

ROKONET



ORBIT-14

Manual do Usuário

ORBIT-14 User's Manual

Notícia Importante

Este manual é entregue sujeito às seguintes condições e restrições:

- ◆ Este manual contém informações que pertence à Rokonet Electronics Ltd. Tal informação é fornecida com o único propósito de assistir explícita e corretamente aos usuários autorizados do sistema.
- ◆ Nenhuma parte de seu conteúdo pode ser usada para qualquer outra finalidade, ser divulgada a qualquer pessoa ou firma ou ser reproduzida por qualquer meio, eletrônico ou mecânico, sem a prévia e expressa permissão por escrito de Rokonet Electronics Ltd.
- ◆ O texto e os gráficos são apenas para fins de referência e ilustração. As especificações em que são baseados estão sujeitas a alterações sem aviso.
- ◆ A informação contida neste documento está sujeita a alterações sem aviso. Nomes de empresas e de indivíduos e dados usados nos exemplos são fictícios, a menos que ressaltado de outra maneira.

Copyright © 2003 Rokonet Electronics Ltd. Todos os direitos reservados.

Informação ao Cliente

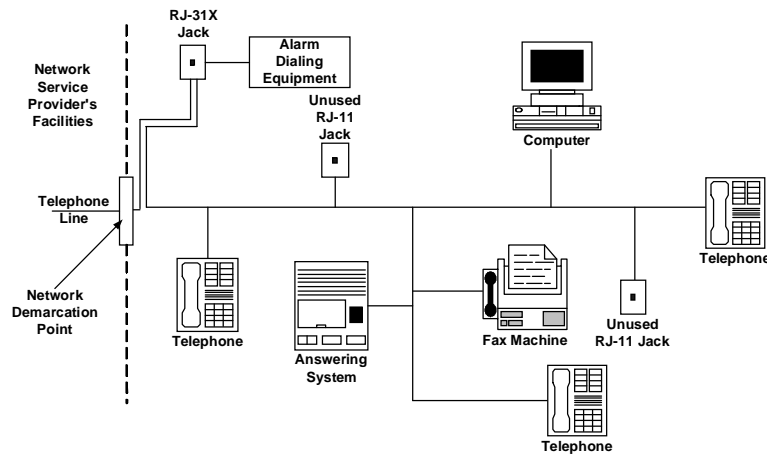
Declaração de Conformidade RTTE

Por este meio, Rokonet Electronics Ltd, declara que ORBIT-14 (RP214MC0000A) com acessórios com fios (incluindo cabos) está em conformidade com os requerimentos essenciais e outras provisões relevantes da Diretiva 1999/5/EC.

Conexão Telefônica (Ref.: FCC Parte 68)

1. Este equipamento, Painel de Controle de Alarme, chamado ORBIT-14 (RP214MA0000A), está em conformidade com a Parte 68 das Normas FCC e os requirements adotados pela ACTA. No painel inferior deste produto existe uma etiqueta que contém, dentre outras informações, um identificador do produto no formato US:RKEAL10BRP214MA. Se for necessário, este número deve ser fornecido à companhia telefônica.
2. Este equipamento foi projetado para ser conectado à rede telefônica usando um bloco terminal, que está em conformidade com a Parte 68 e um conector RJ31X instalado corretamente. Veja as Instruções de Instalação para maiores detalhes.
3. O REN é usado para determinar o número de dispositivos que podem ser conectados a uma linha telefônica. Um número excessivo de RENs numa linha telefônica pode resultar que os dispositivos não soem em resposta a uma chamada entrante. Na maioria, mas não em todas as áreas, a soma de RENs não deve exceder a cinco (5.0). Para estar seguro do número de dispositivos que podem ser conectados a uma linha, como determinado pelo total de RENs, entre em contato com a companhia telefônica local. O REN do sistema de alarme é parte do identificador do produto, que tem o formato US:RKEAL10BRP214MA.
4. Se o Painel de Controle de Alarme causar danos à rede telefônica, a companhia telefônica o notificará antecipadamente que uma descontinuidade temporária de serviço pode ser necessária. Se não for prático um aviso prévio, você será notificado assim que for possível. Além disto, você será avisado do seu direito de encaminhar uma reclamação com o FCC se isto for necessário.
5. A companhia telefônica pode fazer alterações nas suas instalações, equipamentos, operações e procedimentos, que podem afetar a operação deste equipamento. Se isto ocorrer, a companhia telefônica fornecerá aviso prévio para que você possa fazer as necessárias modificações para manter o serviço de forma ininterrupta.
6. Se aparecem problemas com o Painel de Controle de Alarme, que necessitam concerto ou informação sobre a garantia, por favor dirija-se a: Rokonet Industries USA Inc 2822 NW 79th Ave. Miami, Florida 33122 USA, telefone número 305 592 3820, URL: sales@rokonetusa.com.
Se o equipamento estiver causando danos à rede telefônica, a companhia telefônica poderá requerer que o equipamento seja desconectado até que o problema seja resolvido.
7. O painel de control é descrito no Manual de Instalação. É proibida a conexão com o serviço de telefone público por moeda. A conexão com serviço de linha compartilhada está sujeita às tarifas locais.

8. O Painel de Controle de Alarme deve estar habilitado a apreender uma linha telefônica e fazer uma chamada em uma situação de emergência. Deve poder fazer isto mesmo se outro equipamento (telefone, secretária eletrônica, modem de computador, etc.) estiver usando a linha telefônica. Para poder fazer isto, o painel de controle de alarme deve estar conectado a um conector RJ31X instalado adequadamente que esteja eletricamente em série com e antes de todo o outro equipamento unido à mesma linha de telefone. A instalação apropriada é descrita na figura abaixo. Se você tiver quaisquer perguntas a respeito destas instruções, consulte a sua companhia telefônica ou um instalador qualificado sobre como instalar o conector RJ31X e o painel de controle do alarme.



Customer Premises Equipment and Wiring

Interferência de Rádio Freqüência (Ref.: FCC Parte 15, Par. 15.105)

Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites da Classe B de aparelhos digitais de acordo com a Parte 15 das Normas FCC. Estes limites foram definidos para fornecer uma boa proteção contra danos de interferência em instalações residenciais. Este equipamento gera, utiliza, e pode irradiar energia de rádio freqüência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferência danosa às rádio comunicações. Entretanto, não há garantia de que não ocorrerão interferências em uma instalação em particular. Se este equipamento causar interferência danosa a uma recepção de rádio ou televisão, a qual possa ser determinada ligando-se e desligando-se o equipamento, o usuário é então encorajado a tentar resolver a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

1. Reoriente ou recoloque a antena receptora.
2. Aumente a separação entre o equipamento e o receptor.
3. Conecte o equipamento a uma tomada ou circuito diferente daquele utilizado para a conexão do receptor.
4. Consulte o revendedor ou um técnico especializado em Rádio/TV para obter auxílio.

Mudanças ou Modificações (Ref.: FCC Parte 15, Par. 15.21 e 15.27)

Mudanças ou modificações nesta unidade que não sejam expressamente aprovadas pela Rokonet, Ltd., podem invalidar a autorização para o usuário operar o equipamento.

Resumo dos Comandos do Usuário

Função	Procedimento
Armar o Sistema	[Código de Usuário] + [Arm]
Armar Grupo	[Código de Usuário] + [Stay] + [Número do Grupo:: 1/2/3 / 0=Todos os Grupos]
Desarmar o Sistema	[Código de Usuário]
Desarmar o Sistema (sob coação)	[Código de Coação]
Silenciar Alarme	[Código de Usuário]
Anular/permitir uma Zona	[*] + [1] + [Código de Usuário] + [2 dígitos do número da zona a ser anulada/ anulação cancelada]
Anular Rápido uma Zona	[*] + [1] + [2 dígitos do número da zona a ser ignorada / bypass cancelado]
Restaurar Detector(es) de Fumaça	[*] + [2] + [Código de Usuário] + [Número da Saída (PGM)]
Ativar Saída PGM	[*] + [2] + [Código de Usuário] + [No. da Saída PGM]
Ver Problemas	[*] + [3]
Mostrar Memória	[*] + [4]
Definir/Modificar o Código de Usuário	[*] + [5] + [1] + [Código Mestre] + [2 Dígitos do Número do Usuário a ser Definido/Modificado] + [Código Novo]
Configurar Nível de Autoridade do Usuário	[*] + [5] + [2] + [Código Mestre] + [2 Dígitos do Número do Usuário a ser Definido/Modificado] + [Número do Nível de Autoridade: 0 = Usuário, 1 = Usuário Un-Bypass, 2 = Cleaner, 3 = Serviço]
Ajuste de Data	[*] + [6] + [1] + [Código Mestre] + [MM] [DD] [AA]
Ajuste de Horário	[*] + [6] + [2] + [Código Mestre] + [HH] [MM]
Ajuste Tempo Auto Armar	[*] + [6] + [3] + [Código Mestre] + [HH] [MM]
Ajuste de Telefone Siga-Me	[*] + [7] + [1 / 2 / 3 / 4] + [Código Mestre] + No.Telefone + [#]
Cancelar Telefone Siga-Me	[*] + [7] + [1 / 2 / 3 / 4] + [Código Mestre] + [#]
Manutenção: Liga/Desliga Buzzer	[*] + [8] + [Código Mestre] + [1]
Liga/Desliga Anunciador de Porta	[*] + [8] + [Código Mestre] + [2]
Liga/Desliga resposta audível	[*] + [8] + [Código Mestre] + [3]
Ver Registro de Eventos (Teclado LCD)	[*] + [9] + [Código Mestre]
Testar o Sistema	[*] + [0] + [Código Mestre]

