

Programación Manual de Anulación

La Programación Manual de Anulación permite programar el sistema de alarma para que no tenga en cuenta (desactive) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Por ejemplo, el usuario puede desear anular ciertas zonas cuando hay trabajadores renovando un sector del establecimiento. Una vez el sistema desarmado, los datos de anulación son borrados. La Programación Manual de Anulación también puede ser activada mediante la Programación de Anulación con Una Tecla (ver la nota más abajo). Para retirar la característica de Anulación en una zona, en el paso 3 ingresar el número de zona nuevamente o pulsar **[BORRAR]** para suprimir los datos de anulación en curso. Cuando hay zonas anuladas, la tecla **[EXC]** se ilumina.

Para anular zonas

- 1 Pulsar la tecla **[EXC]**.
- 2 Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]** (ver la nota más abajo). La tecla **[EXC]** parpadea.
- 3 Para iluminar el número(s) correspondiente a la zona(s) que se desea anular, ingresar el número de dos dígitos de la zona (i.e. zona 3 = 03). Encendido = Zona abierta, Parpadeo = Zona anulada, Apagado = Zona cerrada, sin anular.
- 4 Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para guardar y salir.



Si la Programación de Anulación con Una Tecla está habilitada, pulsar **[EXC]** por tres segundos para acceder a la Programación de Anulación. Pulsar **[ENTRAR]** después del paso 2 para anular las zonas abiertas. Pulsar **[BORRAR]** 2 veces para salir sin guardar. Pulsar **[BORRAR]** + **[ENTRAR]** para borrar las zonas anuladas.

Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación son borrados. La Memoria de Anulación repone los datos de anulación precedentes que fueron guardados en memoria. Esto evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.

Para usar la memoria de anulación

- 1 Pulsar la tecla **[EXC]**
- 2 Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**
- 3 Pulsar la tecla **[EXC]**.
- 4 Pulsar la tecla **[ENTRAR]**

Programación de Códigos de Acceso

Se puede programar el sistema para usar códigos de acceso de 4 ó 6 dígitos, donde cada dígito puede tener un valor entre 0 y 9. Se considera los códigos de 6 dígitos más difíciles de descifrar y, por consiguiente, más seguros. Evitar programar códigos simples u obvios, como N° de teléfono, dirección o códigos como 1234. Ver *Menú Rápido de Maestro* en la página 1.

Para programar Códigos de Acceso

- 1 Pulsar la tecla **[C]**.
- 2 Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA]** o un **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3 La tecla **[C]** parpadea. Si la luz LED o la tecla de una zona está iluminada (no parpadea), el usuario ya está programado.
- 4 Para seleccionar un usuario, ingresar un N° de usuario de 2 dígitos (i.e. **[0]+[9]** para usuario 9) o usar las teclas de recorrido y pulsar **[ENTRAR]**. En el modelo MG10LEDV/H, pulsar la tecla del número de usuario (i.e. **[9]** para el usuario 9).
- 5 Ingresar un nuevo **[CÓDIGO DE ACCESO]** de 4 ó 6 dígitos.
- 6 Confirmar el código.
- 7 Pulsar un botón en el control remoto designado o pulsar **[ENTRAR]** para saltar si no se va a programar un control remoto.
- 8 (No disponible para sistemas sin particiones) Pulsar **[1]** y/o **[2]** para asignar el usuario a una partición. Pulsar **[ENTRAR]**, el menú cambia al próximo usuario disponible, si se decide continuar.

Para borrar códigos de acceso

- 1 Pulsar la tecla **[C]**.
- 2 Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA]** o un **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3 Para seleccionar un usuario, ingresar un número de usuario de 2 dígitos (i.e. **[0]+[9]** para el usuario 9). Al usar el modelo MG10LEDV/H, ingresar un número de usuario de 1 dígito (i.e. **[9]** para el usuario 9).
- 4 Pulsar y mantener la tecla **[NOCHE]** hasta escuchar el tono de confirmación.

