaje, usted debe habilitar la función de Auto Armar y programar la hora de Auto Armar (siga los pasos a continuación).

Para habilitar auto armar a la misma hora cada día, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido que tenga la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” debe aparecer.

2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Armar Rápido”. Presione [*].
3. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Auto Armar”. Presione [*]. Esta opción enciende o apaga auto armar. Para encender la función de auto armar, presione la tecla [*] para seleccionar [Y] si o seleccionar [N]o. Presione [#].
4. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Hora de Auto Armar”. Presione [*]. Esta es la hora en la cual la partición se armará automáticamente ella misma cada día. Una vez que usted haya seleccionado esta opción, entre la hora usando el formato del reloj de 24 horas (HHMM). Presione [#].

Auto Armar Establecido

Auto armar puede también ocurrir de acuerdo a un horario. Los horarios puede solamente ser programados por su instalador. Si usted desea saber más información con relación al horario y su sistema de seguridad, por favor consulte con su instalador.

Para habilitar auto armar de acuerdo a un horario, realice lo siguiente. NO programe horario de auto armar si usted ya ha programado el sistema para auto armar a la misma hora cada día:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido que tenga la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” debe aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Auto Arm Control”. Presione [*].
3. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Schedule Arm”. Presione [*]. Esta opción, cuando está habilitada, programará la partición para que arme automáticamente de acuerdo al horario programado por su instalador. Para encender la característica de horario de armar, presione la tecla [*] para seleccionar [Y] (si). Presione la tecla [*] para seleccionar [N]o para inhabilitar la característica. Presione [#].
4. Use las teclas de flechas para recorrer al mensaje “Sched. Disarm” Cuando esta opción está habilitada, la partición seguirá el horario de auto desarmar programado por su instalador.

Cuando Auto Armar Ocorre

En la hora seleccionada de auto armar, el teclado sonará y la campana o sirena pulsará una vez cada 10 segundos para alertar a alguien en el recinto que el sistema está a punto de armar. La pulsa de la campana/sirena puede ser programada por el instalador para ser silenciosa.

Para evitar que el sistema auto arme, presione cualquier tecla en el teclado de la partición durante el período de pre-alerta. Si es deseado, su instalador puede programar el sistema para que un código de acceso válido sea requerido para prevenir que el sistema auto arme. Entre una tarjeta de acceso en una de las lectoras de la partición - si está instalada- también evitará el auto armar.

3.4 Fijar la Hora y Fecha

Comando del Teclado: [Código Maestro] [9]

Para fijar la hora y fecha en el sistema, realice lo siguiente:

1. Entre un Código Maestro y presione [9]. El mensaje dirá "System Master Menu".
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje "Set System Time." Presione [*].
3. Entre la hora actual en el formato de 24 horas (HHMM). Por ejemplo, para programar 3:51 p.m., escriba "1551."
4. Después, use las teclas de flechas en el teclado para recorrer al mensaje "Set System Date." Presione [*].
5. Entre la fecha actual (M-D-A). Por ejemplo, para programar Mayo 31, 1997 escriba "053197".
6. Una vez que la hora y fecha han sido programadas, presione [#] para regresar la partición a su estado normal de desarmado.

3.5 Activar Avisador de Puerta

Comando del Teclado: [] [4]*

Cuando la función de Avisador de Puerta está habilitada, el teclado emitirá cinco tonos rápidos cuando una zona es abierta y cerrada. El teclado solamente sonará por las zonas que tienen el atributo de avisador de puerta habilitado. A menudo esta característica es aplicada a las puertas de entrada con el fin que usted sea notificado cada vez que alguien entra o sale del local.

Para habilitar avisador de puerta, entre [*] [4] en cualquier teclado. Para programar el atributo de avisador de puerta para una zona en particular, por favor pregunte a su instalador.

3.6 Ver Memoria de Eventos

Comando del Teclado: [Código Maestro] [9]

Cada evento del sistema es guardado en una memoria de eventos la cual puede ser vista desde cualquier teclado. Para ver la memoria de eventos, realice lo siguiente:

1. Entre un Código Maestro del Sistema y presione [9]. El mensaje dirá "System Master Menu". Que tenga la opción "Maestro del Sistema" o "Supervisor" habilitada. El mensaje "System Functions Menu" debe aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje "View Event Buffer." Presione [*].
3. La memoria de eventos puede ser ahora vista, empezando con el evento más reciente. Cuando un evento es presentado, la primera línea del mensaje mostrará el número del evento y la partición en la cual el evento ocurrió; la segunda línea del mensaje mostrará la hora y fecha del evento. Presione la tecla [*] para mostrar una descripción del evento. Use las teclas de flechas para recorrer la lista de todos los eventos en la memoria de eventos.

4. Para dejar de ver los eventos, presione [#].

3.7 [*] [7] Comandos de Salidas 1-8

Comando del Teclado: [][7][1-8]*

Estas salidas deben ser programadas por su instalador. Hasta ocho comandos de salidas pueden ser agregados a su sistema. Estas salidas operarán un grupo de alumbrados, cerraduras eléctricas de puertas y varios otros artículos dependiendo en lo que usted y su instalador han decidido agregar a su sistema.

Para activar la salida, entre [*] [7] seguido por el número de la salida, desde 1 - 8. Para más información relacionada con los comandos de salidas [*] [7], por favor pregunte a su instalador.