Tabela de Problemas	LED	Defeito
	1	Bateria Fraca
2	Perda de CA (Energia da Rede)	
3	Relógio Atrasado	
4	Problema de Comunicação	
5	Problema de Loop de Sirene	
6	Corte na Linha Telefônica	
7	Tamper Sirene / Caixa / Teclado	
8	Problema Zona de Dia	

Conteúdo

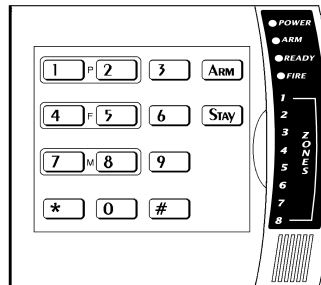
Seção 1: Conhecendo Seu Sistema	9
Introdução	Erro! Indicador não definido.
Termos e Definições	10
Seção 2: O Teclado	13
Indicadores Visuais	13
LED "Power" (Energia)	14
LED "Arm" (Armado)	14
LED "Ready" (Pronto)	15
LED "Fire" (Fogo)	15
LED de Zona	15
TECLAS	16
Teclas de Emergência	17
Seção 3: Códigos de Usuário	19
Criar/Mudar os Códigos de Usuário	19
Cancelar (Excluir) Códigos de Usuários	21
Configurando os Níveis de Autoridade do Usuário	22
Seção 4: Armandando e Desarmando o Sistema	24
Armando	24
Armamento Total	24
Armamento de Grupo	25
Verificando que Grupo que Está Armado	26
Armamento Rápido	26
Armamento com Chave de Controle	28
Desarmando	28
Desarmando o Sistema	28
Silenciando um Alarme	29
Desarmando em Estado de Coação	29
ORBIT-14 Manual do Usuário	7

Seção 5: Anulando uma Zonas (Bypass)	31
Comando de Anulação	31
Anulação Rápida	31
Verificando que Zona se Encontra Ignorada	32
Seção 6: Funções do Usuário	33
Seção 7: Problemas do Sistema	38
Seção 8: Sons do Sistema	41

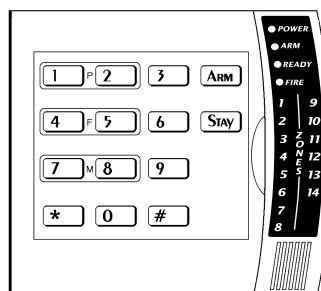
Seção 1: Conhecendo Seu Sistema

Introdução

Parabéns pela aquisição do Sistema de Segurança **ORBIT-14** da Rokonet. O **ORBIT-14** foi especificamente projetado para atender a uma ampla variedade de necessidades de segurança em inúmeras aplicações comerciais e residenciais. Sua comunicação com o sistema **ORBIT-14** é feita através de seu(s) **teclado(s)**. Usando as teclas, você pode dar comandos ao seu sistema. Como resposta, o teclado pode enviar-lhe informações através de seus indicadores e dos sinais sonoros que emite.



O seu sistema de segurança **ORBIT-14** é composto também por uma variedade de **sensores, detectores, e contatos** colocados ao longo das instalações e programados para reconhecimento de condições anormais. Tipicamente, o sistema protege contra **intrusão**. Alguns sistemas poderão ter também proteção contra **fogo** e proteção **ambiental** (como sensores de **gás** ou de **nível de água**).



Todos os detectores, sensores e contactos de seu sistema são conectados ao **painel de controle**. Desta forma, o sistema sempre sabe a situação de qualquer ponto protegido, como porta, janela, corredor, sala ou área. Da mesma forma, reconhece se um detector de fumaça foi ativado.

O painel de controle, que contém a parte eletrônica do sistema e a **bateria de reserva**, funciona em segundo plano e, por razões de segurança, é instalada de forma discreta e protegida.

Este Manual do Usuário contém toda a informação necessária para operar seu Sistema de Segurança ORBIT-14, da Rokonet, e tirar o maior proveito do mesmo.

Termos e Definições

Familiarizando-se com os seguintes termos e definições lhe ajudará a melhor entender e usar o seu sistema.

Nível de Autoridade: A cada indivíduo que usar o sistema é designado um Código de Usuário, que, por sua vez, é ligado a um Nível de Autoridade. Usuários com um nível de autoridade “mais alto” têm acesso a um maior número de funções do sistema, enquanto que aqueles com um nível de autoridade “mais baixo” são mais restritos no que podem fazer. Existem cinco distintos Níveis de Autoridade para os usuários do ORBIT-14, como se descreve na página 22.

Armamento Total: Este tipo de armamento é mais freqüentemente usado quando o recinto está vazio. Todos os detectores de intrusão do sistema estão prontos para emitir um alarme, no caso de serem violados.

Anulação de Zona (Ignorando Zonas): Pode ser conveniente ter-se uma ou mais zonas de sua instalação anuladas – e portanto ignorada pelo seu sistema. Você pode anular uma zona usando o Código de Usuário ou alternativamente você pode executar Anulação rápida sem o Código de Usuário. A Anulação Rápida é determinado durante o modo de instalação.

Central de Monitoramento: Além de produzir alarmes sonoros no local protegido, o seu sistema pode ser programado para enviar informações de alarme a uma **Central de Monitoramento** – facilidade que monitora continuamente a atividade dos sistemas de segurança, normalmente através da rede telefônica, e em casos de ocorrências comunica os fatos às autoridades competentes.

Anunciador de Porta (Chime): O anuncio é um som curto emitido pelo teclado, que pode ser programado para anunciar a violação da zona(s) de intrusão selecionada, enquanto o sistema estiver *desarmado*. Por exemplo, o som do Anunciador pode ser utilizado para anunciar a chegada de um cliente cada vez que a porta da frente se abre. Este recurso pode ser habilitado ou desabilitado a seu critério.

Zona de Dia: Uma Zona de Dia é aquela que quando ocorre uma violação durante o período em que o sistema está *desarmado* causa apenas uma indicação de problema (ver página 38). Entretanto, a mesma violação com o sistema armado causará um alarme completo.

Desarmamento sob Coação: Se você for coagido a desarmar o seu sistema, você pode atender ao desejo do invasor enquanto envia um **alarme de coação silencioso**, para uma Central de Monitoramento. Para fazer isto, você deve utilizar um **Código de Coação** especial, que desarmará o sistema de forma regular, e transmitirá simultaneamente um alarme silencioso para a Central de Monitoramento (ver página 29).

Registro de Eventos: Uma lista de eventos do sistema pode ser visualizada no teclado LCD ou transferida para a companhia de alarme por meio do software Upload/Download e impressa para análise adicional.

Retardo de Entrada/Saída: O seu sistema de segurança deve incorporar um retardo de entrada/saída para permitir a entrada e a saída adequadas do edifício

sem causar alarmes falsos. Um período de retardo deve ser definido durante a instalação do sistema para permitir um tempo suficiente para que você entre e saia.

Telefone Siga-Me: Além do evento padrão que é informado à Central de Monitoramento, o sistema pode enviar mensagens de alarme ou sons ao telefone de um usuário designado do sistema. A função Siga-Me pode suportar quatro números de telefone.

Grupo: Um número de zonas pode ser reunido como uma unidade para permitir armamento parcial. Cada zona pode ser atribuída a qualquer um (ou a uma combinação) de três grupos.

Chave de Controle: Seu sistema pode ser também equipado com uma chave de controle, útil para operações de armar e desarmar (normalmente num local remoto).

Botão de Pânico: Um botão especial de pânico pode ser instalado em qualquer local de preferência para permitir uma notificação imediata e flexível de alarme em caso de emergência.

Armamento Rápido: Armamento sem usar o Código de Usuário. Para armamento Total, simplesmente pressione a tecla **ARM**. Para Armamento de Grupo, use a tecla **STAY** junto com o número do grupo. Armamento Rápido é determinado durante a instalação. Para maiores informações, veja a página 24.

Upload/Download: Software usado pelo instalador para programar o Orbit 14 e pelo usuário para operar o sistema e ver o estado do sistema.

Relatório de Problemas: Se requerido, o seu sistema de segurança pode também comunicar à Central de Monitoramento sobre qualquer problema ou funcionamento defeituoso que seja detectado, facilitando a chamada da assistência técnica.

Código de Usuário: Um código de quatro dígitos que é usado para executar diversas funções do ORBIT-14.

Saídas de Utilidade (Saídas Programáveis PGM): Além da operação normal do seu sistema, é possível colocar um aparelho eletrodoméstico ou uma iluminação do prédio sob o controle do ORBIT-14 – de forma que possa ser convenientemente ligado ou desligado automaticamente, por um comando do usuário de qualquer teclado do sistema.

