ORBIT-PRO

RP-296 – MANUAL DO USUÁRIO.

ROKONET

Informações ao Cliente

1. O ORBIT-PRO (Modelo RP-296) está em conformidade com as Normas da FCC dos Estados Unidos da América, Parte 68. No painel superior do equipamento há uma etiqueta que contém, entre outras informações, o Número de Registro na FCC e o Número de Equivalência de Campainha (REN = 0.8B). Quando solicitada, essa informação deve ser fornecida à Companhia Telefônica.
2. O equipamento vem com um conector telefônico aprovado pela FCC, e foi projetado para ser conectado à rede telefônica ou à fiação do prédio, usando um conector que se enquadre nos termos da Parte 68.
3. Se o ORBIT-PRO (RP-296) não estiver funcionando de maneira adequada, ele pode causar danos à rede telefônica. Nesse caso, a Companhia Telefônica lhe enviará uma notificação prévia sobre a necessidade de interromper temporariamente os serviços prestados. Caso contrário, você será avisado logo que possível. Também será informado sobre o direito que lhe cabe de fazer uma reclamação junto à FCC, se necessário.
4. A Companhia Telefônica pode fazer mudanças em suas instalações, equipamentos, operações ou procedimentos, que podem afetar a operação do equipamento. Nesse caso, a Companhia Telefônica lhe enviará uma notificação prévia para que possam ser realizadas as modificações necessárias para manter o serviço em funcionamento. Se o equipamento estiver causando danos à rede telefônica, a Companhia Telefônica poderá solicitar o desligamento do equipamento até que o problema seja sanado.
5. É proibida qualquer conexão do equipamento a telefones públicos operados com moedas ou cartões telefônicos. A conexão a um serviço de linha compartilhada está sujeita às tarifas públicas.
6. Se for detectado qualquer problema com o ORBIT-PRO (RP-296), entre em contato com o vendedor para obter informações sobre o conserto e a garantia.

Informações sobre os Centros de Serviços encontram-se no final deste manual.

ATENÇÃO

Este equipamento foi devidamente testado e encontra-se nos limites estabelecidos na Parte 15 das Normas da FCC para dispositivos digitais da Classe B. Esses limites foram determinados para proporcionar proteção contra a interferência prejudicial em uma instalação residencial. O equipamento gera, usa e pode irradiar ondas de radiofreqüência e, se não for instalado e usado de acordo com as instruções, pode causar interferência prejudicial às radiocomunicações. Mas não há como garantir uma instalação sem interferência. Se o equipamento causar interferência prejudicial à recepção de rádio e televisão, que pode ser determinada ao desligar e religar o equipamento, o usuário deve tentar corrigir a interferência, seguindo as seguintes instruções:

. Reoriente ou recoloque a antena de recepção;

. Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.

. Conecte o equipamento a uma saída em um circuito diferente ao que o receptor estiver conectado.

. Consulte o vendedor ou um técnico experiente em Rádio/TV.

Se forem realizadas quaisquer mudanças ou modificações nesta unidade sem a aprovação expressa da Rokonet. Ltd., o usuário poderá perder a autorização para operar o equipamento.

Todos os direitos são reservados.

Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida de qualquer forma sem a expressa autorização da Rokonet Electronics Ltd.

RESUMO DOS COMANDOS

"É necessário **ARMAR** o sistema para se proteger de **intrusões**.

Todas as demais formas de proteção, incluindo **alarmes de incêndio** e outras **situações de pânico** (i.e, polícia, bombeiros e outros) **estão sempre prontos para relatar alarmes e NÃO precisam ser armados.** "

Este Manual contém todas as informações necessárias para a operação do Sistema de Segurança Rokonet *ORBIT-PRO* e a utilização correta de todos os recursos disponíveis. Esta página, denominada **Resumo dos Comandos**, tem por objetivo fornecer-lhe informações gerais e concisas sobre as operações usuais do sistema.. Para obter explicações mais detalhadas e informações específicas, consulte as páginas indicadas a seguir.