3.8 Control del Teclado

Comando del Teclado: [] [6] [Código Maestro]*

El brillo de la iluminación del teclado y el contraste de la pantalla del teclado pueden ser ajustados. Para alterar el brillo y contraste de sus ajustes de fabricación, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tiene la opción “Maestro del Sistema” y “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” aparecerá.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Keypad Setup.” Presione [*].
3. El mensaje deberá decir “Bright Control.” Presione [*]. Use las teclas de flechas para recorrer a través de ocho diferentes ajustes de niveles de iluminación y presione [*] para seleccionar el ajuste deseado.
4. Use las teclas de flechas para recorrer a “Control del Contraste.” Presione [*]. Use las teclas de flechas para recorrer a través de ocho diferentes ajustes de contraste de pantalla y presione [*] para seleccionar el ajuste deseado.

Presione [#] cuando haya terminado de programar para regresar la partición a su estado normal de desarmado.

3.9 Opciones de la Descarga de Información

Comando del Teclado: [Código Maestro][9]

Habilitar Período DLS

Esta opción permitirá que la computadora de descarga de información entre al sistema. Este período DLS durará por 60 minutos después que la opción es seleccionada. Esta función puede solamente ser inhabilitada por su instalador. Para habilitar la descarga de información, realice lo siguiente:

1. Entre un Código Maestro del Sistema y presione [9]. El mensaje dirá “System Master Menu.”
2. Use las teclas de flechas (< >) del teclado para recorrer al mensaje “Enable DLS Window.” Presione [*]. La descarga de información estará habilitada por una hora.

3. Para salir del menú, presione [#].

Llamada por el Usuario

Cuando esta opción está activada, el control de alarma llamará a la computadora de descarga de información. La computadora de descarga de información debe esperar por la llamada en orden para que la descarga de información empiece.

Para empezar la llamada del usuario, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tenga la opción “Maestro del Sistema” y “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” deberá aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “User Call Up.” Presione [*] y el control llamará a la computadora de descarga de información.

NOTA: Esta opción debe ser habilitada por su instalador para que esta sea funcional.

Sección 4: Control de Acceso

NOTA: Esta sección solamente se aplica a los sistemas que tienen instalado el módulo Control de Acceso PC4820. Hable con su instalador para solicitar información con relación a las capacidades de control de acceso de su sistema.

4.1 Lectoras de Tarjetas de Acceso

Para ganar acceso a una área vía una puerta con lectora de tarjeta de acceso, presente su tarjeta de acceso a través de la lectora. Dependiendo de cómo su tarjeta ha sido programada, el sistema le concederá o le negará el acceso a el área protegida.

La mayoría de las lectoras de tarjetas de acceso tienen un indicador de estado. Este indicador le dirá el estado de su acceso una vez que la tarjeta es presentada. El indicador aparecerá de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Luz roja continua: La puerta está con seguro
- Luz verde continua: La puerta no está con seguro
- Lentamente destellando de roja a verde: La partición está armada
- Destellando de roja a verde dos veces por segundo: La lectora está esperando para que una tarjeta con Privilegio sea entrada.
- Destellando de rojo a verde tres veces por segundo: El acceso es negado.

Algunas lectoras de tarjeta también tienen indicadores audibles los cuales suenan bajo ciertas condiciones. La lectora puede sonar cuando una puerta de control de acceso ha sido dejado abierta por mucho tiempo, o cuando una puerta ha sido forzada al abrir.

Armar y Desarmar Usando una Tarjeta de Acceso

Para armar una partición usando una tarjeta de acceso, asegúrese que la área de la partición esté asegurada. Cierre todas las puertas protegidas y pare el movimiento en las áreas cubiertas por los detectores de movimiento. Entre la tarjeta de acceso en la lectora. La demora de salida empezará.

Para desarmar una partición, presente la tarjeta de acceso a la lectora. La partición puede desarmarse si el sistema lo permite. Si el desarme es concedido, la puerta se desasegurará y la demora de entrada empezará. Usted debe después entrar su código de acceso en un teclado para desarmar completamente la partición.

UNA NOTA PARA PROGRAMAR TARJETAS DE ACCESO:

Para armar o desarmar una partición usando una tarjeta de acceso, las siguientes opciones del código de acceso deben ser programadas:

- *Opciones del Código del Usuario: Opciones de Armar y Desarmar*
- *Editar Mascarilla de la Partición: El acceso a la Partición debe ser concedido.*

Vea Sección 3 “Códigos de Acceso” para instrucciones sobre la programación de estas opciones.

4.2 Programar Tarjeta de Acceso

La programación de una tarjeta de acceso es una parte de la programación de un código de acceso. Una tarjeta de acceso está asignada a un solo usuario del sistema. Un usuario puede tener ambos un código de acceso y una tarjeta de acceso para proporcionar dos formas diferentes de entrar al sistema.

Dos métodos de programación de tarjetas de acceso están descritos a continuación:

- Programar tarjetas de acceso para usuarios existentes
- Programar tarjetas de acceso para usuarios nuevos

Tres áreas diferentes requieren programación para cada tarjeta de acceso: el número de la tarjeta de acceso, el nivel de acceso del usuario y las opciones del código de acceso del usuario que pertenecen para la operación de la tarjeta de acceso.

El número de la tarjeta de acceso es un número serial imprimido en la parte posterior de cada tarjeta. Este número es usualmente entre cinco y siete dígitos.

Programar Tarjetas de Acceso para Usuarios Existentes

1. Entre [*] [5] seguido por un código Maestro.
2. Busque por códigos de acceso existentes por número de usuario o nombre del usuario (métodos explicados en la Sección 2.2 “Modificar un Código Existente”). Una vez que ha encontrado el código de acceso correcto, presione [*].
3. El mensaje dirá “Select (0) Program Code.” Usando la tecla de flecha derecha (>), recorrerá al siguiente mensaje:

Select (3) < > User Card Number

Presione [*] o [3].