Anúncio de Mensagem de Voz: Um Módulo de Voz opcional pode ser adicionado ao seu sistema. Até três mensagens curtas podem ser gravadas. Estas mensagens substituem os sons de alarme produzidos normalmente no modo Siga-Me.

Zona: Uma parte do sistema, composta por um único detector, ou um grupo de detectores, normalmente relacionados a uma determinada área do prédio ou a um tipo de proteção. As zonas que utilizam dispositivos projetados para detectar penetração são chamadas de zonas de intrusão. Outro tipo de zona pode ter um ou mais detectores de fumaça. São as chamadas zonas de fogo. Visto que um número específico distingue cada zona, o ORBIT-14 pode informar o estado da zona e registrar todos os eventos da zona informados pelo detector da zona.

Seção 2: O Teclado

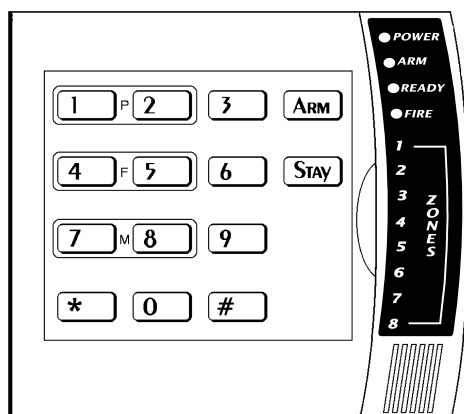
O ORBIT-14 pode suportar até 5 teclados, com uma escolha de quatro modelos: LCD, 6 LED's, 8 LED's ou 14 LED's. Este manual detalha a operação do ORBIT-14 desde os teclados LED.

Esta seção discute os indicadores visuais do teclado e o uso de suas teclas. Para operação com o teclado LCD consulte o Manual de Instrução do LCD.

Indicadores Visuais

Cada teclado informa o estado do seu sistema através de seus indicadores LED (luminosos). Através de suas teclas, você pode efetuar comandos de "armar" e "desarmar" o sistema, anular zonas de intrusão, comunicar emergências, silenciar alarmes em progresso, além de outras diversas funções úteis.

Os quatro indicadores LED's situados na parte superior direita fornecem as indicações típicas do sistema, conforme descrito abaixo e nas próximas páginas. Alguns indicadores têm funções adicionais que serão explicadas mais adiante.



LED “Power” (Energia)

O LED **Power** indica o estado da operação do sistema.

CONDIÇÃO	DESCRIÇÃO
ACESO	O sistema está operando corretamente, usando energia da rede elétrica (CA) e a bateria de reserva está em boas condições.
APAGADO	O sistema está inoperante por falta de energia elétrica (tanto da rede CA quanto da bateria de reserva); é necessária intervenção da assistência técnica.
PISCANDO (Em estado desarmado)	Indica uma condição de problema; para maiores informações no display e para tratar as condições de problema, consulte a página 38.

NOTA:

Ao ocorrer um problema, o LED **Power** piscará apenas enquanto o sistema estiver desarmado. Uma vez armado o sistema, o LED **Power**, que piscava anteriormente, permanecerá continuamente aceso.

LED “Arm” (Armado)

O LED “**Arm**” indica se os detectores de intrusão estão armados.

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ACESO	Os detectores do sistema de intrusão estão armados ; violações subseqüentes de um ponto ou área de proteção (por exemplo, uma porta, uma janela, um movimento não autorizado) resultarão num alarme de roubo.
APAGADO	A função de intrusão do sistema está desarmada .
PISCANDO	Ocorre quando as teclas de emergência do teclado emitem alarmes de pânico, fogo ou de emergência especial, ou quando aparecem alarmes depois de desarmar o sistema, ou quando um alarme de tamper ocorreu no sistema.

LED “Ready” (Pronto)

O LED “Ready” indica se as zonas de intrusão do sistema estão seguras e prontas para serem armadas.

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ACESO	Todas as zonas de intrusão estão seguras; o sistema está pronto para ser armado.
APAGADO	Uma ou mais zonas de intrusão não estão seguras e o sistema não está pronto para ser armado. Antes que o sistema possa ser armado, algumas providências devem ser tomadas.
PISCANDO	Indica que uma ou mais zonas de intrusão do sistema foram Anuladas (ignoradas) . Para maiores informações, consulte <i>Anulando Zonas</i> , página 31).

LED “Fire” (Fogo)

O LED “Fire” indica um alarme de fogo no sistema.

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ACESO	Um alarme de fogo ou emergência de fogo está em curso ou ocorreu recentemente.
APAGADO	Todas as zonas de fogo estão operando normalmente .
PISCANDO	Uma falha foi detectada na zona de fogo do sistema e necessita ser corrigida. Para maiores informações sobre problema em zona de fogo, consulte a página 40).

LED de Zona

Os LED’s de **Zona** indicam a condição de cada uma das zonas de intrusão do sistema.

Ao entrar na função **Ver de Problemas** ([*][3]) os LED’s das zonas 1-8 representam uma indicação de problema, como descrito na página 38.

NOTA:

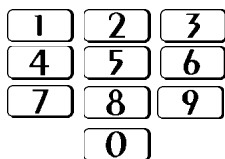
No teclado LED de 6 Zonas, os LED’s 7 e 8 receberão as etiquetas Tamper e Dia, respectivamente.

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO	
	Sistema Desarmado	Sistema Armado
APAGADO	A zona está segura .	A zona correspondente está segura .
ACESO	N/A (Não Aplicável)	Houve alarme na zona indicada
	NOTA: Um LED de Zona aceso junto com um LED ARM piscando indica um alarme de tamper no sistema.	
PISCANDO	A zona correspondente não está segura .	N/A (Não Aplicável)

TECLAS

As teclas podem ser usadas para uma variedade de funções. A função de cada tecla é explicada a seguir:

Teclas



Função

Estas teclas são usadas para digitar os códigos numéricos que podem ser necessários para armar e desarmar o sistema, para acionar alarmes de emergência, e para muitas outras funções especiais.



A tecla [*] é usada para ativar a modalidade Funções do Usuário (veja página 33).



Tecla usada para armar os detectores de intrusão do sistema na modalidade "AWAY"; pode ser necessária a introdução de um número de *Código de Usuário* antes de se pressionar a tecla Arm. Consulte a página 24 para maiores informações.



(Tecla usada para armar os detectores de intrusão do sistema à modalidade "Grupo"; é possível que seja necessário digitar um número de *Código de Usuário* antes de se pressionar a tecla. Consulte a página 25 para maiores informações.

Teclas de Emergência

O teclado fornece três conjuntos de teclas que podem ser pressionadas a qualquer momento em que seja necessário chamar a *polícia*, o *corpo de bombeiros* ou em caso de uma *emergência especial*. (médica)

Emergência de Pânico

1 **2**

Pressionar **1** e **2** simultaneamente por pelo menos dois segundos para ativar o alarme **Emergência de Pânico**.

Emergência de Fogo

4 **5**

Pressionar **4** e **5** simultaneamente por pelo menos dois segundos para ativar o alarme **Emergência de Fogo**.

Emergência Médica

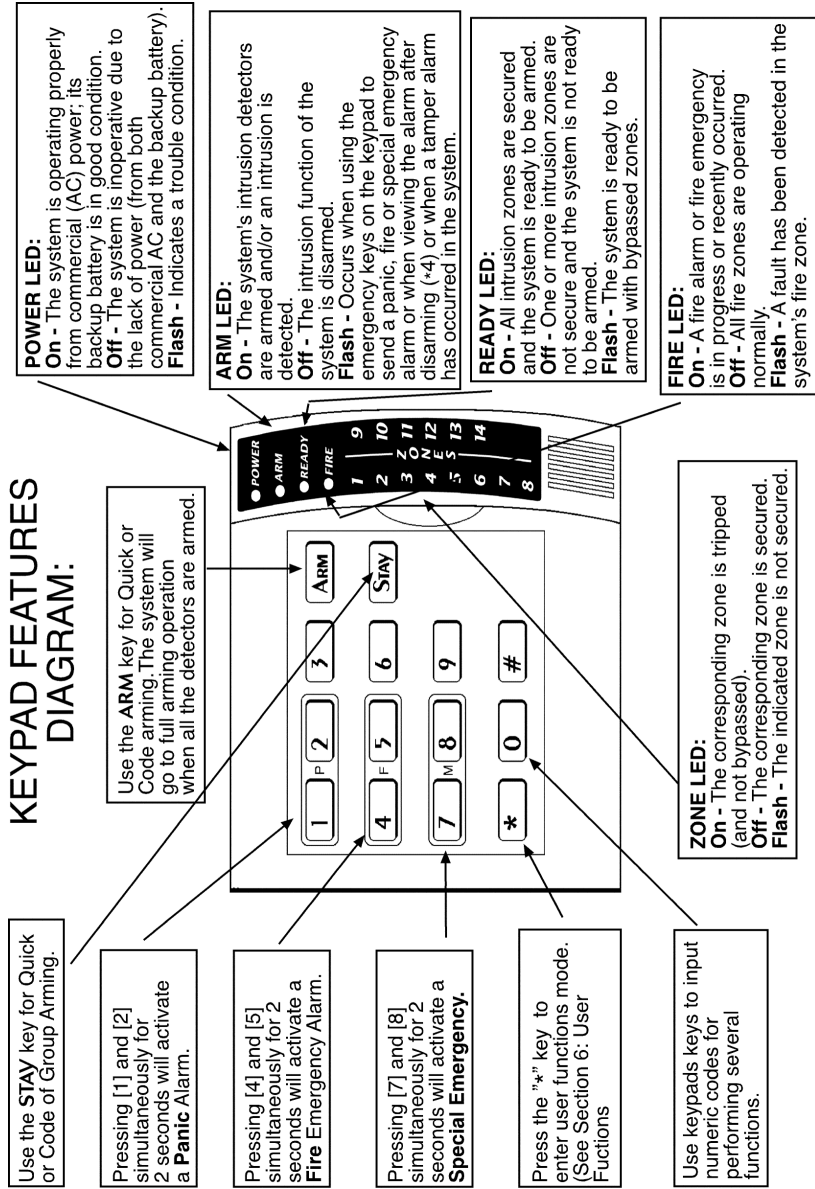
7 **8**

Pressionar **7** e **8** simultaneamente por pelo menos dois segundos para ativar o alarme **Emergência Médica**.

