



## Teclado LCD con Íconos (1640)



## Manual del Usuario

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

# TABLA DE MATERIAS

---

<b>Introducción</b> .....	<b>3</b>
Leyenda .....	3
<b>Operación Básica</b> .....	<b>4</b>
Teclas de Acción .....	4
Indicadores Luminosos del Teclado .....	5
Íconos en Pantalla .....	6
Sonidos de Confirmación .....	8
<b>Armado y Desarmado</b> .....	<b>9</b>
Retardo de Salida .....	9
Desarmado y Desactivación de una Alarma .....	9
Pantalla de Memoria de Alarmas .....	10
Armado Normal .....	10
Armado En Casa .....	11
Armado Instantáneo .....	11
Armado Forzado .....	12
Programación Manual de Anulación .....	13
Armado con Una Tecla .....	14
Armado con Llave .....	16
Autoarmado "Programado" .....	16
Autoarmado "Sin Movimiento" .....	17
Alarmas de Fuego .....	17
<b>Funciones Adicionales</b> .....	<b>21</b>
Programación de Zonas con Avisador .....	21

Silenciado del Teclado .....	21
Alarmas de Pánico .....	22
Programación de la Hora (Reloj).....	23
Teclas de Acceso Rápido.....	23
Configuración del Teclado.....	24
Particiones.....	24
Prueba y Mantenimiento .....	25
<b>Códigos de Acceso .....</b>	<b>27</b>
Código Maestro del Sistema .....	27
Códigos Maestro .....	27
Código de Coacción .....	28
Programación de Códigos de Acceso .....	28
Código de Coacción .....	28
Programación de Códigos de Acceso .....	28
<b>Lista de Fallos.....</b>	<b>30</b>
<b>Verificación del Sistema .....</b>	<b>34</b>

# 1.0 INTRODUCCIÓN

---



El Teclado LCD con Íconos 1640 le permite un acceso fácil a las funciones de su sistema de seguridad y favorece una observación comprensible del estado operacional y de la alarma del sistema.

Todas las acciones que ocurran en el sistema de seguridad serán efectuadas y mostradas mediante el teclado. Su sistema de seguridad emplea tecnología de avanzada, la cual le proporciona una protección realmente segura y características poderosas fáciles de usar.

En vista que usted dará instrucciones al sistema mediante el teclado, sírvase leer atentamente este manual y solicite al instalador le explique el manejo básico del sistema.

## 1.1 Leyenda

---

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

## 2.0 OPERACIÓN BÁSICA

---

Esta sección ofrece un resumen general del funcionamiento del 1640. incluidos el uso de las Teclas de Acción, indicadores luminosos e indicadores visuales.



Varias de las características del sistema deben ser habilitadas por el instalador. Si una función no fue programada, el teclado emitirá un tono de rechazo y la acción será cancelada.






### 2.1 Teclas de Acción

---

El teclado 1640 tiene teclas de acción que permiten el acceso a varias de sus funciones como se ve en la tabla 1.

**Tabla 1: Teclas de Acción**

Nombre	Tecla	Descripción
<b>Armado En Casa</b>		Consulte “Armado En Casa” en pág. 11 y “Armado Instantáneo” en pág. 11.
<b>Armado Forzado</b>		Consulte “Armado Forzado” en pág. 12.
<b>Llave Programable 1</b>		Mantenga pulsada para activar dispositivos (i.e. puerta de garaje) o restaurar detectores de humo. Hable con el instalador para más detalles.


Nombre	Tecla	Descripción
<b>Llave Programable 2</b>		Reservado para uso futuro.
<b>Anulación de Zona</b>		Consulte “Programación Manual de Anulación” en pág. 13.
<b>Eventos en Memoria</b>		Consulte “Pantalla de Memoria de Alarmas” en pág. 10.
<b>Fallo del Sistema</b>		Consulte “Lista de Fallos” en pág. 30.
<b>N/A</b>		Reservado para uso futuro.

## 2.2 Indicadores Luminosos del Teclado

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

**Tabla 2: Indicadores LED**


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

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

## 2.3 Íconos en Pantalla

Los íconos en la pantalla del teclado muestran el estado del sistema como se señala en la tabla 3.