Usuario

Paso	Acción	Detalles
1	[] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [] parpadea. Luz LED / tecla encendida = Usuario programado. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[NÚMERO DE USUARIO]	MG32LRF/MG32LED = 2 dígitos: 01 a 32 MG10LEDV/H = 1 dígito: 1 a 0(10)
3	[CÓDIGO]	Ingresar un código de 4 ó 6 dígitos.
4	[CONFIRMAR CÓDIGO]	Ingresar nuevamente código de 4 ó 6 dígitos.
5	[APRENDER REMOTO] / [ENTRAR]	Pulsar un botón en el control remoto designado o pulsar [ENTRAR] para saltar. Avanza hasta el próximo usuario disponible o, si el sistema tiene particiones, avanzar al paso 6.
6	[1] y/o [2] + [ENTRAR]	Asignar el usuario a una o ambas particiones y pulsar [ENTRAR]. De fábrica, los usuarios son asignados a la partición 1. Avanzar al próximo usuario disponible.
Notas	De fábrica: El Usuario 1 tiene acceso a ambas particiones, el Usuario 2 sólo tiene acceso a la partición 1, y el Usuario 3 sólo tiene acceso a la partición 2. Esta configuración no puede ser modificada.	

Retardos

Paso	Acción	Detalles
1	[] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [] parpadea. También se puede usar el [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN].
2	[FALLO]	
3	[1] = Retardo de Entrada 1 (seg.) [2] = Retardo de Entrada 2 (seg.) [3] = Retardo de Salida (seg.) [4] = Corte de Sirena (min.)	
4	[000] a [255]	Ingresar un valor entre 000 y 255 (000 = valor de fábrica).

Hora y Fecha

Paso	Acción	Detalles
1	[] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [] parpadea. También se puede usar el [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN].
2	[FALLO]	
3	[5]	
4	[HH:MM]	Ingresar la hora. Si HH = 13 ó más, pasar al paso 6.
5	[FORMATO DE HORA]	Ingresar el formato de la hora ([1] = 24hr; [2] = AM; [3] = PM).
6	[AAAA/MM/DD]	Ingresar la fecha.

Programación de Zonas con Avisador

Cada vez que es abierta, una zona con el Avisador habilitado emite un tono en el teclado para informar al usuario.



El Avisador de cada teclado debe ser programado por separado.

Para habilitar el avisador en zonas MG32LED/MG32LRF (Sólo Módulos Teclado LED Cableados e Inalámbricos de 32 Zonas)

- Pulsar y mantener la tecla [] durante 3 segundos. Las luces LED Arm1, Arm2, EnCasa1, y EnCasa2 parpadean.
- Para seleccionar los números de las zonas donde se desea habilitar el Avisador, ingresar el número de dos dígitos de cada zona. Por ejemplo, para habilitar el avisador en la zona 2 ingresar [0] y después [2]. La luz LED correspondiente se enciende. El teclado guarda automáticamente los datos cuando se ingresa el número de 2 dígitos de la zona.
- Pulsar la tecla [ENTRAR] para salir.
Para deshabilitar la característica de Avisador en una zona, en el paso 2 ingresar el N° de zona nuevamente para que el número se apague, o pulsar [NOCHE] para suprimir los datos de Avisador de todas las zonas programadas. Las zonas donde el Avisador ya está habilitado se iluminan. Las zonas que permanecen apagadas no tienen el Avisador habilitado.

Para habilitar el avisador en las zonas MG10LEDV / MG10LEDH (Sólo Módulos Teclados LED de 10 Zonas)

Pulsar y mantener la tecla de zona ([1] a [0(10)]) por 3 seg. Tono confirmación = con Avisador, Tono fallo = sin Avisador.

Silenciado del Teclado

Al ser silenciado, el teclado sólo emite el tono de confirmación, de rechazo y el tono cuando se pulsa una tecla. Por consiguiente, al ser silenciado, el teclado no emite tonos durante una alarma y no emite tonos si hay zonas con el avisador habilitado.

Pulsar y mantener la tecla [BORRAR] por 6 seg. para habilitar o deshabilitar el Silenciado del Teclado. Si el teclado emite un tono de confirmación, el Silenciado está habilitado en ese teclado. Si el teclado emite un tono de rechazo, esta característica está deshabilitada.



Cada teclado debe ser silenciado por separado.

Pantalla de Fallos



El sistema de alarma supervisa constantemente por varias condiciones de fallo que pueden ser reportadas directamente a la central receptora. Cuando ocurre una condición de fallo, la tecla [FALLO] se ilumina. Sugerimos enfáticamente informar del fallo a la central receptora y permitirle efectuar el mantenimiento de su sistema.



Se puede programar el teclado para que emita un tono cada 5 segundos siempre que ocurra una nueva condición de fallo. Pulsar la tecla [FALLO] para detener el "Tono de Fallo".