Os anúncios que resultam durante estes três alarmes de emergência, juntamente com outros sons do sistema, são abordados na *Seção 8: Som do Sistema*, na *página 41*.

Para um resumo das características do teclado refira-se à figura da próxima página.

KEYPAD FEATURES DIAGRAM:



Seção 3: Códigos de Usuário

Para realizar diversas funções do *ORBIT-14*, um **código de segurança** de quatro dígitos (normalmente chamado de **Código de Usuário**) deve ser digitado no teclado.

A cada indivíduo que usar o sistema é designado um Código de Usuário, que, por sua vez, é ligado a um Nível de Autoridade.

Em sistemas residenciais, é comum todo o membro da família usar o mesmo Código de Usuário. Em certos sistemas comerciais, entretanto, é comum dar a cada funcionário autorizado o seu próprio *Código de Usuário* (como apresentado na página 19).

Seu *ORBIT-14* permite utilizar até 20 Códigos de Usuário. Um destes códigos é definido como **Código Mestre**; o(s) usuário(s) que possuir o *Código Mestre* pode executar as seguintes funções especiais:

- Adicionar, modificar, e excluir Códigos de Usuário e Níveis de Autoridade de Usuário
- Acertar o relógio interno do sistema
- Executar determinadas funções e testes do sistema.

Seu *ORBIT-14* recebe em fábrica o Código Mestre de 1-2-3-4. Se sua empresa de alarme não modificou o código para um de sua preferência, é melhor alterá-lo para um que seja único e personalizado. Para modificar o Código Mestre e/ou para programar Códigos de Usuário, siga as etapas descritas na página 19.






Criar/Mudar os Códigos de Usuário

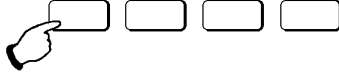
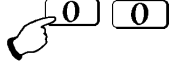
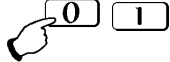
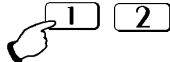

O usuário a que foi atribuído o Nível de Autoridade Mestre pode modificar todos os Códigos de Usuários mas não pode ver os dígitos do Código de Usuários.

NOTA:

O sistema deve estar desarmado para poder configurar ou alterar códigos de usuário. O LED **ARM** LED estará APAGADO

➤ Para criar/alterar um código de usuário:

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Entre para o <i>Modo de Funções do Usuário</i> () e selecione <i>Códigos</i> (5):    

PASSO	DESCRIÇÃO
2	<p>Digite os 4 dígitos do <i>Código Mestre</i> atual:</p> 
3	<p>Entre um código de usuário de 2 dígitos.</p> <p>Exemplo: Para alterar o <i>Código Mestre</i>, pressione "00":</p>  <p>Para criar/alterar o <i>Código de Usuário 1</i>, pressione "01":</p>  <p>Para criar/alterar o <i>Código de Usuário 12</i>, pressione "12":</p>  <p>É possível criar/alterar até 20 <i>Códigos de Usuário</i>.</p>
4	<p>Digite os 4 dígitos do código selecionado para o novo <i>Código Mestre</i> ou para o novo <i>Código de Usuário</i>:</p> 
5	<p>Se a operação tiver sido realizada corretamente, o teclado emitirá um som de um segundo para confirmação. O novo <i>Código de Usuário</i> está em funcionamento a partir deste momento.</p>

Exemplo:

Para modificar o *Código Mestre* 1234 para o novo código 7890, pressione as seguintes teclas:

[*][5] [1]

[1] [2] [3] [4]

[00]

[7] [8] [9] [0]

**Função do
Usuário**

Código Mestre

**Número do
Usuário**

**Novo Código
do Usuário**






















Cancelar (Excluir) Códigos de Usuários

Em alguns momentos, pode ser necessário cancelar completamente um *Código de Usuário*. Observe que é impossível cancelar o *Código Mestre* (apesar de este poder ser modificado).

NOTA:

O sistema deve estar desarmado para poder configurar ou alterar códigos de usuário. O LED **ARM** estará APAGADO

➤ **Para excluir um código de usuário:**

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Entre para o <i>Modo de Funções do Usuário</i> () e escolha <i>Códigos</i> [5] [1]:    
2	Entre os 4 dígitos do <i>Código Mestre</i> atual:     
3	Para excluir o <i>Código de Usuário 1</i> , pressione "01":    Para excluir o <i>Código de Usuário 12</i> , pressione "12":    É possível criar/alterar até 19 Códigos de Usuário. O Código Mestre não pode ser excluído
4	Digite 0-0-0-0 (que NÃO é um código válido) para excluir o Código de Usuário selecionado.     
5	Se a operação tiver sido realizada corretamente, o teclado emitirá um som de um segundo para confirmação. O Código de Usuário selecionado será excluído a partir deste momento.

Configurando os Níveis de Autoridade do Usuário

A cada indivíduo que usar o sistema é designado um Código de Usuário, que, por sua vez, é ligado a um Nível de Autoridade. Usuários com um nível de autoridade “mais alto” têm acesso a um maior número de funções do sistema, enquanto que aqueles com um nível de autoridade “mais baixo” são mais restritos no que podem fazer. Existem cinco distintos Níveis de Autoridade para os usuários do ORBIT-14, como se descreve a seguir:


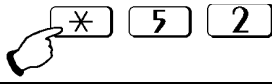

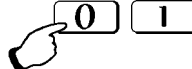

NÍVEL	DESCRIÇÃO
Mestre	Permite todas as operações no sistema, tais como: Armar/Desarmar, Ativar saídas de utilidade, modificar e cancelar Código de Usuários, ajustar hora, dia, auto-armar, programar números de Siga-Me e ver memória de eventos do sistema. Só há um único Código Mestre no sistema. Este código só pode ser modificado pelo instalador ou pelo próprio Mestre.
Usuário	Permite operações básicas, como Armar/Desarmar, anular (Ignorar) zonas e ativar saídas de utilidade.
Não anula	Semelhante ao nível de autoridade do Usuário, sem a permissão de ignorar zonas.
Empregada doméstica	Usado somente uma vez para armar e desarmar (não pode ignorar), depois do qual o código é automaticamente apagado e deverá ser redefinido. Este código é usado tipicamente em residências para o pessoal de limpeza, ajudantes domésticos e pessoais de consertos, que devem entrar nos recintos antes que chegue o proprietário(s).
Serviço	Um usuário de serviço não pode desarmar um sistema armado por um outro usuário com um nível diferente de autoridade ou um sistema armado na modalidade Armamento Rápido. Um usuário de serviço não pode ignorar uma zona..

➤ Para configurar o nível de autoridade:

Para modificar o nível de autoridade siga o exemplo da próxima tabela.

NOTA:

O sistema deve estar desarmado para poder configurar ou alterar níveis de autoridade do usuário. O LED **ARMADO** estará APAGADO

PASO	DESCRIPÇÃO
1	<p>Entre para o <i>Modo de Funções do Usuário</i> () e selecione <i>Códigos</i> [5][2]:</p> 
2	<p>Entre os 4 dígitos do <i>Código Mestre</i> atual:</p> 
3	<p>Entre os dois dígitos do número do usuário. Por exemplo: Para ajustar o nível de autoridade para o usuário 1 pressione "01".</p> 
4	<p>Entre 1 dígito para o nível de autoridade do usuário como segue:</p> <p>0: Usuário 1: Usuário Não anula 2: Empregada doméstica 3: Serviço</p> <p>Por exemplo, para entrar/modificar o nível de autoridade do Usuário para Serviço, pressione "3":</p>  <p>NOTA: Você pode modificar o nível de autoridade de 19 usuários. O nível de autoridade Mestre é atribuído por predeterminação ao usuário de número 00 e não pode ser modificado.</p>
5	<p>Se a operação tiver sido realizada corretamente, o teclado emitirá um som de um segundo para confirmação. O Código de Usuário selecionado será excluído a partir deste momento.</p>

Seção 4: Armandando e Desarmando o Sistema

Armando

Sistema em estado armado possibilita que os detectores de intrusão acionem o alarme, quando violados. Lembre-se que a proteção de fogo bem como as oferecidas pelas teclas de emergência do teclado estão sempre armadas e sempre disponíveis. Se o seu sistema é equipado com proteção ambiental (por exemplo, detecção de gás ou de nível de água) esta proteção também estará sempre disponível.