**Tabla 3: Íconos Indicadores**

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

Ícono(s)	Descripción
	Indica las áreas Armadas Normal. Consulte “Armado y Desarmado” en pág. 9.
	Indica las áreas Armadas Instantáneo. Consulte “Armado Instantáneo” en pág. 11.
	Indica las áreas Armadas En Casa. Consulte “Armado En Casa” en pág. 11.
	Indica valores numéricos de la hora, datos de sección, secciones, opciones y códigos.
	Indica qué zona está en Modo de Avisador. Consulte “Programación de Zonas con Avisador” en pág. 21.
	Indica zonas saboteadas. Consulte “Armado y Desarmado” en pág. 9.
	Indica zonas en Alarma de Fuego. Consulte “Alarmas de Fuego” en pág. 17
	Indica fallos del sistema. Consulte la “Lista de Fallos” en pág. 30.
	Indica zonas anuladas. Vea “Programación Manual de Anulación” en pág. 13.
	Indica alarmas en memoria. Vea “Pantalla de Memoria de Alarmas” en pág. 10.



## 2.4 Sonidos de Confirmación

---

Al ingresar información en el teclado, éste le guiará emitiendo tonos. Acostúmbrese a estos tonos:

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

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

## 3.0 ARMADO Y DESARMADO

---


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



Si el sistema no está dividido (sección 4.7), se considera que todo pertenece al área 1.

### 3.1 Retardo de Salida

---

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

### 3.2 Desarmado y Desactivación de una Alarma

---

Para desarmar un sistema armado o una alarma, ingrese su código de acceso. Un punto de entrada, como una puerta frontal, será programado con uno o dos *Tiempos de Retardo de Entrada*. Cuando se abre un punto de entrada, el teclado emitirá tonos hasta que el sistema sea desarmado. El sistema de alarma esperará que el tiempo termine para generar una alarma. Para desarmar alarmas generadas por una *Zona de Fuego Retardada*, consulte la sección 3.13.

#### ¿Cómo Desarmo una Alarma?




Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.

### 3.3 Pantalla de Memoria de Alarmas

---

Todas las zonas donde ocurrieron alarmas serán guardadas en memoria. El sistema borrará los contenidos de la Memoria de Alarma cada vez que el sistema es armado.

#### ¿Cómo Veo el Menú de Alarma?

- 1) Pulse la tecla .
- 2) El  ícono parpadeará y se iluminará el (los) número(s) de las zonas que estuvieron en alarma la última vez que se armó el sistema.
- 3) Pulse la tecla **X** o  para salir.

### 3.4 Armado Normal

---

Este método armará todas las zonas del área seleccionada.

#### ¿Cómo Armo Normal?

- 1) Cierre todas las zonas del área deseada.
- 2) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
- 3) De ser necesario, pulse la tecla correspondiente al área deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas áreas, pulse la otra tecla después del tono de confirmación.




*El Armado Normal* también puede ser activado usando el *Autoarmado* (ver sección 3.11), una *Llave* (ver sección 3.10), o el *Armado con Una Tecla* (ver sección 3.9).

## 3.5 Armado En Casa

---

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

### ¿Cómo Armo En Casa?

- 1) Cierre las zonas del área deseada (no *Zonas En Casa*).
- 2) Pulse la tecla .
- 3) Ingrese su **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
- 4) De ser necesario, pulse la tecla correspondiente al área deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas áreas, pulse la otra tecla después del tono de confirmación.




El *Armado En Casa* también puede ser activado con el *Autoarmado* (ver sección 3.11), una *Llave* (ver sección 3.10) o el *Armado con Una Tecla* (ver sección 3.9).

## 3.6 Armado Instantáneo

---

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

### ¿Cómo Armo Instantáneo?


- 1) Arme En Casa el sistema como se indica en (“Armado En Casa” en pág. 11).
- 2) Durante el Retardo de Salida mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos.

## 3.7 Armado Forzado

---

Durante el Armado Forzado, toda zona abierta será “desactivada” temporalmente de manera que usted pueda armar rápidamente el sistema sin esperar que todas zonas se cierren. Al cerrarse las zonas el sistema las armará. El Armado Forzado es usado comúnmente cuando un detector de movimiento protege el área ocupada por un teclado.

### ¿Cómo Armo Forzado?








- 1) Cierre las zonas del área deseada (excepto las *Zonas Forzadas*).
- 2) Pulse la tecla .
- 3) Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO].
- 4) De ser necesario, pulse la tecla del área deseada, [1] ó [2]. Para ambas áreas, pulse la otra tecla después del tono de confirmación.