4. El mensaje dirá “User Card Number Enter #” seguido por “0000000.” Entre el número de la tarjeta usando las teclas numéricas.
5. Presione [#] cuando el número de la tarjeta de acceso haya sido entrado. El mensaje regresará a “Select (3) User Card Number.”

Programar Tarjetas de Acceso para Usuarios Nuevos

Si hay un usuario que aún no ha sido programado en el sistema, siga los pasos explicados en la Sección 2.1 “Programar un Código de Acceso Nuevo.” Una vez que usted ha programado tal información como el nombre del usuario, continúe la programación desde los pasos 3 - 5 anteriores.

Algunos números de tarjetas de acceso pueden tener las letras A-F ya sea en el primer o segundo dígitos. Para entrar estas letras en el número de tarjeta de acceso, presione la tecla [*] seguido por la tecla numérica correspondiente a la letra. Las teclas numéricas correspondientes son las siguientes:

1=A 2=B 3=C 4=D 5=E 6=F

Nivel de Acceso

Una vez que la tarjeta de acceso ha sido programada, un nivel de acceso puede ser asignado al usuario. El nivel de acceso determinará cuando el usuario tiene acceso a ciertas áreas. Su instalador tendrá que trabajar con usted para fijar los diferentes niveles de acceso en el sistema, dependiendo de las veces de acceso requerido.

Su instalador hará los niveles de acceso 02-63 a su gusto para que se ajuste a sus propósitos. Asignar nivel de acceso 00 significa que el usuario nunca tendrá acceso a el área dada. Asignar nivel de acceso 01 significa que el usuario siempre tendrá acceso a una área dada.

Para programar el nivel de acceso, realice lo siguiente. Su punto de iniciación debe ser desde el menú de Programar Código (desde el paso 3 anterior):

1. Use la tecla de flecha derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

Select (4) < > Access Level

Presione [*] o [4].

2. El mensaje dirá "Access Level Enter 00-63." Los números "01" estarán en la parte inferior en la esquina derecha de la pantalla. Esto significa que el sistema ha asignado el Nivel de Acceso 01 predefinido al usuario y el usuario siempre tendrá acceso. Para asignar otro nivel de acceso, entre un número de 2 dígitos desde el 00-63, correspondiente al nuevo nivel del acceso.
3. Una vez que el nivel de acceso ha sido introducido, presione [#]. El mensaje regresará a "Select (4) Access Level."

Opciones del Usuario

Una vez que el nivel de acceso ha sido programado, tres diferentes opciones del usuario deben ser programadas. Estas opciones son las siguientes:

Tarjeta Válida: Esta opción permite que la tarjeta de acceso del usuario sea activa en el sistema. Asegúrese que el número de la tarjeta esté también programado.

Tarjeta de Privilegio: Un usuario con tarjeta de privilegio tendrá acceso a áreas vía un punto de entrada de una tarjeta de acceso cuando el acceso general es prohibido. Esta opción, cuando está habilitada, también dará al usuario la habilidad de conceder acceso a usuarios que tienen una tarjeta de acceso "En espera por Privilegio" (vea siguiente opción).

Espera por Privilegio: Esta opción restringe el acceso al usuario a áreas a través de un punto de entrada de una tarjeta de acceso cuando el acceso está prohibido. Un usuario en Espera por Privilegio, sin embargo, puede ganar acceso al sistema bajo las siguientes condiciones: Un portador de Tarjeta con Privilegio debe presentar su tarjeta después que los usuarios En Espera por Privilegio presenten sus tarjetas.

Tabla 2-1 muestra cuales códigos tienen estas opciones encendidas desde la fabricación. Para cambiar los ajustes de opciones del usuario para estas características, siga las direcciones explicadas en la Sección 2.3 “Cambiar Opciones del Código del Usuario.”

4.3 Buscar Usando Números de Tarjetas de Acceso

En la Sección 2.2 “Modificar un Código Existente,” dos métodos fueron explicados para buscar por usuarios existentes: por número de código de acceso y por el nombre del usuario. Usted puede también buscar por el número de la tarjeta de acceso. Para hacer esto, realice lo siguiente:

1. Entre [*] [5] seguido por un código Maestro.
2. El mensaje dirá “Select (0) for User Number Search.” Use la tecla derecha (>) para recorrer al siguiente mensaje:

Select (2) for User Card Search

- Presione [2] o [*].
3. Entre el número de la tarjeta de acceso. Si el primer o segundo dígitos son letras, presione [*] seguido por la tecla numérica correspondiente a esa letra (A=1, B=2, etc).
 4. Una vez que ha entrado el número de la tarjeta de acceso, presione [*]. Si el número no está disponible, el teclado sonará un tono de error y le pedirá entrar un número nuevo.

Sección 5: Prueba y Mantenimiento

NOTA IMPORTANTE: *Pruebe su sistema semanalmente y haga que las condiciones de falla en el sistema sean corregidas por su instalador o técnico de servicio.*

5.1 Prueba de Paso

Comando del Teclado: [] [6] [Código de Prueba de Paso]*

La función de Prueba de Paso le permite probar si los detectores en una partición están trabajando correctamente. Hay seis opciones en el menú de la prueba de paso. Para entrar a las opciones de prueba de paso, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6] seguido por el código de Prueba de Paso. Si usted no sabe el código de la Prueba de Paso, pregunte a su instalador.
2. Presione [*]. Use las teclas de flecha (< >) para recorrer a la opción de prueba de paso que usted desea ejecutar y presione [*]. La prueba empezará una vez que la tecla [*] es presionada.