NOTA:

Antes de armar o seu sistema, todas as suas zonas deverão estar seguras ou anuladas (ignoradas). O LED **PRONTO** do teclado, se aceso, indica que todas as zonas estão seguras. Se o LED **PRONTO** não estiver aceso, o LED com o número correspondente à(s) zona(s) não segura(s) estará piscando. Antes de poder armar o sistema, a zona indicada deve ser identificada e colocada em estado seguro. Se isto não for possível, a(s) zona(s) afetada poderá ser colocada em estado de anulação (ignorada) e será ignorada pelo sistema durante o próximo período armado. Lembre-se que ignorar uma zona, embora às vezes necessário, reduz o grau de proteção do sistema, contra intrusão.

Armamento Total

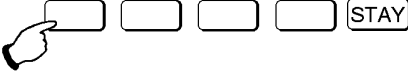

Armamento total prepara *todos* os detectores de intrusão do sistema para emitir um alarme, no caso de serem violados, e é usado quando se deixa o recinto vazio.

PASSO	DESCRIÇÃO
1	<p>Verifique o LED PRONTO LED em seu teclado. Se estiver aceso ou piscando, o sistema está PRONTO para ser armado.</p> <ul style="list-style-type: none">● POWER○ ARM● READY○ FIRE <p>Se NÃO estiver aceso ou piscando, o sistema NÃO está pronto para ser armado. Neste caso, torne segura ou anule (ignore) a(s) zona(s) violada(s) e prossiga.</p>

PASSO	DESCRIÇÃO
2	<p>Entre seu Código de Usuário de 4 dígitos e pressione ARM.</p>  <p>NOTA: Se ocorrer um erro durante a digitação de seu Código de Usuário, o teclado emitirá três bips curtos. Neste caso, digite de novo a seqüência, corretamente.</p>
3	<p>Saia da área protegida e feche a porta. O teclado emitirá sons de bip durante a contagem regressiva do período de <i>Retardo de Saída</i>.</p>

Armamento de Grupo

Armamento de Grupo permite que você arme um número de zonas usando a tecla **STAY**. Pergunte ao seu instalador sobre definição de grupos.

PASSO	DESCRIÇÃO
1	<p>Verifique o LED PRONTO em seu teclado. Se estiver aceso ou piscando, o sistema está PRONTO para ser armado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● POWER ○ ARM ● READY ○ FIRE <p>Se NÃO estiver aceso ou piscando, o sistema NÃO está pronto para ser armado. Neste caso, torne segura ou anule (ignore) a(s) zona(s) violada(s) e prossiga.</p>
2	<p>Entre seu Código de Usuário de 4 dígitos seguido por STAY.</p>  <p>NOTA: Se ocorrer um erro durante a digitação de seu Código de Usuário, o teclado emitirá três bips curtos. Neste caso, digite de novo a seqüência, corretamente.</p>
3	<p>Entre o número do grupo. Você tem 4 opções para armamento de grupo: 1, 2, 3 e 0. Para armar todos os grupos, use o "0". Por exemplo, para armar o grupo 3 pressione:</p> 
4	<p>O teclado emitirá sons de bip durante a contagem regressiva do período de <i>Retardo de Saída</i>.</p>

NOTAS:


Pressionando **STAY** + **[Número do Grupo]** + **#** o sistema silenciará os bips do teclado e cancelará o tempo de Retardo de Entrada.

Pressionando **STAY** + **[Número do Grupo]** + **X** durante o tempo de saída silenciará os bips do teclado.

Verificando que Grupo que Está Armado

O sistema deve estar armado.

➤ Para identificar o(s) grupo(s) armado(s)

PASSO	DESCRIÇÃO
1	<p>Entre seu Código de Usuário de 4 dígitos seguido por STAY.</p>  <p>NOTA: Se o seu sistema está definido como Armamento Rápido, simplesmente pressione a tecla STAY.</p>
2	<p>Os três primeiros LED(s) de Zona do teclado, que correspondem ao(s) grupo(s) armado(s) se acenderão por alguns segundos. LED Zona 1 representa o Grupo 1. LED Zona 2 representa o Grupo 2. LED Zona 3 representa o Grupo 3.</p>

NOTA:

Se o sistema está armado no modo Total os LED's de Zona no teclado não se acenderão.

Armamento Rápido

Armamento Rápido permite que você arme o sistema rapidamente e sem necessidade de código.

**NOTA:**

O instalador do sistema deverá definir Armamento Rápido.

➤ Para armamento rápido usando armamento total:

- ◆ Pressione **ARM**. O sistema está completamente armado.

➤ **Para armamento rápido de um grupo:**

- ◆ Pressione **STAY** seguido do número do grupo. O(s) grupo(s) selecionado(s) permanecerá (ao) armado(s).

NOTAS:

Se o sistema está definido com Armamento Rápido, você pode armar mais de um grupo ao mesmo tempo. De fato, armando um grupo sobre o outro. Por exemplo:

Se o Grupo 1 está armado e você quer armar o Grupo 2 simplesmente pressione **[STAY] + [2]** e Grupo 2 será armado.

Se o sistema não está definido com Armamento Rápido, você não pode armar um grupo sobre o outro. Neste caso você pode ou armar somente um grupo (**[STAY] + 1, 2** ou **3**) ou todos os grupos usando a opção **[STAY] + [0]**. Por exemplo:

Se o Grupo 1 está armado e você quer armar o Grupo 2, você primeiro terá que desarmar o Grupo 1 e só depois armar o Grupo 2, usando a seqüência: **[STAY] + [2]**.


Armamento com Chave de Controle

Se o seu sistema está equipado com uma chave especial de controle, poderá com a torção de uma chave, ser alternado entre as modalidades de *Armamento (Total)* e *Desarmamento*.


Desarmando

Desarmando o Sistema

Desarmar o sistema desativa seus detectores. Lembre-se que *proteção contra fogo* e a *proteção oferecida pelas teclas de emergência* do teclado estão *sempre* armadas e sempre disponíveis.

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se fora do recinto protegido, abra uma porta de "entrada". O(s) teclado(s) emitirá um bíp, indicando o início do <i>Retardo de Entrada</i> .
2	<p>Desarmando um sistema armado:</p> <p>Antes do término do tempo de <i>Retardo de Entrada</i>, digite o seu Código de Usuário de 4 dígitos:</p>  <p>NOTA:</p> <p>Se ocorrer um erro durante a digitação de seu Código de Usuário, o teclado emitirá três bips curtos. Neste caso, digite de novo a seqüência, corretamente.</p>

Silenciando um Alarme

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se fora do recinto protegido, abra uma porta de "entrada". O(s) teclado(s) emitirá um bip, indicando o início do <i>Retardo de Entrada</i> .
2	Observe o teclado. Se constatar qualquer uma das seguintes condições, um alarme ocorreu: <ul style="list-style-type: none">• O LED ARMADO está piscando• Um LED de Zona está continuamente aceso• O LED FOGO está continuamente aceso
3	Desarme o sistema, digitando seu Código de Usuário:  NOTA: É preferível entrar no recinto somente depois que a polícia ou a companhia de seguros tenha investigado e você está seguro de que o ladrão não se encontra mais no local.

NOTA IMPORTANTE:

Se o alarme foi causado por um Detector de Fumaça do tipo com contatos que se travam, o LED **FOGO** no teclado permanecerá aceso, indicando que o sistema contra incêndio deverá ser restaurado antes de voltar a detectar alarmes subsequentes. Além disso, até que a restauração ocorra, não será possível armar o sistema. Para restaurar o sistema e apagar o LED **FOGO**, refira-se a *Restaurar um Detector de Fumaça*, na tabela da página 34.

Desarmando em Estado de Coação

Se forçado a desarmar o sistema sob coação, você pode atender às ordens do intruso e, ao mesmo tempo, enviar um alarme silencioso de coação à Central de Monitoramento. Para ativar este alarme, você deve usar um código de coação especial, que desarma o sistema de forma regular, porém transmite simultaneamente o alarme de coação. Todos os Códigos de Usuários podem acionar o desarme sob coação.


Para usar um código de coação, acrescente **1** ao último dígito de seu Código de Usuário, como pode ser visto na tabela abaixo:

Código de Usuário	Código de Coação
1-2-3-4	1-2-3-5
5-6-7-8	5-6-7-9
6-7-8-9	6-7-8-0

NOTA:

Sob nenhuma circunstância o código de coação deve ser usado casualmente ou sem motivo. Estações de Monitoramento, juntamente com os Departamentos de Polícia, levam em consideração muito seriamente os códigos de coação e agem imediatamente.