 *El Armado Forzado también puede ser activado con el Armado Forzado con Una Tecla (ver sección 3.9.6).*

## 3.8 Programación Manual de Anulación

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

### ¿Cómo Anulo Zonas?

- 1) Pulse la tecla .
- 2) Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO]. El ícono  parpadea.
- 3) De ser necesario, seleccione el área cuyas zonas desea anular presionando la tecla [1] ó [2].
- 4) Ingrese los dos dígitos del número de zona deseado (i.e. zona 3 = 03) o use las flechas  o  para ir a la zona deseada y pulse la tecla . Repita para desanular la zona. Si el número de zona se ilumina, la zona fue anulada. Si está apagado, la zona fue desanulada.
- 5) Repita el paso 4 hasta anular todas las zonas deseadas.
- 6) Pulse la tecla  para salir. El ícono  se iluminará.




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

### 3.8.1 Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación serán borrados. La *Memoria de Anulación* permite reponer

los últimos datos de anulación guardados en memoria. Esto evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.

### ¿Cómo Uso la Memoria de Anulación?


- 1) Pulse la tecla .
- 2) Ingrese su [CÓDIGO DE ACCESO].
- 3) Seleccione un área.
- 4) Pulse la tecla .
- 5) Pulse la tecla  para salir.

## 3.9 Armado con Una Tecla


---

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


### 3.9.1 Armado Normal con Una Tecla

Mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos para armar todas las zonas en el área. Esta opción permite que ciertas personas (ej. personal de limpieza) armen el sistema sin tener acceso a ninguna otra función de la central. Para detalles sobre el *Armado Normal*, vea la sección 3.4.


### 3.9.2 Armado En Casa con Una Tecla

Pulsar la tecla  por 3 segundos para armar En Casa. Para más detalles sobre el *Armado En Casa*, vea la sección 3.5.


### 3.9.3 Salir y Armar En Casa

Con el sistema armado en casa, mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 3.1). Usted puede entonces salir de las instalaciones. Al final del *Retardo de Salida*, el sistema regresará al *Armado En Casa*.


### 3.9.4 Salir y Armar Normal

Con el sistema armado en casa, mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 3.1). Usted puede entonces salir de las instalaciones. Al final del *Retardo de Salida*, el sistema cambiará al *Armado Normal* (ver sección 3.4).

### 3.9.5 Salir y Armar Forzado

Con el sistema armado en casa, mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos para iniciar el *Retardo de Salida* (ver sección 3.1). Usted puede entonces salir de las instalaciones. Al final del *Retardo de Salida*, el sistema cambiará a *Armado Forzado* (ver sección 3.7).

### 3.9.6 Armado Forzado con Una Tecla

Mantenga presionada la tecla  durante 3 segundos para anular cualquier *Zona Forzada* abierta. Para detalles sobre el *Armado Forzado*, consulte la sección 3.7.

### 3.9.7 Programación de Anulación con Una Tecla

Mantenga pulsada la tecla  por 3 segundos para acceder al *Modo de Programación de Anulación* (ver sección 3.8).



### 3.10 Armado con Llave

---

Una Llave puede ser usada para armar y desarmar el sistema. Una llave es programada para armar *En Casa* (ver sección 3.5) o para *Armar Normal* (ver sección 3.4). Una llave puede utilizarse como llave Sostenida o Momentánea.

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

Para armar el sistema con una Llave Momentánea, ponga la llave en la posición “Encendido” y luego regrésela a la posición “Apagado”. Al repetir esta secuencia el sistema se desarmará.

### 3.11 Autoarmado “Programado”

---

Usted puede programar la hora en la que el sistema de alarma se armará automáticamente todos los días.

#### ¿Cómo Programo El Tiempo del Autoarmado?

- 1) Pulse la tecla ←.
- 2) Entre su [CÓDIGO MAESTRO].
- 3) Ingrese [101] para el área 1 ó [102] para el área 2.
- 4) Ingrese la [HORA] deseada.
- 5) Seleccione [1] para a.m. ó [2] para el formato de hora de EE.UU. Consulte “Programación de la Hora (Reloj)” en pág. 23 para más detalles respecto a los formatos de hora.



Un Retardo de Salida de 60 segundos (ver sección 3.1) se iniciará antes que el sistema se arme. El autoarmado puede ser anulado ingresando un código de acceso.