Cada prueba debe ser iniciada separadamente realizando los pasos 1 y 2. Las cinco opciones de la prueba son las siguientes:

- **Prueba de Paso Local (No Campana):** Esta opción operará de la misma forma como la Prueba de Paso Local excepto que la campana no sonará cuando cada zona sea activada.
- **Prueba de Paso Local:** Cuando esta opción es seleccionada, el teclado sonará tres veces rápidamente y regresará a su mensaje normal de desarmado. Usted después puede probar cada detector en la partición. Para detectores de movimiento, crea movimientos en el área detectada. Para contactos de puerta y ventana, abra y cierre las puertas y ventanas protegidas. Cualquier zona violentada causará que la campana o sirena suenen por dos segundos, confirmando que los detectores están trabajando correctamente.

Durante el modo de prueba de paso, ningunas alarmas en la partición serán transmitidas a la estación de monitoreo. Sin embargo, si hay un módulo de Impresora PC4400 instalado, las zonas violentadas serán imprimidas.

Consulte las instrucciones del fabricante de cada dispositivo para saber las formas correctas de probarlos.

- **Local + Prueba de Comunicaciones:** Esta opción operará lo mismo como la Prueba de Paso Local excepto que las alarmas serán transmitidas a la estación de monitoreo con el fin de probar las comunicaciones.

- **Prueba de Humo AML:** Esta opción probará todos los detectores de humo AMS-220 registrados en el sistema. Esta opción también restablecerá cualquier fallas que fueron arregladas por un técnico de servicio. La prueba se realizará por si misma y tomará unos pocos minutos para terminar. Una vez que la prueba es terminada, la partición regresará a su estado normal de desarmado.
- **Prueba de Inspección de Incendio:** Esta prueba está solamente para ser realizada por su instalador o inspector de servicio.

Inhabilitar la Prueba de Paso

Para finalizar cada una de las pruebas de paso - excepto la “Prueba de Humo AML” - esta opción debe estar seleccionada. Una vez que usted ha completado su prueba, entre [*] [6] [Código de Prueba de Paso]. Use las teclas de flechas para recorrer a esta opción y presione [*]. La partición regresará a su estado normal de desarmado. El modo de prueba de paso también será automáticamente inhabilitado si la partición está armada.

Presione la tecla [#] para salir del menú de prueba de paso.

5.2 Prueba de la Campana/Comunicador

Esta opción probará el sistema. Esta campana/sirena se activará por dos segundos y el sistema enviará un código de transmisión de prueba a la estación de monitoreo. Para habilitar la prueba de Comunicador/Campana, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tenga la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” deberá aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Bell/Communicator Test”.

5.3 Prueba de Lámpara (PC4216)

Esta prueba activará todas las salidas en el módulo de salida PC4216 por dos segundos. Para ejecutar esta prueba, realice lo siguiente:

1. Presione [*] [6], después entre un código de acceso válido el cual tenga la opción “Maestro del Sistema” o “Supervisor” habilitada. El mensaje “System Functions Menu” deberá aparecer.
2. Use las teclas de flechas (< >) para recorrer al mensaje “Lamp Test 4216.” Presione [*]. Todas las salidas conectadas al módulo de salida PC4216 se activarán por dos segundos. Una vez que la prueba está completa, la partición regresará a su estado normal de desarmado.

5.4 Mantenimiento del Sistema

Con el uso normal, el sistema requiere un mínimo de mantenimiento. Los siguientes puntos debe de tenerse en cuenta:

1. No limpie el teclado con un trapo mojado ya que el agua daña los circuitos del teclado. Limpie ligeramente con un trapo humedecido, esto removerá las acumulaciones normales de polvo.

Sección 5: Prueba y Mantenimiento

2. La prueba de la batería/campana está diseñada para determinar la condición de la batería. Le recomendamos, sin embargo, que las baterías de reserva sean reemplazadas cada tres años.
3. Para otros dispositivos del sistema tales como detectores de humo, detectores de movimiento ultrasónicos, infrarrojos pasivos, o de microondas y detectores de ruptura de vidrio, consulte la respectiva literatura del fabricante para las instrucciones de mantenimiento y pruebas.

Sección 6:

Seguridad contra Incendio

6.1 Operación de la Alarma de Incendio

Lo siguiente explica la función de la alarma de incendio de este sistema.

1. Campana de Incendio Suena

En el momento de la alarma de incendio, las campanas o sirenas sonarán. Ellas pulsarán encendido y apagado en un patrón programado. El teclado mostrará el siguiente mensaje:

[First Fire Alarm [Zone Label]]

El mensaje indicará la primera zona de incendio en alarma, seguido por cualquier subsecuentes zonas de incendio en alarma.

2. Campanas Silenciadas

Las campanas o sirenas de incendio automáticamente se silenciarán después de un período programado. Para silenciar las campanas de incendio manualmente, entre un código de acceso válido. Un código de acceso válido en este caso tiene la opción encendida del código del usuario Silenciar Incendio (vea Sección 2.3 “Cambiar Opciones del Código del Usuario” para más detalles).

Una vez que las campanas o sirenas son silenciadas, el teclado mostrará el siguiente mensaje:

Fire Bell Has Been Silenced

Tonos de falla sonarán en el teclado y el indicador Falla se encenderá. Esta es una falla Silenciar Campana de Incendio. Esta falla no puede ser silenciada.