➤ **Para desarmar o sistema, usando um código de coação:**

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se fora do recinto protegido, abra uma porta de "entrada". O(s) teclado(s) emitirá um bíp, indicando o início do <i>Retardo de Entrada</i> .
2	<p>Entre seu Código de Coação de 4 dígitos:</p>  <p>Após digitar o código, o sistema será desarmado e um alarme silencioso será enviado à Central de Monitoramento.</p>

NOTA:

Uma das saídas PGM (saídas programáveis) do seu sistema pode ser programada para ser ativada continuamente após a entrada do código de coação. Desta forma, a desativação deverá ser feita manualmente por um dos seguintes procedimentos:

1. Armandando o sistema.
2. Desarmando o sistema após ter ocorrido um alarme enquanto a saída PGM esteve ativada.

Seção 5: Anulando (Ignorando) Zonas

Quando uma zona de intrusão não está segura, o LED **PRONTO** em seu teclado não se acenderá, nem o sistema poderá ser prontamente armado.

Observando quais os LED's de zonas estão piscando no teclado poderá identificar a zona com falha de intrusão. Ignorando a zona permite que você arme o sistema mesmo que a zona esteja aberta/não segura.

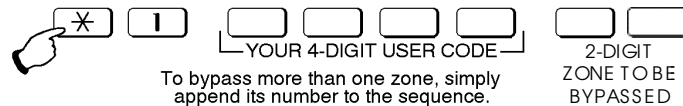
AVISO:



Uma zona ignorada pode reduzir a capacidade de segurança de seu sistema.

Comando de anulação

Para fazer com que uma zona seja anulada, ignorada pelo sistema, digite o seguinte comando:



NOTAS:

Se ocorrer um erro durante a digitação de seu Código de Usuário, o teclado emitirá três bips curtos. Digite de novo, se necessário.

Digite um código de dois dígitos para o número da zona. Por exemplo, para a zona cinco digite 05.

Zonas adicionais podem ser ignoradas ao mesmo tempo, adicionando-se os seus números à seqüência. Por exemplo, para ignorar as Zonas 2 e 3, pressione: [*] + [1] + [CÓDIGO DE USUÁRIO] + [02] + [03].

A mesma seqüência é usada para desfazer e refazer o procedimento de ignorar zonas, durante o período desarmado, de forma que possam ser aplicados ou removidos.

Pressione [#] ou [*] para confirmar ou aguarde dois segundos (período de timeout (limite de tempo)).

Anulação Rápida

Se o sistema está programado para Anulação Rápida, você pode seguir os mesmos procedimentos descritos anteriormente sem digitar os 4 dígitos do Código de Usuários ou vocês podem utilizar a seguinte opção para uma Anulação Extra Rápida:

➤ Para executar uma Anulação Extra Rápido:

Pressione o primeiro dígito do número da zona por pelo menos 2 segundos, até escutar um bip. Depois do bip, digite o segundo dígito do número da zona. Por exemplo, para Anulação da zona 05:

[0] por 2 segundos + [5]

Zonas adicionais podem ser ignoradas ao mesmo tempo, adicionando-se os seus números à seqüência. Por exemplo, para ignorar as Zonas. 05, 07 e 12, pressionem: [0] por 2 segundos + [5], [0] [7] [1] [2].

NOTAS:

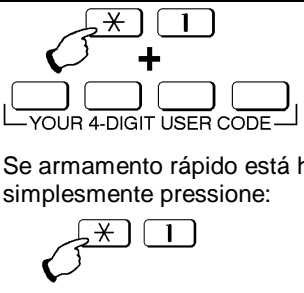
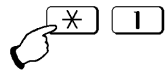
Somente o primeiro dígito da primeira zona deve ser pressionado por 2 segundos.

A mesma seqüência pode "alternar" a anulação (oes) durante o período desarmado, de forma que possa ser ou aplicado ou removido.

Verificando que Zona se Encontra Ignorada

O sistema deve estar desarmado. Se o LED **PRONTO** do teclado estiver piscando, há pelo menos uma zona ignorada no sistema.

➤ Para identificar uma zona ignorada:

PASSO	DESCRIÇÃO
1	 <p>Se armamento rápido está habilitado em seu sistema, simplesmente pressione:</p> 
2	Observe os LED(s) de ZONAS no teclado. Os que representam as zonas ignoradas ficarão acesos durante vários segundos.

NOTAS:

O LED **PRONTO**, enquanto estiver piscando, indica que há uma ou mais zonas ignoradas. Qualquer zona(s) ignorada(s) durante o período desarmado permanecerá (ao) desativada(s) quando o sistema for armado.

Zona(s) que tiverem sido ignoradas durante o tempo em que o sistema estiver armado, serão automaticamente restauradas ao seu estado normal (condição não ignorada), quando o sistema estiver desarmado.

Seção 6: Funções do Usuário

Seu ORBIT-14 possui uma variedade de **Funções do Usuário** que podem ser selecionadas. Entrando no modo de *Funções do Usuário*, um número de opções é disponibilizado de modo a determinar a forma de funcionamento do seu sistema de alarme, tais como:

- Adicionar, modificar, e excluir *Códigos de Usuários*
- Anular (Ignorar) zonas
- Mostrar a memória de alarmes anteriores
- Mostrar problemas do sistema
- Inibir (e reabilitar) sons do teclado
- Configurar o relógio interno, hora e data do sistema
- Efetuar determinados testes do sistema

FUNÇÃO DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO	PRESSIONAR	COMENTÁRIOS
Ignorando Zonas	Para ignorar ou reconsiderar determinada(s) zona(s)	$\boxed{*} + \boxed{1}$ + CÓDIGO DE USUÁRIO $+ \boxed{} \boxed{}$ (2 dígitos do número de zona a ser ignorada ou reconsiderada).	Consulte os procedimentos de Anulando (Ignorando) Zonas, como apresentado na página 31.
Anulação Rápida		$\boxed{*} + \boxed{1}$ $+ \boxed{} \boxed{}$ (2 dígitos do número de zona a ser ignorada ou reconsiderada).	
Anulação Extra Rápida		O primeiro dígito da zona $\boxed{}$ durante no mínimo 2 segundos e depois o segundo dígito $\boxed{}$.	
Ativar uma Saída de Utilidade (PGM)	Ativa ou desativa uma Saída de Utilidade PGM	$\boxed{*} + \boxed{2}$ + CÓDIGO DE USUÁRIO $+ \boxed{}$ (número da Saída de Utilidade a ser ativada ou desativada).	Máximo de seis saídas de utilidade. Consulte sua Empresa de Alarme ou o Instalador.

FUNÇÃO DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO	PRESSIONAR	COMENTÁRIOS
Restaurar um Detector de Fumaça	Restaura um detector de fumaça	<p>✖ + 2</p> <p>+ CÓDIGO DE USUÁRIO</p> <p>+ []</p> <p>(número da Saída de Utilidade responsável pela restauração do(s) Detector(es) de Fumaça)</p>	Refira-se a Problemas do Sistema na página 38, e consulte sua Empresa de Alarme ou o Instalador.
Mostrar Problemas do Sistema	Mostra os problema(s) do sistema que faz (em) com que o LED LIGADO pisque.	<p>✖ + 3</p>	Refira-se a Problemas do Sistema na página 38, e consulte sua Empresa de Alarme ou o Instalador.
Mostrar Memória de Alarmes	Apresenta qualquer alarme ocorrido durante o último período em que o sistema esteve armado.	<p>✖ + 4</p>	Através de seus LED's, o teclado revela a(s) zona(s) na(s) qual (is) houve alarme, durante o último período em que o sistema esteve armado. Após alguns segundos os LED's voltarão ao estado normal.
Configurar o Código de Usuário	Adiciona, modifica ou exclui os Códigos de Usuário e Mestre	<p>✖ + 5 + 1</p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ [] []</p> <p>(2 dígitos do Código de Usuário)</p> <p>+ [] [] [] []</p> <p>(Novo Código de Usuário)</p> <p>Nota: Use 0-0-0-0 to excluir o Código.</p>	Refira-se a Criar/Alterar Códigos de Usuário na página 19.