### 3.12 Autoarmado “Sin Movimiento”

---

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

### 3.13 Alarmas de Fuego

---

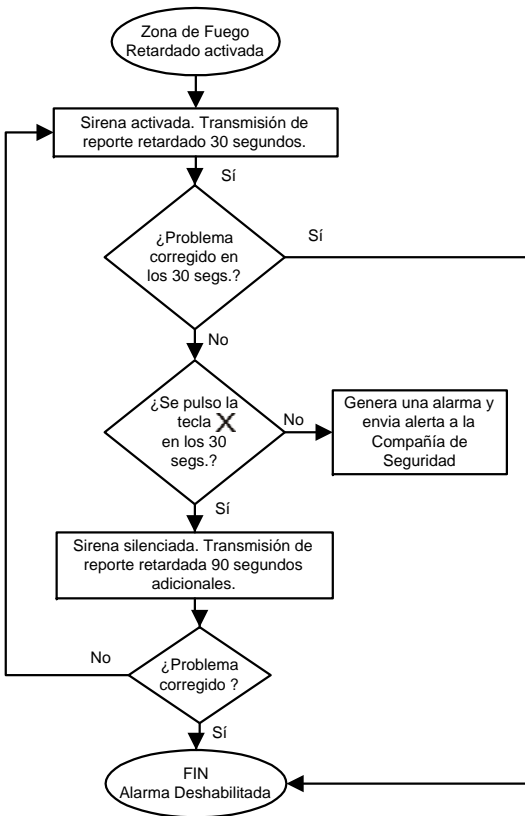
En una alarma de fuego, la sirena emitirá 3 “pitidos” a 2 segs. de intervalo hasta que se silencie o restaure al ingresar un código de acceso válido. Si la zona es *de Fuego Retardado*, el sistema esperará un tiempo antes de contactar con la cia. de seguridad. Esto evitará el reporte de falsas alarmas. Si no hay condición de fuego, llame a su compañía de seguridad inmediatamente para evitar una respuesta innecesaria.

#### **¿Qué Hago si se activa una Zona de Fuego Retardado?**

- 1) Pulse la tecla **X** en los primeros 30 segs de la alarma.
- 2) Trate de corregir el problema.
- 3) Si el problema persiste, la alarma sonará nuevamente.  
Pulse la tecla **X** nuevamente.

Esto indica al sistema que retarde el reporte de la alarma de fuego a la cia. de seguridad (ver la Figura 3.1 en pág. 18).

**Figura 3.1: Serie de Evento en Zona de Fuego Retardado**



## **Minimizando los Riesgos de Fuego**

Las tres causas principales de fuego son:

- Cocinar es la causa principal de incendios residenciales (en los Estados Unidos). Es también la causa principal de quemaduras. Los incendios en la cocina se deben frecuentemente a olvidos o errores humanos, más que a deficiencias mecánicas de hornos o estufas.
- La falta de cuidado al fumar es la causa principal de muertes por fuego. Los detectores de humo, la tapicería y los muebles resistentes al fuego son eficaces contra el riesgo de incendios.
- La calefacción es la segunda causa de incendios residenciales en los Estados Unidos. Sin embargo, el riesgo de incendio en casas unifamiliares es mayor que en edificios con un servicio de mantenimiento profesional.

## **Consejos de Seguridad contra Incendios**

- En caso de incendio, recuerde que el tiempo es su mayor enemigo. Escape primero, y pida ayuda después. Conciba un plan de evacuación y determine un lugar de reunión al exterior. Asegúrese que sus familiares conocen dos vías de escape de cada habitación. Practique la evacuación con los ojos cerrados. Nunca permanezca de pie. Siempre arrástrese bajo el humo y intente cubrirse la boca. Nunca regrese a un edificio en llamas; podría costarle la vida.
- Finalmente, tenga por lo menos un detector de humo en funcionamiento pues esto incrementa considerablemente sus posibilidades de sobrevivir a un incendio. Y recuerde practicar el plan de evacuación del hogar frecuentemente con toda la familia.

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

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

## 4.0 FUNCIONES ADICIONALES


---

### 4.1 Programación de Zonas con Avisador

---

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

#### ¿Cómo Habilito el Avisador en las Zonas?

- 1) Mantenga pulsada la tecla **[9]** durante 3 segundos.
- 2) Ingrese los dos dígitos del número de zona deseado o use las flechas **[▲]** o **[▼]** para ir a la zona deseada y pulse la tecla **●**. Repita para quitar el avisador de la zona. Si el número de zona se ilumina, la zona está con avisador. Si está apagada, la zona no está con avisador. Para quitar el avisador de todas las zonas pulse .
- 3) Pulse la tecla **X** para salir.