3. Reajustar Zonas de Incendio

En orden para borrar la falla Silenciar Campana de Incendio y restablecer el sistema a la operación normal, entre un código de acceso válido. Esto reajustará todas las zonas de incendio. Si no hay una condición de incendio una vez que el sistema se ha reajustado, el sistema regresará a la operación normal.

Si una condición de incendio está presente una vez que el sistema se ha reajustado, la función de alarma de incendio volverá a empezar (1. Campanas de Incendio Suena).

6.2 Guías para Ubicar los Detectores de Humo

La experiencia ha mostrado que todos los fuegos hostiles en unidades residenciales generan humo a un mayor o a poco fragmento. Los experimentos que usan los fuegos típicos en unidades residenciales indican que las cantidades perceptibles de humo preceden niveles perceptibles del calor en la mayoría de los casos. Por estas razones, los detectores de humos se deben instalar afuera de cada área de dormir y en cada nivel adicional de la vivienda.

La información siguiente es una guía general solamente. La literatura del fabricante del detector de humo se debe consultar para las instrucciones más detalladas de instalación.

Los detectores de humo adicionales más allá de éstos requeridos se deben instalar para una protección más aumentada. Las áreas agregadas incluyen: sótano, dormitorios, comedor, cuarto del calentador, cuarto de utilería y vestíbulos no protegidos por los detectores requeridos.

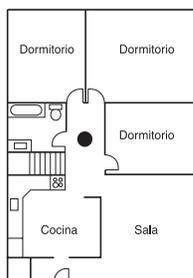


Figure 1

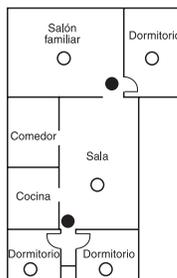


Figure 2

● Alarmas de Humo para una protección mínima ○ Alarmas de Humo para una mejor protección

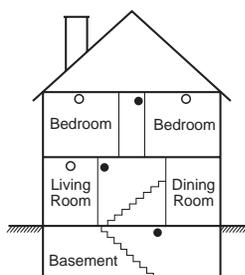
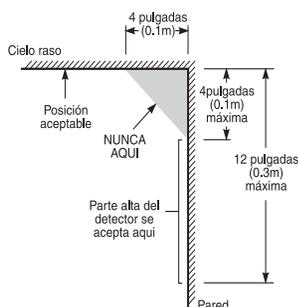


Figure 3



NOTA: Las medidas mostradas están en el borde de más cercano a el detector

Figure 4

Figura 1: Un detector de humo debe ser localizado entre el área el dormir y el resto de la unidad familiar.

Figura 2: En aplicaciones residenciales, un detector de humo debe ser localizado para proteger cada área de dormir.

Figura 3: Un detector de humo debe ser localizado en cada nivel de la vivienda.

Figura 4: Montaje Del Detector de Humo - Espacio de Aire Muerto: El humo de un incendio generalmente se levanta al cielo raso, se esparce hacia fuera a través de la superficie del cielo raso y comienza generalmente a depositarse abajo del techo. La esquina donde el cielo raso y la pared se encuentran es un espacio de aire en el cual el humo puede tener dificultad en penetrar. En la mayoría de los incendios, este espacio de aire “muerto” mide cerca de 4 pulg. (0.1m) a lo largo del cielo raso desde la esquina y cerca de 4 pulg. (0.1m) hacia abajo de la pared como se muestra en la Figura 4. Los detectores no se deben colocar en el espacio de aire muerto.

6.3 Seguridad Contra Incendio en la Casa

La mayoría de incendios ocurren en residencias. Para reducir este peligro, se recomienda que una evaluación de protección contra incendio sea conducida, y un plan de escape formalizado y practicado.

1. ¿Están todo tipo de aparatos eléctricos y enchufes en condiciones seguros? Chequee para cuerdas raídas, circuitos sobrecargados etc. Si usted no está seguro acerca de la condición de sus electrodomésticos o servicios del hogar, solicite a un profesional que evalúe estas unidades.
2. ¿Están todos los líquidos inflamables guardados seguramente en contenedores cerrados en un lugar bien ventilado y fresco? Limpiar con líquidos inflamables debe de evitarse.
3. ¿Están puestos los materiales peligrosos (fósforos) fuera del alcance de los niños?
4. Están los equipos de calefacción propiamente instalados, limpios y en buenas condiciones funcionando. Solicite una evaluación profesional.

6.4 Plan de Escape Familiar

Frecuentemente, hay poco tiempo entre detección de un incendio, y el tiempo en que el fuego puede ser fatal. Es importante que un plan sea formalizado y practicado con frecuencia.

1. Cada persona que ocupa el local debe participar en la formulación del plan.
2. Investigue posibles áreas de escape desde varios puntos en el local. En aplicaciones residenciales la atención especial debe de dedicarse a rutas de escapes desde los dormitorios ya que muchos incendios ocurren en la noche. El escape desde un dormitorio debe ser posible sin tener que abrir la puerta interior.

Considere lo siguiente cuando esté efectuando sus planes de escape:

- Asegúrese que todas las ventanas y puertas del perímetro sean fácilmente abiertas. Asegúrese que no están pegadas con pintura y que el mecanismo de seguro opere fácilmente.
- Si llegando a la salida es muy difícil para niños, gente mayor o impedida, otros planes deben formalizarse. Esto incluye asegurándose que los que van a efectuar el rescate puedan escuchar claramente la señal de advertencia de incendio.
- Si la salida está sobre el nivel de tierra, una escalera o cuerda debe de proveerse, también entrenamiento sobre su uso.
- Salidas a nivel de tierra deben permanecer sin impedimentos. Asegúrese de remover la nieve de las puertas exteriores en el invierno. El mobiliario o los equipos externos no deben bloquear las salidas.
- Cada persona debe saber un punto de reunión donde todos pueden ser contados, eso es.: otro lado de la calle, o un edificio cercano. Una vez afuera del edificio, llame a los bomberos.