Para acceder a la Pantalla de Fallos

- 1 Pulsar la tecla [FALLO]. La tecla [FALLO] parpadea y el número(s) correspondiente al fallo(s) se ilumina.
- 2 Leer la *Lista de Fallos* en la cual se explican cada uno de ellos. Si no se dan instrucciones para corregir el fallo, llamar a la central receptora para que efectúe las reparaciones apropiadas.
- 3 Pulsar la tecla [BORRAR] para salir.

Lista de Fallos

[1] **Batería Baja en Zona Inalámbrica:** El voltaje está bajo en la batería de una o más zonas inalámbricas.

[2] **Fallo de Alimentación:** Cinco tipos de fallo de alimentación - [1] Batería Baja /sin batería en la central. [2] Hay un fallo de CA en la central. [3] Hay un fallo de sobrecarga de alimentación auxiliar en la central. [4] Un teclado inalámbrico experimenta un fallo de CA. [5] Un teclado inalámbrico experimenta un fallo de batería.

[3] **Fallo de Sirena:** Hay un fallo de sirena desconectada /con sobrecarga en la central.

[4] **Fallo de Comunicación:** Si el sistema de alarma es supervisado, pero no puede comunicarse con la central receptora.

[5] **Fallo de Sabotaje /de Cableado en Zona:** Un problema de cableado ocurre en una o más zonas.

[6] **Fallo de Sabotaje de Módulo:** El interruptor antisabotaje de un módulo ha sido activado.

[7] **Fallo de Circuito de Fuego:** Indica un fallo en el cableado de una zona de fuego.

[8] **Pérdida de Hora:** El reloj del sistema de alarma debe ser reprogramado. **Este es el único fallo que recomendamos sea el usuario mismo quien lo corrija.**

Para reprogramar la hora

- 1 Pulsar [8] para Pérdida de Hora.
- 2 Ingresar la hora y los minutos. Si la hora está entre 01 y 12, se tiene que seleccionar [1] para el formato de 24Hr, [2] para AM, y [3] para PM. Si la hora es posterior a 12, el sistema selecciona automáticamente el formato de 24Hr.
- 3 Ingresar el año (4 dígitos).
- 4 Ingresar el mes (2 dígitos).
- 5 Ingresar el día (2 dígitos). La Hora y Fecha están ahora programadas. Pulsar [BORRAR] para salir.

[9] **Pérdida de Supervisión en Zona Inalámbrica:** Una o más zonas inalámbricas dejaron de comunicarse con la central.

[10] **Pérdida de Supervisión de Módulo:** Uno o más módulos dejaron de comunicarse con la central.

[16] **Fallo en Teclado (MG32LED/MG32LRF solamente):** Uno o más teclados dejaron de comunicarse con la central.

Armado y Desarmado

Para aprovechar al máximo todo lo que ofrece el sistema, el usuario debe familiarizarse con todos los métodos de armado. Si el sistema no está dividido en particiones (ver Particiones en la pág. 22), se considera que todo pertenece a la Partición 1.

NOTA: Si no se puede armar debido a que una zona está abierta, el sistema ingresa a la Programación de Anulación. Ingresar los dos dígitos de la zona que se desea anular y pulsar [ENTRAR], o pulsar [ENTRAR] para anular todas las zonas abiertas.

Armado Normal

Este método arma todas las zonas en la partición seleccionada. Tomar en cuenta que el armado Normal también puede ser activado usando el Autoarmado (ver Autoarmado en la pág. 16) o el Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en la pág. 15).

Para Armar Normal

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada.
- 2 Pulsar [ARM] + [CÓDIGO DE USUARIO].
- 3 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la pág. 22): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada ([1] ó [2]). Para ambas particiones, pulsar la otra tecla tras el tono de confirmación.

Armado Noche

Parecido al armado En Casa, el armado Noche permite a los usuarios permanecer en un área protegida, ofreciendo un nivel de protección superior. Por ejemplo, en una casa de dos pisos, el perímetro está protegido con el armado En Casa. Con el armado Noche, el perímetro así como el piso principal están protegidos (detectores de movimiento, etc.), permitiendo la circulación en el segundo piso y en los dormitorios. Las zonas Noche son zonas que fueron anuladas en el armado Noche. Por ejemplo, cuando el usuario va a dormir en la noche, todas las habitaciones de la casa son armadas completamente, con la excepción del dormitorio. El armado Noche también puede ser activado usando el Autoarmado (ver Autoarmado en la pág. 16) , o el Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en la pág. 15).