El Avisador de cada teclado debe ser habilitado por separado.

### 4.2 Silenciado del Teclado

---

Al ser silenciado, el teclado sólo emitirá el tono de confirmación, de rechazo y el tono cuando se pulsa una tecla. Por consiguiente, al ser silenciado, el teclado no emitirá tonos durante una alarma o en el retardo de salida.

Pulse la tecla **X** por 3 segundos para habilitar o deshabilitar

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



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

### 4.3 Alarmas de Pánico

---

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

Mantenga pulsados las teclas **[1]** y **[3]** para la policía.



Mantenga pulsados las teclas **[4]** y **[6]** para auxilio médico.

Mantenga pulsados las teclas **[7]** y **[9]** para alarma de fuego.

## 4.4 Programación de la Hora (Reloj)

---

### ¿Cómo Programo el Reloj del Sistema?

- 1) Pulse la tecla .
- 2) Entre su [CÓDIGO MAESTRO].
- 3) Entre [100].
- 4) Ingrese la [HORA] deseada (ver la nota más abajo).
- 5) Si se usa el formato de EE.UU. seleccione "1" para A.M. ó "2" para P.M.
- 6) Pulse la tecla  para salir.





Su instalador debió haber ajustado la hora con el formato Internacional (24hr) o EE.UU. (12hr).

## 4.5 Teclas de Acceso Rápido



---

A pedido de su instalador o de su compañía de seguridad usted podría tener que efectuar una de las siguientes acciones.

### 4.5.1 Reporte de Prueba



Pulse la tecla , ingrese su [CÓDIGO MAESTRO] y pulse la tecla . Esto enviará un código de reporte de prueba a la compañía de seguridad.

### 4.5.2 Llamar a PC



Pulse la tecla , ingrese su [CÓDIGO MAESTRO] y pulse la tecla . Esto iniciará una llamada a la compañía de seguridad que esta usando el software WinLoad.



### 4.5.3 Responder a PC

Pulse la tecla , ingrese su [CÓDIGO MAESTRO] y pulse la tecla . Esto forzará su sistema a responder una llamada de su compañía de seguridad que usa el software WinLoad.


### 4.5.4 Cancelar Comunicación

Pulse la tecla , ingrese su [CÓDIGO MAESTRO] y pulse la tecla . Esto anulará toda comunicación que se haya iniciado con el software WinLoad.

## 4.6 Configuración del Teclado

---

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

- 1) Mantenga pulsada la tecla **[6]** durante 3 segundos.
- 2) Pulse una de las teclas siguientes:
  - [1]** Luz de fondo: luz del teclado (7 lo más brillante).
  - [2]** Contraste: intensidad del carácter (7 lo más débil).
  - [3]** Recorrido: tiempo entre mensajes (7 lo más lento).
- 3) Pulse **[▲]** o **[▼]** para modificar la configuración.
- 4) Pulse la tecla  para guardar y salir.
- 5) Regrese al paso 2 o pulse la tecla **X** para salir.

## 4.7 Particiones

---

Su sistema **Spectra** está equipado con una función de particiones que puede dividir su sistema de alarma en dos

áreas distintas identificadas como *Área 1* y *Área 2*. Las particiones pueden usarse en instalaciones donde sistemas de seguridad compartidos sean más prácticos, como oficinas en el hogar o almacenes. Si está dividido, cada zona, cada Código de Usuario y muchas de las funciones de su sistema pueden ser asignadas al área 1, al área 2, o a ambas áreas.




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



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

## 4.8 Prueba y Mantenimiento

---

Con el sistema desarmado y la luz  encendida, camine en el área protegida para activar los detectores de movimiento. Abra y cierre puertas protegidas y verifique que las teclas respectivas se iluminen. Pida consejo a su instalador sobre la mejor manera de probar el funcionamiento de su sistema.

No use fuego ni queme objetos para probar los detectores de incendio. Pregunte a su servicio técnico sobre los métodos seguros para probar su sistema.

Bajo un uso normal su sistema no requiere de

mantenimiento, salvo pruebas de funcionamiento regulares. Se recomienda cambiar la batería del sistema cada tres años. Hable con su instalador acerca de las pruebas a efectuar y de la frecuencia de realización.