Sección 6: Seguridad contra incendio

- Un plan efectivo esta acentuado por una salida rápida. No intente investigar o apagar el fuego. No intente rescatar pertenencias de valor o animales. Esto toma tiempo valioso. Una vez fuera de la casa, no entre de nuevo. Espere a los bomberos.
- Escriba este plan, y practíquelo frecuentemente, ya que si se presenta una emergencia, todos sabrán que hacer. Revise el plan cuando las condiciones cambien; por ejemplo: cuando existan menos o más cantidades de personas en el local o si hay cambios estructurales en el edificio.
- Asegúrese que el sistema de advertencia de incendio opere por medio de la conducción de pruebas semanalmente (vea “Operación de la Alarma de Incendio“ como se explicó anteriormente). Si está inseguro acerca de la operación del sistema, contacte a su instalador de alarma. Comuníquese con su departamento local de bomberos y solicite mayor información sobre seguridad contra incendio en la casa y planeamiento de escape. Si está disponible, haga que su oficial local de prevención de incendio conduzca una inspección de seguridad contra incendio en el local.

Apéndice A - Caracteres Especiales

A continuación está el cuadro indicando los caracteres ASCII disponibles y los números de tres dígitos que son requeridos para cada carácter. Las instrucciones sobre la programación de los caracteres ASCII están explicadas en la Sección 2 “Códigos de Acceso.”

032	0	@	P	`	F	▣	—	タ	≡	⊗	⊖
	048	064	080	096	112	160	176	192	208	224	240
!	1	A	Q	a	q	▣	ア	チ	△	△	q
033	049	065	081	097	113	161	177	193	209	225	241
"	2	B	R	b	r	Γ	イ	ツ	×	⊖	⊖
034	050	066	082	098	114	162	178	194	210	226	242
#	3	C	S	c	s	J	ウ	テ	⊖	⊖	⊖
035	051	067	083	099	115	163	179	195	211	227	243
\$	4	D	T	d	t	、	I	ト	⊖	⊖	⊖
036	052	068	084	100	116	164	180	196	212	228	244
%	5	E	U	e	u	・	オ	ナ	⊖	⊖	⊖
037	053	069	085	101	117	165	181	197	213	229	245
&	6	F	V	f	v	ヲ	カ	ニ	ヨ	⊖	⊖
038	054	070	086	102	118	166	182	198	214	230	246
'	7	G	W	g	w	ア	キ	ヌ	ヲ	⊖	⊖
039	055	071	087	103	119	167	183	199	215	231	247
(8	H	X	h	x	イ	ク	ネ	リ	⊖	⊖
040	056	072	088	104	120	168	184	200	216	232	248
)	9	I	Y	i	y	ウ	ケ	ノ	ル	、	⊖
041	057	073	089	105	121	169	185	201	217	233	249
*	:	J	Z	j	z	エ	コ	ハ	レ	⊖	⊖
042	058	074	090	106	122	170	186	202	218	234	250
+	;	K	[k	[オ	サ	ヒ	ロ	×	⊖
043	059	075	091	107	123	171	187	203	219	235	251
,	<	L	¥	l	l	⊖	シ	フ	ワ	⊖	⊖
044	060	076	092	108	124	172	188	204	220	236	252
-	=	M]	m	⊖	ユ	ス	ハ	ン	⊖	⊖
045	061	077	093	109	125	173	189	205	221	237	253
.	>	N	^	n	⊖	ヨ	セ	ホ	ハ	⊖	⊖
046	062	078	094	110	126	174	190	206	222	238	254
/	?	O	_	o	⊖	ツ	ソ	マ	⊖	⊖	■
047	063	079	095	111	127	175	191	207	223	239	255

ADVERTENCIA

Por favor lea cuidadosamente

Nota para los Instaladores

Esta advertencia contiene información vital. Para el único individuo en contacto con el sistema del usuario, es su responsabilidad tratar a cada artículo en esta advertencia para la atención a los usuarios de este sistema.

Fallas del Sistema

El sistema ha sido cuidadosamente diseñado para ser tan efectivo como sea posible. Hay circunstancias, sin embargo, incluyendo incendio, robo u otro tipo de emergencias donde no podrá proveer protección. Cualquier sistema de alarma o cualquier tipo puede ser comprometido deliberadamente o puede fallar al operar como se espera por una cantidad de razones. Algunas pero no todas pueden ser:

■ Instalación Inadecuada

Un sistema de seguridad debe ser instalado correctamente en orden para proporcionar una adecuada protección. Cada instalación debe ser evaluada por un profesional de seguridad, para asegurar que todos los puntos y las áreas de acceso están cubiertas. Cerraduras y enganches en ventanas y puertas deben estar seguros y operar como está diseñado. Ventanas, puertas, paredes, cielo rasos y otros materiales del local deben poseer suficiente fuerza y construcción para proporcionar el nivel de protección esperado. Una reevaluación se debe realizar durante y después de cualquier actividad de construcción. Una evaluación por el departamento de policía o bomberos es muy recomendable si este servicio está disponible.