FUNÇÃO DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO	PRESSIONAR	COMENTÁRIOS
Configurar o Nível de Autoridade do Usuário	Estabelece o nível de autoridade do usuário	<p><input type="text" value="✖"/> + <input type="text" value="5"/> + <input type="text" value="2"/></p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>(2 dígitos do Código de Usuário)</p> <p>+ <input type="text"/></p> <p>(Novo código de nível de autoridade; 0= Usuário; 1= Usuário não anula zona; 2= Empregada; 3= Serviço)</p>	Para mais informação sobre níveis de autoridade, consulte a página 22.
Definindo a Data	Define a data do sistema	<p><input type="text" value="✖"/> + <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="1"/></p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ <input type="text" value="M"/> <input type="text" value="M"/> <input type="text" value="D"/> <input type="text" value="D"/></p> <p>+ <input type="text" value="Y"/> <input type="text" value="Y"/></p>	Digite a data no formato MMDDAA. Por exemplo, para Maio 28, 2003, digite 052803.
Definindo a Hora	Acerta o relógio interno do sistema.	<p><input type="text" value="✖"/> + <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="2"/></p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ <input type="text" value="H"/> <input type="text" value="H"/> <input type="text" value="M"/> <input type="text" value="M"/></p> <p>Digite a hora no formato de 24 horas HH:MM</p>	Exemplos de formatos de 24 horas: <ul style="list-style-type: none"> • Para 12:30 AM, digite 0030. • Para 8:45 da manhã, digite 0845. • Para 6:15 da tarde, digite 1815. O relógio deve ser acertado para garantir a operação adequada do sistema.
Configurando Auto Armamento	Ajusta o auto-armamento para um horário específico	<p><input type="text" value="✖"/> + <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="3"/></p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ <input type="text" value="H"/> <input type="text" value="H"/> <input type="text" value="M"/> <input type="text" value="M"/></p> <p>Digite a hora no formato de 24 horas HH:MM</p>	Use o formato de 24 horas

FUNÇÃO DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO	PRESSIONAR	COMENTÁRIOS
Ajustar o Número de Telefone Siga-Me 1- 4	Ajusta o primeiro número de telefone para a função Siga-Me (até 32 dígitos)	<p>[*] + [7] [1]</p> <p>ou</p> <p>[*] + [7] [2]</p> <p>ou</p> <p>[*] + [7] [3]</p> <p>ou</p> <p>[*] + [7] [4]</p> <p>+ CÓDIGO MESTRE + Número de Telefone + [#]</p>	Você pode incluir as funções especiais descritas na tabela abaixo, se requeridas.
Função		Seqüência	Resultado
Pare de discar e espere por um novo tom de discagem		[STAY], [1]	A
Espere um tempo fixo antes de continuar		[STAY], [2]	B
Troque de <i>Pulso</i> para <i>Tom</i> (ou de <i>Tom</i> para <i>Pulso</i>)		[STAY], [3]	C
Envie o caractere DTMF *		[STAY], [*]	*
Envie o caractere DTMF #		[STAY], [#]	#
Para apagar um número de telefone use a seqüência: [*] + [7] + [1 / 2 / 3 / 4] + [Código Mestre] + [#]			
Som do Teclado	Determina como o dispositivo de som interno do teclado irá operar sob condições específicas	<p>[*] + [8]</p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ [1]</p>	Após introduzir o Código Mestre, pressione [1] para habilitar / desabilitar a operação atual dos bips do teclado (ver página 41).
Operação com Anunciador de porta (Door Chime)		<p>[*] + [8]</p> <p>+ CÓDIGO MESTRE</p> <p>+ [2]</p>	Habilita / desabilita o anunciador (chime) para as zonas de intrusão que possuem este recurso. (ver página 10.)

FUNÇÃO DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO	PRESSIONAR	COMENTÁRIOS
Indicação de resposta Audível (audible Kiss-Off)		<p style="text-align: center;"> * + 8 + CÓDIGO MESTRE + 3 </p>	Desativa / ativa a resposta audível (Kiss-Off audível), que é uma indicação, quando o equipamento depois de haver transmitido, com sucesso, os dados à Central de Monitoramento, recebe o sinal de "Kissoff".
Registrador de Eventos	Restaura os eventos localizados na memória de registro de eventos (até 250 eventos).	<p style="text-align: center;"> * + 9 + CÓDIGO MESTRE </p>	Use esta opção somente com o teclado LCD. Uma lista de eventos é apresentada desde o último introduzido até o primeiro registrado. Para mais informações. Consulte as instruções do LCD.
Testes do Sistema	Realiza os seguintes testes curtos: <ul style="list-style-type: none"> • LED's do Teclado • Buzzer (cigarra) do Teclado • Sirene externa • Bateria de reserva 	<p style="text-align: center;"> * + 0 + CÓDIGO MESTRE </p>	A sirene externa será ativada momentaneamente. <ul style="list-style-type: none"> • Os LED's do teclado piscarão. • Se habilitado, o Buzzer do teclado emitirá bips. • Bateria fraca ou falta de energia da rede elétrica farão o LED LIGADO piscar; se isto ocorrer consulte sua empresa de alarme.

Seção 7: Problemas do Sistema




Seu **ORBIT-14** foi projetado para relatar qualquer **problema** ou falha de funcionamento que ele possa detectar. A notificação da existência de um eventual problema é feita ao usuário através de indicações no(s) teclado(s) e, em vários casos, também à Central de Monitoramento e à sua companhia de alarme. Qualquer incidência ou problema deve ser seriamente considerado e sua reparação deve ser imediata. Se não for resolvida rapidamente, uma condição de problema poderá comprometer o seu sistema e impedir sua apropriada operação.

O **ORBIT-14** foi projetado para evitar ao máximo a ocorrência de problemas. Porém, havendo um problema, o LED **POWER** passa a piscar aproximadamente uma vez a cada segundo. Se isto acontecer, siga os passos descritos a seguir para determinar o problema.

NOTAS:

É possível que ocorra mais de uma situação de problema ao mesmo tempo. Se este for o caso, múltiplos LED's de Zona se acenderão simultaneamente..

➤ Para ver condições de problema:

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Entre no <i>Modo de Funções do Usuário</i> pressionando  e depois selecione <i>Visualização de Problemas (3)</i> :  
2	O teclado emitirá bip e os seus LED's se acenderão, refletindo a informação abaixo. Após alguns segundos, o display voltará ao normal.

PROBLEMA	DESCRIÇÃO	LED	RESPOSTA
Bateria Fraca	A capacidade da bateria está fraca ou em falta e necessita ser recarregada ou substituída.	Zona 1 LED Aceso	Contate sua Companhia de Alarme ou o Instalador.
Perda de Energia CA (Corrente alternada)	A energia comercial foi interrompida; o sistema continuará funcionando com sua bateria de reserva enquanto for possível.	Zona 2 LED Aceso	Certifique-se de que o Transformador do ORBIT-14 não tenha sido removido de sua tomada. Se estiver intacto, contate sua Companhia de Alarme ou o Instalador.

PROBLEMA	DESCRIÇÃO	LED	RESPOSTA
Relógio atrasado	O relógio do sistema perdeu a referência da hora e/ou data.	Zona 3 LED Aceso	Fixe a hora e data do sistema, veja página 35
Problema de Comunicação	O ORBIT-14 falhou em suas tentativas em relatar um alarme ou uma condição de problema à Central de Monitoramento.	Zona 4 LED Aceso	Verifique se sua linha telefônica está funcionando. Se não estiver, contate a companhia telefônica local.
Problema de Loop na sirene	O ORBIT-14 identificou um problema no circuito da sirene.	Zona 5 LED Aceso	Verifique para ver se sua Sirene externa foi alterada. Se o problema existe, contate sua Companhia de Alarme ou o Instalador.
Corte na Linha Telefônica	A linha telefônica usada para comunicação com a Central de Monitoramento está rompida ou inoperante.	Zona 6 LED Aceso	Se todos os telefones dos recintos estão operando corretamente, contate sua Companhia de Alarme ou o Instalador. Se não, contate a companhia telefônica local.
Tamper da Sirene / Caixa / Teclado	Indica uma condição de tamper (sistema anti-sabotagem) na sirene externa ou na Caixa do Painel ou em qualquer teclado.	Zona 7 LED Aceso (Tamper no LED-6 do teclado)	Contate sua Companhia de Alarme ou o Instalador.
Zona de Dia	Uma zona designada como uma zona de DIA apresentou falhas durante o período desarmado.	Zona 8 LED Aceso (Dia no LED-6 do teclado)	Verifique a integridade da zona indicada.

➤ **Para desabilitar o Alarme de Fogo:**

Em certos casos, o LED **FOGO** do teclado poderá permanecer aceso continuamente, mesmo se não houver nenhum alarme ativado e se o sistema estiver desarmado.

FUNÇÕES DO USUÁRIO	DESCRIÇÃO E MEDIDAS CORRETIVAS
<p>● POWER ○ ARM ○ READY ● fire</p> <p>O LED FOGO permanece aceso.</p>	<p>Após um alarme de fogo ter sido disparado e silenciado, o LED vermelho de FOGO do teclado permanecerá aceso continuamente se um Detector de Fumaça (possivelmente aquele que causou o alarme) estiver travado. Até a sua restauração, o Detector de Fumaça travado não permitirá ao LED PRONTO acender, e IMPEDIRÁ o sistema de ser armado.</p> <p>Para destravar um detector travado e apagar o LED FOGO vermelho, siga o seguinte procedimento:</p> <p><input type="text" value="✕"/> + <input type="text" value="2"/> + CÓDIGO DE USUÁRIO + <input type="text" value=""/> (Número da Saída de Utilidade que é responsável por restaurar o Detector de Fumaça)</p> <p>Se necessário, consulte sua empresa de alarme ou o instalador para obter informações adicionais sobre restauração de detectores de fumaça.</p> <p>Uma vez realizada a restauração, o LED PRONTO indicará o estado do sistema e você poderá armá-lo novamente.</p> <p>NOTA:</p> <p>Pode haver necessidade de executar este procedimento repetidas vezes, a fim de impedir que o(s) detector (es) de fumaça re-detectem a fumaça restante.</p>

Seção 8: Sons do Sistema

Juntamente com as indicações visuais fornecidas pelo(s) teclado(s), o seu sistema é projetado para produzir um aviso sonoro após certos eventos. Dependendo das circunstâncias, estes sons podem ser produzidos pelo(s) teclado(s) do sistema ou por dispositivos externos de som (por exemplo, uma sirene ou campainha).