## 5.0 CÓDIGOS DE ACCESO

---

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

El sistema de seguridad Spectra acepta lo siguiente:

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



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

Para info sobre cómo cada *Código de Acceso* puede armar o desarmar vea “Verificación del Sistema” en sección 7.0.

### 5.1 Código Maestro del Sistema

---

El *Código Maestro del Sistema* (de fábrica: 123456) puede armar o desarmar toda área con cualquier método de esta sección y crear, modificar o borrar cualquier Cód. de Acceso. Vea “Programación de Códigos de Acceso” en pág. 28.

### 5.2 Códigos Maestro

---

El *Código Maestro 1* es asignado en permanencia al área 1 y puede usarse para crear, modificar o borrar *Códigos de Acceso* (ver sección 5.4) asignados al área 1.

El *Código Maestro 2* es asignado en permanencia al área 2 (excepto cuando las particiones están deshabilitadas, en tal caso el *Código Maestro 2* se asignará al área 1) y puede ser usado para crear, modificar, o borrar *Códigos de Acceso de Usuario* (ver sección 5.4) asignados al mismo área.



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

### 5.3 Código de Coacción

---

Si usted es obligado a armar o desarmar su sistema, el ingresar el *Código de Acceso* asignado al *Usuario 048* armará o desarmará el sistema y transmitirá de inmediato una alarma silenciosa (*Código de Coacción*) a la compañía de seguridad.



Esta opción debe ser habilitada por el instalador.

### 5.4 Programación de Códigos de Acceso


---

Su sistema admite *Códigos de Acceso* de 4 o 6 dígitos (ver pág. 35), donde cada dígito puede tener un valor entre 0 y 9. Los *códigos de 6 dígitos* son considerados como más difíciles de descifrar y, por consiguiente, más seguros. Evite programar *códigos de acceso* simples u obvios, como su número de teléfono, dirección o *códigos* como 1234.

### ¿Cómo Programo un Código de Acceso?

- 1) Pulse la tecla ←.
- 2) Entre su [CÓDIGO MAESTRO].
- 3) Ingrese los 3 dígitos de la [SECCIÓN] (ver la tabla 4).
- 4) Ingrese un nuevo [CÓDIGO DE ACCESO] de 4 ó 6 dígitos
- 5) Pulse X para salir.

### ¿Cómo Borro un Código de Acceso?

- 1) Repita los pasos 1 a 3 (ver arriba).
- 2) Pulse la tecla  una vez por cada dígito del Código de Acceso (4 ó 6 veces) hasta que el teclado emita un TONO DE CONFIRMACIÓN. Pulse luego la tecla X para salir.



Después de ingresar el número de sección desde la tabla 4, el teclado 1640 sólo mostrará los dos primeros dígitos de su código. Después de haber ingresado el segundo dígito, el tercero y el cuarto dígito aparecerán.


**Tabla 4: Secciones de Código de Usuario**


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

## 6.0 LISTA DE FALLOS

---

Su sistema de alarma supervisa constantemente 14 posibles condiciones de fallo. La mayoría de estas condiciones pueden comunicarse directamente a la compañía de seguridad.

 ***Sugerimos enfáticamente informar el fallo a su compañía de seguridad y permitirle efectuar el mantenimiento de su sistema.***

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

Cuando ocurre una condición de fallo, el ícono (❗) se ilumina.

### **¿Cómo Accedo a la Lista de Fallos?**

- 1) Pulse la tecla (❗). El (❗) ícono parpadeará y el (los) número(s) correspondiente al fallo(s) se iluminará(n).
- 2) Sírvase leer la lista de fallos en la cual se explican cada uno de ellos. Si no se dan instrucciones para corregir el fallo, llame a su compañía de seguridad para que efectúe las reparaciones apropiadas.
- 3) Pulse la tecla X o (❗) para salir.

### **[1] Sin Batería o Batería Baja**

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

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

El voltaje está bajo en batería de un transmisor inalámbrico.

## **[3] Fallo de Alimentación CA**

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

## **[4] Fallo de Sirena / PGM2 Desconectada**

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

## **[5] Fallo de Corriente CA de Sirena**

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

## **[6] Fallo de Alimentación Auxiliar**

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




### **[7] Fallo de Comunicación**

Si su sistema de alarma es supervisado, pero no puede comunicarse con la compañía de seguridad.