■ Conocimiento Criminal

Este sistema contiene características de seguridad las cuales fueron conocidas para ser efectivas en el momento de la fabricación. Es posible que personas con intenciones criminales desarrollen técnicas las cuales reducen la efectividad de estas características. Es muy importante que el sistema de seguridad se revise periódicamente, para asegurar que sus características permanezcan efectivas y que sean actualizadas o reemplazadas si se ha encontrado que no proporcionan la protección esperada.

■ Acceso por Intrusos

Los intrusos pueden entrar a través de un punto de acceso no protegido, burlar un dispositivo de sensor, evadir detección moviéndose a través de un área de cubrimiento insuficiente, desconectar un dispositivo de advertencia, o interferir o evitar la operación correcta del sistema.

■ Falla de Energía

Las unidades de control, los detectores de intrusión, detectores de humo y muchos otros dispositivos de seguridad requieren un suministro de energía adecuada para una correcta operación. Si un dispositivo opera por baterías, es posible que las baterías fallen. Aún si las baterías no han fallado, estas deben ser cargadas, en buena condición e instaladas correctamente. Si un dispositivo opera por corriente CA, cualquier interrupción, aún lenta, hará que el dispositivo no funcione mientras no tiene energía. Las interrupciones de energía de cualquier duración son a menudo acompañadas por fluctuaciones en el voltaje lo cual puede dañar equipos electrónicos tales como sistemas de seguridad. Después de que ocurre una interrupción de energía, inmediatamente conduzca una prueba completa del sistema para asegurarse que el sistema esté funcionando como es debido.

■ Falla en Baterías Reemplazables

Los transmisores inalámbricos de este sistema han sido diseñados para proporcionar años de duración de la batería bajo condiciones normales. La esperada vida de duración de la batería, es una función de el ambiente, el uso y el tipo del dispositivo. Las condiciones ambientales tales como la exagerada humedad, altas o bajas temperaturas, o cantidades de oscilaciones de temperaturas pueden reducir la duración de la batería. Mientras que cada dispositivo de transmisión tenga un monitor de batería bajo el cual identifica cuando la batería necesita ser reemplazada, este monitor puede fallar al operar como es debido. Pruebas y mantenimiento regulares mantendrán el sistema en buenas condiciones de funcionamiento.

■ Compromiso de los Dispositivos de Frecuencia de Radio (Inalámbricos)

Las señales no podrán alcanzar el receptor bajo todas las circunstancias las cuales incluyen objetos metálicos colocados en o cerca del camino del radio o interferencia deliberada y otra interferencia de señal de radio inadvertida.

■ Usuarios del Sistema

Un usuario no podrá operar un interruptor de pánico o emergencias posiblemente debido a una inhabilidad física permanente o temporal, incapaz de alcanzar el dispositivo a tiempo, o no está familiarizado con la correcta operación. Es muy importante que todos los usuarios del sistema sean entrenados en la correcta operación del sistema de alarma y que ellos sepan como responder cuando el sistema indica una alarma.

■ Detectores de Humo

Los detectores de humo, que son una parte del sistema, pueden no alertar correctamente a los ocupantes de un incendio por un número de razones, algunas son las siguientes. Los detectores de humo pueden haber sido instalados o ubicados incorrectamente. El humo no puede ser capaz de alcanzar los detectores de humo, como cuando el fuego es en la chimenea, paredes o techos, o en el otro lado de las puertas cerradas. Los detectores de humo no pueden detectar humo de incendios en otros niveles de la residencia o edificio.

Cada incendio es diferente en la cantidad de humo producida y la velocidad del incendio. Los detectores de humo no pueden detectar igualmente bien todos los tipos de incendio. Los detectores de humo no pueden proporcionar una advertencia rápidamente de incendios causados por descuido o falta de seguridad como el fumar en cama, explosiones violentas, escape de gas, el incorrecto almacenamiento de materiales de combustión, circuitos eléctricos sobrecargados, el juego con fósforos por parte de los niños o un incendio provocado.

Aún si el detector de humo funciona como está diseñado, pueden haber circunstancias donde hay insuficiente tiempo de advertencia para permitir a los ocupantes escapar a tiempo para evitar heridas o muerte.

■ Detectores de Movimiento

Los detectores de movimiento solamente pueden detectar movimiento dentro de las áreas designadas como se muestra en las respectivas instrucciones de instalación. Los detectores de movimiento no pueden discriminar entre intrusos y los que habitan el local o residencia. Los detectores de movimiento no proporcionan un área de protección volumétrica. Estos poseen múltiples rayos de detección y el movimiento solamente puede ser detectado en áreas no obstruidas que están cubiertas por estos rayos. Ellos no pueden detectar movimiento que ocurre detrás de las paredes, cielo rasos, pisos, puertas cerradas, separaciones de vidrio, puertas o ventanas de vidrio. Cualquier clase de sabotaje ya sea intencional o sin intención tales como encubrimiento, pintando o regando cualquier tipo de material en los lentes, espejos, ventanas o cualquier otra parte del sistema de detección perjudicará su correcta operación.

Los detectores de movimiento pasivos infrarrojos operan detectando cambios en la temperatura. Sin embargo su efectividad puede ser reducida cuando la temperatura del ambiente aumenta o disminuye de la temperatura del cuerpo o si hay orígenes intencionales o sin intención de calor en o cerca del área de detección. Algunos de los orígenes de calor pueden ser calentadores, radiadores, estufas, asadores, chimeneas, luz solar, ventiladores de vapor, alumbrado y así sucesivamente.