EVENTO	SOM DO TECLADO	SIRENE/ CAMPAINHA
Alarme de Intrusão	Opcional (veja Nota 5)	Sim (contínuo)
Alarme de Fogo	Sons rápidos repetitivos (veja Nota 3)	Sim (intermitente)
Emergência de Pânico no Teclado	Um bip momentâneo	Opcional (veja Nota 2)
Emergência de Fogo no Teclado	Sons rápidos repetitivos (veja Nota 3)	Sim
Emergência Médica no teclado	Um bip momentâneo	Não
Armando ou Desarmando	Um som de um segundo se completado corretamente; três bips rápidos em caso de erro. (veja Nota 3)	Não
Introdução Incorreta de Seqüência	Três bips rápidos (veja Nota 3)	Não
Contagem Regressiva de Retardo de Entrada	Sons lentos repetidos até o término do período de retardo de entrada (veja Nota 3)	Não
Contagem Regressiva de Retardo de Saída	Sons lentos repetidos até o término do período de retardo de saída (veja Nota 3)	Opcional (veja Nota 1)
Problema de Loop da sirene ou Problema de Bateria Fraca	2 bips repetidos rapidamente até que a tecla [#] é pressionada.	Não
Entrada de dados no modo de <i>Funções do Usuário</i> (veja página 33)	Som de um segundo se efetuado corretamente; três bips rápidos em caso de erro. (veja Nota 3)	Sem som

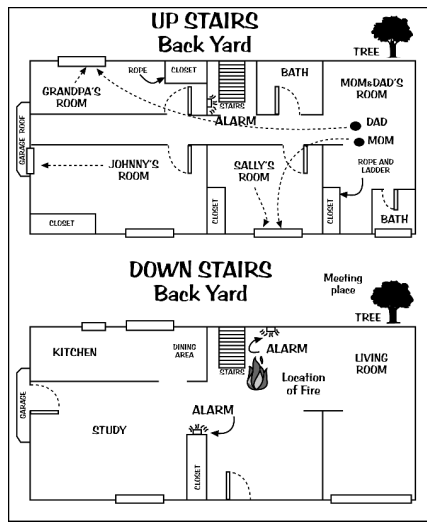
NOTAS:

1. Se selecionado na instalação, um curto “toque” da sirene poderá ser ouvido quando o período de Retardo de Saída termina. Veja página 10 para maiores informações.
2. A opção se o Alarme de Pânico acionará – ou não – a sirene externa é determinada pela empresa de alarme durante a instalação de seu sistema.
3. Os bips do teclado emitidos durante o tempo de contagem regressiva de Retardo de Entrada/Saída e em função de Emergência de Fogo ou em resposta aos erros de digitação são normalmente habilitados. A critério do usuário, tais bips podem ser inibidos. Veja página 10 para maiores informações.
4. Qualquer zona de intrusão, se selecionada para a característica: **Anunciador de porta (chime)**, fará com que o teclado anuncie um evento quando violada durante o período desarmado. Através de Funções do Usuário, o Anunciador (chime) pode também ser inibido, caso não seja desejado. Veja página 10 para maiores informações.
5. De acordo com as decisões tomadas durante a instalação do sistema, o(s) teclado(s) poderá (ao) emitir bips durante este tipo de alarme.

Planos de Evacuação de Emergência

Um **plano de evacuação de emergência** deverá ser estabelecido e utilizado durante uma condição real de alarme de fogo. Os seguintes passos são recomendados pela *Associação Nacional de Proteção Contra Incêndio* (NFPA) e podem ser utilizados como um guia para estabelecer um plano semelhante para o seu caso em particular.

1. Desenhe uma planta do seu prédio, mostrando as janelas, as portas, as escadas e saídas no teto que possam ser utilizadas como saídas de emergência. Segue abaixo um exemplo.
2. Indique rotas de fuga de cada ocupante, determinando duas maneiras de escapar de cada cômodo. Uma deverá ser a saída normal do prédio enquanto que a outra pode ser uma janela que se abra facilmente ou uma outra rota alternativa. Sugere-se colocar uma escada de escape próxima de uma janela de saída de emergência caso a distância para o andar abaixo seja muito grande. Mantenha sempre as rotas de escape desobstruídas.
3. Pratique os procedimentos de escape e determine um local fora do prédio para proceder a uma contagem de todos os seus ocupantes.
4. Em uma casa, durma com a porta do quarto fechada para aumentar o seu tempo de escape. Em caso de suspeita de incêndio, primeiramente verifique a temperatura da porta. Se você achar que ela está segura, coloque o seu ombro contra a porta e abra-a cuidadosamente. Esteja preparado para fechá-la rapidamente caso fumaça e calor comecem a invadir o recinto.
5. Depois de escapar de um incêndio, chame o Corpo de Bombeiros de um telefone da vizinhança.



NOTAS:

Após ter sido completada a instalação de seu Sistema de Segurança, notifique os seus Departamentos locais de Incêndio e Polícia para dar-lhes o seu nome e endereço para os registros.

O alerta prematuro de detecção de incêndio, é mais bem alcançado pela instalação de dispositivos detectores de incêndio em todos os cômodos. Este equipamento deve ser instalado em conformidade com o padrão 72 da Associação Nacional de Proteção contra Fogo.

Para informações adicionais, escreva à Associação Nacional de Proteção contra Fogo (NDPA) em Batterymarch Park, Quincy, MA 02289.

Rokonet – Garantia Limitada

Rokonet Electronics, Ltd. e suas subsidiárias e filiais ("Fabricante") dão garantia a seus produtos contra defeitos de materiais e de fabricação, sob condições normais de uso e durante 12 meses, a partir da data de fabricação. Tendo em vista que o Fabricante não instala nem conecta o produto, e considerando que o produto pode ser utilizado em conjunto com produtos de outros fabricantes, o Fabricante não pode garantir o desempenho do sistema de segurança, do qual este produto faz parte. As obrigações e as responsabilidades previstas nesta garantia são limitadas exclusivamente ao conserto e à substituição, conforme opção do Fabricante, dentro de um prazo aceitável a partir da data de entrega de qualquer produto que não se encontre dentro destas especificações. O Fabricante não faz qualquer outra garantia, explícita ou implícita, da comercialização ou da adequação do produto a qualquer outra finalidade em particular.

Em nenhum caso, o Fabricante será responsável por quaisquer danos acidentais ou resultantes de brechas nesta ou em qualquer outra garantia, explícita ou implícita, ou ainda decorrentes de qualquer outro elemento de responsabilidade. As obrigações do Fabricante, previstas nesta garantia, não incluem despesas com fretes ou custos de instalação, ou ainda, de qualquer responsabilidade direta, indireta ou como consequência de danos ou atrasos. O Fabricante não declara que seu produto não poderá ser burlado, que o produto evitará qualquer perda, prejuízo ou dano material ou pessoal, por furto, roubo, incêndio ou qualquer outro evento, ou que o produto proporcionará, em todos os casos, proteção ou alerta adequados. O Comprador entende que a instalação e manutenção apropriadas do sistema de alarme podem tão somente reduzir o risco de ocorrência de furto, roubo ou de incêndio sem alerta, mas que isto não é um seguro ou uma garantia de que tais ocorrências não irão acontecer ou de que não existirão danos pessoais ou materiais como resultado das mesmas.

Conseqüentemente, o Fabricante não terá nenhuma responsabilidade por qualquer dano ou perda pessoal ou material, com base na reclamação de que o produto falhou em dar o alerta. Todavia, se o Fabricante for responsabilizado, direta ou indiretamente, por qualquer perda ou dano originado com base nesta garantia limitada, ou em qualquer outra, independente de causa ou de origem, a valor máximo de sua responsabilidade não ultrapassará o preço da aquisição do produto.

Nenhum empregado ou representante do Fabricante está autorizado a modificar esta garantia, sob nenhuma condição, bem como fornecer qualquer outra garantia.

ADVERTÊNCIA: Este produto deve ser testado no mínimo uma vez por semana.

Contatando a Rokonet

Rokonet Electronics Ltd. está comprometida com serviço ao cliente e sustentação do produto. Você pode entrar em contato conosco através do nosso website (www.rokonet.com) ou nos seguintes números de telefone e fax:

USA

Tel: +1 (305) 592-3820

Fax: +1 (305) 592-3825

Reino Unido

Tel: +44 (1527) 576-765

Fax: +44 (1527) 576-816

Itália

Tel: +39 (02) 392-5354

Fax: +39 (02) 392-5131

Israel

Tel: +972 (3) 9616555

Fax: +972 (3) 9616584

Brasil

Tel: +55 (21) 2496-3544

Fax: +55 (21) 2496-3547

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida de nenhuma maneira, sem autorização prévia, por escrito, do editor.