### **[8] Pérdida de Hora**


El reloj de su sistema de alarma debe ser reprogramado.

**Este es el único problema que sugerimos usted mismo corrija.** Pulse la tecla **[8]** para cambiar la hora.

 Para reprogramar el reloj consulte “Programación de la Hora (Reloj)” en pág. 23.

### **[9] Fallo de sabotaje o de Cableado en Zona**

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

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

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

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

### **[11] Fallo en Zona de Fuego**


Un problema de cableado ocurre en la zona de fuego.

### **[12] Pérdida de Módulo**

Un módulo dejó de comunicarse con su sistema.

### **[13] Pérdida de Supervisión de Transmisor Inalámbrico**

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

**Para ver en qué zonas los Transmisores Inalámbricos tienen problemas, pulse la tecla  después del Paso 2 de la Lista de Fallos (ver la página 30).**

### **[16] Fallo de Teclado**

Si por cualquier razón el teclado deja de comunicarse con el sistema de alarma, el teclado emitirá tres tonos “bip” consecutivos a intervalos de 3 segundos. Al restaurarse la comunicación, el teclado reasumirá sus funciones.

## 7.0 VERIFICACIÓN DEL SISTEMA

¿Fue dividido el sistema? Sí  No

Área 1 = \_\_\_\_\_

Área 2 = \_\_\_\_\_

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

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

### Códigos de Acceso





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

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

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

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

## Características y Botones Especiales

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

## Alarmas de Pánico:

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

## Tiempos del Sistema

Entre y salga por las puertas designadas.

*Retardo Salida 1 (Área 1):* \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para salir

*Retardo Salida 2 (Área 2):* \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para salir

*Retardo Entrada 1* = \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para desarmar antes de alarma; ingrese por la zona # \_\_\_\_\_

*Retardo Entrada 2* = \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para desarmar antes de alarma; ingrese por la zona # \_\_\_\_\_

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

## Otras Informaciones

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

Mantenimiento de: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Supervisado por: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Su número de abonado: \_\_\_\_\_

Ubicación de la Central: \_\_\_\_\_ en el circuito #: \_\_\_\_\_

Ubicación Conexiones Telefónicas: \_\_\_\_\_

## **Garantía**

Paradox Security Systems Ltd. ("el Vendedor") garantiza que sus productos están libres de defectos, tanto materiales como de mano de obra, bajo un uso normal durante un año. Exceptuando lo que se menciona aquí específicamente, todas las garantías expresas o implícitas, sean estatutarias o de otro tipo, cualquier garantía implícita de comerciabilidad y de adaptabilidad a un propósito particular, son expresamente excluidas. Debido a que el Vendedor no instala ni conecta los productos y debido a que los productos podrían ser usados en conjunto con productos no manufacturados por el Vendedor, éste no puede garantizar el rendimiento del sistema de seguridad y no será responsable de las circunstancias que resulten de la incapacidad del producto para funcionar. La obligación del fabricante bajo esta garantía se limita expresamente a la reparación o reemplazo, según el vendedor, de cualquier producto que no cumpla con las especificaciones. Toda devolución debe incluir la factura de compra y efectuarse dentro del periodo de la garantía. En ningún momento podrá el comprador o cualquier persona hacer responsable al Vendedor por cualquier pérdida o daños ocasionados, sean directos o indirectos, incluyendo, pero sin limitarse a esto, cualquier daño por pérdida de beneficios, mercancía robada o reclamaciones realizadas por terceros, que sea causado por artículos defectuosos o se deban al uso incorrecto o a una instalación defectuosa del material.

No obstante el párrafo anterior, la máxima responsabilidad del Vendedor se limitará estrictamente al precio de compra del producto defectuoso. El uso de este producto significa la aceptación de esta garantía.

**\*ATENCIÓN:** Los distribuidores, instaladores y/o otros que vendan el producto no están autorizados a modificar esta garantía o establecer garantías adicionales que comprometan al Vendedor.

One or more of the following US patents may apply: 6215399, 6111256, 5287111, 5119069, 5077549, 5920259, 5886632 (Canadian and international patents may also apply)

Spectra es una marca de comercio o marca registrada de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y/o otros países.

Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.

Todos los derechos reservados. © 2002-2003 Paradox Security Systems.



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

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

**[www.paradox.ca](http://www.paradox.ca)**

Impreso en Canadá - 11/2003

1640-SU00