Para armar en modo Noche

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas en Noche).
- 2 Pulsar la tecla [NOCHE].
- 3 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO].
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la pág. 22): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada, [1] ó [2]. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Armado En Casa

Este método permite circular libremente por la residencia mientras que el perímetro esta en armado total. Las zonas En Casa son zonas que fueron anuladas en el Armado En Casa. Por ejemplo, si se planifica permanecer despierto durante la noche, las puertas y ventanas pueden ser armadas sin armar otras zonas como los detectores de movimiento. El armado En Casa también puede ser activado usando el Autoarmado (ver Autoarmado en la pág. 16) , o el Armado con Una Tecla (ver Armado con Una Tecla en la pág. 15).

Para armar En Casa

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas En Casa).
- 2 Pulsar la tecla [EN CASA].
- 3 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO].
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver Particiones en la pág. 22): pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada, [1] ó [2]. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Anulación de una Zona

La anulación de una zona permite obviar (desactivar) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Por ejemplo, se puede desear anular ciertas zonas donde hay obreros renovando un área de la residencia. Al desarmar el sistema, los datos de anulación se borran. Si hay zonas anuladas, [EXC] se ilumina. También se puede activar la anulación de zonas con la Programación de Anulación con Una Tecla (ver la pág. 15). Si la Programación de Anulación con Una Tecla está habilitada, pulsar [EXC] por 3 seg. para ir a la Programación de Anulación. Para retirar la Anulación en una zona, en el paso 3 entrar de nuevo el número de zona o pulsar [BORRAR] para suprimir los datos de anulación. Pulsar [BORRAR] + [ENTRAR] para borrar las zonas anuladas.

Para anular zonas

- 1 Pulsar la tecla [EXC] .
- 2 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO]. La tecla [EXC] parpadea. Pulsar [ENTRAR] para habilitar la anulación de todas las zonas abiertas o avanzar al paso 3.
- 3 Para iluminar el número(s) correspondiente a la zona(s) que se desea anular, ingresar el número de la zona. Encendido = Zona abierta, Parpadeo = Zona anulada, Apagado = Zona cerrada, sin anular.
- 4 Pulsar la tecla [ENTRAR] para guardar y salir. Pulsar [BORRAR] dos veces para salir sin guardar.

Característica de Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación son borrados. La Memoria de Anulación repone los datos de anulación precedentes que fueron guardados en memoria. Esto evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.

Para usar la memoria de anulación

- 1 Pulsar la tecla [EXC] .
- 2 Ingresar un [CÓDIGO DE USUARIO].
- 3 Pulsar la tecla [EXC].
- 4 Pulsar la tecla [ENTRAR]

Armado con Una Tecla

El armado con Una Tecla permite armar el sistema sin tener que usar un código de usuario. Esta característica debe ser habilitada por el instalador. Si el Armado Con una Tecla está programado, se puede incrementar el nivel de seguridad del sistema (desde el Desarmado → Armado En Casa → Noche → Armado Total) sin necesidad de un código. Ver la Figura 1 abajo.

Armado Normal con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla [ARM] para armar todas las zonas en la partición. Si el sistema tiene particiones, las teclas [1] y [2] parpadean. Esta opción puede usarse para permitir que individuos específicos como personal de servicio (i.e. de limpieza) armen el sistema sin darles acceso a ninguna otra función de la central. Ver Armado Normal en la pág. 14.

Armado En Casa con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla [EN CASA] para armar el perímetro (zonas no definidas como En Casa). Ver Armado En Casa en la pág. 14.

Armado en Noche con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla [NOCHE] para armar todas las zonas no definidas como zonas Noche. Ver Armado Noche en la pág. 14.

Programación de Anulación con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla [EXC] para acceder al Modo de Programación de Anulación. Ver Anulación de una Zona en la pág. 17.

Salida Rápida

Cuando el sistema ya está armado En Casa o en modo Noche: esta característica permite al usuario salir de locales que ya están armados y mantener el sistema armado. Pulsar y mantener la tecla [OFF] para iniciar el retardo de salida. Al término del retardo de salida, el sistema regresa al modo de armado precedente.

Saluda atte.

Personal FC Seguridad Electrónica