■ Dispositivos de Advertencia

Los dispositivos de advertencia, tales como sirenas, campanas, bocina, o estroboscópicos no podrán alertar o despertar a alguien durmiendo si hay una puerta o pared intermedio. Si los dispositivos de advertencia están localizados en un nivel diferente de la residencia o premissas, por lo tanto es menos posible que los ocupantes puedan ser advertidos o despertados. Los dispositivos de advertencia audible pueden ser interferidos por otros orígenes de ruidos como equipos de sonido, radios, televisión, acondicionadores de aire u otros electrodomésticos, o el tráfico. Los dispositivos de advertencia audible, inclusive de ruido fuerte, pueden no ser escuchados por personas con problemas del oído.

■ Líneas Telefónicas

Si las líneas telefónicas son usadas para transmitir alarmas, ellas puedan estar fuera de servicio u ocupadas por cierto tiempo. También un intruso puede cortar la línea o sabotear su operación por medios más sofisticados lo cual sería de muy difícil la detección.

■ Tiempo Insuficiente

Pueden existir circunstancias cuando el sistema funcione como está diseñado, y aún los ocupantes no serán protegidos de emergencias debido a su inhabilidad de responder a las advertencias en cuestión de tiempo. Si el sistema es supervisado, la respuesta puede no ocurrir a tiempo para proteger a los ocupantes o sus pertenencias.

■ Falla de un Componente

A pesar que todos los esfuerzos que se han realizado para hacer que el sistema sea lo más confiable, el sistema puede fallar en su función como se ha diseñado debido a la falla de un componente.

■ Prueba Incorrecta

La mayoría de los problemas que evitan que un sistema de alarma falle en operar como es debido puede ser encontrada por medio de pruebas y mantenimiento regular. Todo el sistema debe ser probado semanalmente e inmediatamente después de una intrusión, un intento de intrusión, incendio, tormenta, terremoto, accidente o cualquier clase de actividad de construcción dentro o fuera de la premissa. La prueba debe incluir todos los dispositivos de sensor, teclados, consolas, dispositivos para indicar alarmas y otros dispositivos operacionales que sean parte del sistema.

■ Seguridad y Seguro

A pesar de sus capacidades, un sistema de alarma no es un sustituto de un seguro de propiedad o vida. Un sistema de alarma tampoco es un sustituto para los dueños de la propiedad, inquilinos, u otros ocupantes para actuar prudentemente a prevenir o minimizar los efectos dañinos de una situación de emergencia.



©1998 Digital Security Controls Ltd.

www.dscgrp.com

Impreso en Canadá 29003380 R0

FCC COMPLIANCE STATEMENT

CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by Digital Security Controls Ltd. could void your authority to use this equipment.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Re-orient the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/television technician for help.

The user may find the following booklet prepared by the FCC useful: "How to Identify and Resolve Radio/Television Interference Problems". This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington D.C. 20402, Stock # 004-000-00345-4.

IMPORTANT INFORMATION

This equipment complies with Part 68 of the FCC Rules. On the side of this equipment is a label that contains, among other information, the FCC registration number of this equipment.

NOTIFICATION TO TELEPHONE COMPANY The customer shall notify the telephone company of the particular line to which the connection will be made, and provide the FCC registration number and the ringer equivalence of the protective circuit.

FCC Registration Number: F53CAN-20836-AL-E

Ringer Equivalence Number: 0.1B

USOC Jack: RJ-31X

TELEPHONE CONNECTION REQUIREMENTS Except for the telephone company provided ringers, all connections to the telephone network shall be made through standard plugs and telephone company provided jacks, or equivalent, in such a manner as to allow for easy, immediate disconnection of the terminal equipment. Standard jacks shall be so arranged that, if the plug connected thereto is withdrawn, no interference to the operation of the equipment at the customer's premises which remains connected to the telephone network shall occur by reason of such withdrawal.

INCIDENCE OF HARM Should terminal equipment or protective circuitry cause harm to the telephone network, the telephone company shall, where practicable, notify the customer that temporary disconnection of service may be required; however, where prior notice is not practicable, the telephone company may temporarily discontinue service if such action is deemed reasonable in the circumstances. In the case of such temporary discontinuance, the telephone company shall promptly notify the customer and will be given the opportunity to correct the situation.

ADDITIONAL TELEPHONE COMPANY INFORMATION The security control panel must be properly connected to the telephone line with a USOC RJ-31X telephone jack.

The FCC prohibits customer-provided terminal equipment be connected to party lines or to be used in conjunction with coin telephone service. Interconnect rules may vary from state to state.

CHANGES IN TELEPHONE COMPANY EQUIPMENT OR FACILITIES The telephone company may make changes in its communications facilities, equipment, operations or procedures, where such actions are reasonably required and proper in its business. Should any such changes render the customer's terminal equipment incompatible with the telephone company facilities the customer shall be given adequate notice to the effect modifications to maintain uninterrupted service.

RINGER EQUIVALENCE NUMBER (REN) The REN is useful to determine the quantity of devices that you may connect to your telephone line and still have all of those devices ring when your telephone number is called. In most, but not all areas, the sum of the RENs of all devices connected to one line should not exceed five (5.0). To be certain of the number of devices that you may connect to your line, you may want to contact your local telephone company.

EQUIPMENT MAINTENANCE FACILITY If you experience trouble with this telephone equipment, please contact the facility indicated below for information on obtaining service or repairs. The telephone company may ask that you disconnect this equipment from the network until the problem has been corrected or until you are sure that the equipment is not malfunctioning.

Digital Security Controls Ltd. 160 Washburn St., Lockport, NY 14094