FUNÇÃO	**PROCEDIMENTO**	**PÁGINA**
Como Armar o Sistema (ao deixar o prédio)	[CÓDIGO DO USUÁRIO] [ARM]	11
Como Armar o Sistema (ao ficar em casa)	[CÓDIGO DO USUÁRIO] [STAY]	11
Como Desarmar o Sistema	[CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]	13
Como Desarmar a Coação	[CÓDIGO DE COAÇÃO] [ENTER]	14
Como Silenciar o Alarme	[CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]	13
Como Inibir uma Zona	[CÓDIGO DO USUÁRIO] [BYP] [Nº DA ZONA A SER DESVIADA] [ENTER]	12, 19
Operação de Saída	[*] [2] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [Nº DE SAÍDA] [ENTER]	19
Falhas do Sistema	[*] [3] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] E UTILIZE A BARRA DE ROLAGEM E SELECIONE	22
Memória no Painel	[*] [3] [5] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] E UTILIZE A BARRA DE ROLAGEM E SELECIONE	
Como Acertar a Hora	[*] [6] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [HH:MM] [ENTER]	
Como Acertar a Data	[*] [6] [2] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [DD:MM:AAAA] [ENTER]	
Anunciador de Porta ligado	[*] [4] [4] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]	
Anunciador de Porta desligado	[*] [4] [3] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]	
Como Definir / Alterar o Código do Usuário	[*] [5] [MASTER CODE] [ENTER] [Nº DO CÓDIGO A SER DEF../ALT.] [NOVO CÓD.] [ENTER]	10

ÍNDICE

PARTE 1: CONHEÇA O SEU EQUIPAMENTO 1

INTRODUÇÃO 1

ALGUMAS DEFINIÇÕES 1

Zona 1
Zona de 24-horas 2
Estações Centrais 2
Anunciadores de Porta 2
Relato de Problemas 2
Saídas 2
Comutador de Teclas 2
Como Armar o Sistema 2
Armação Completa e Armação Interna 2
Armação Rápida e Armação por Código 3
Tempo de Espera de Entrada/Saída 3
Como Armar com a Porta da Frente Aberta 3
"Localize-me" 3
Como Programar 3
Partições 3
Expansão do Sistema 3
PARTE 2: SEU TECLADO 3
INDICADORES VISUAIS 4
TECLAS 7
PARTE 3: COMO OPERAR O SISTEMA 7
TECLAS DE EMERGÊNCIA 8
Emergência Policial 8
Emergência de Incêndio 8
Emergência Auxiliar 8
CÓDIGOS DE USUÁRIOS 8
DEFINIR / ALTERAR CÓDIGOS DE ACESSO 10
COMO CANCELAR CÓDIGOS DE USUÁRIOS 10
COMO ARMAR O SISTEMA 11
COMO INIBIR UMA ZONA 11
COMO INIBIR / REARMAR UMA ZONA INIBIDA 12
COMO VISUALIZAR (CONDIÇÃO DE ZONA NÃO PRONTA) 12
COMO DESARMAR UM SISTEMA E/OU SILENCIAR UM ALARME 13
COMO DESARMAR A COAÇÃO 14
COMO DESARMAR USANDO O CÓDIGO DE COAÇÃO 14
PARTE 4: SISTEMAS DIVIDIDOS EM PARTIÇÕES 15
INTRODUÇÃO 15
COMO ARMAR MULTIPLAS PARTIÇÕES 15
COMO DESARMAR MÚLTIPLAS PARTIÇÕES 16
PARTE 5: SONS DO SISTEMA 17
PARTE 6: FUNÇÕES DO USUÁRIO 18
PARTE 7: FALHAS DO SISTEMA 22

PARTE 1: CONHEÇA O SEU EQUIPAMENTO

INTRODUÇÃO.

Parabéns! Você acaba de adquirir um excelente equipamento. O Sistema de Segurança ***ORBIT-PRO*** da Rokonet foi especificamente projetado para atender a uma série de exigências de segurança, podendo ser empregado em residências e prédios comerciais.

Você se comunica com o seu *ORBIT-PRO* por meio do(s) teclado(s). Há dois tipos de teclados: um com tela LEDs, e outro com LCD. É possível passar instruções ao sistema usando as teclas. Por outro lado, o sistema pode lhe transmitir informações pelo painel, indicadores e sons que produz.

O sistema de segurança *ORBIT-PRO* também consiste de uma série de **sensores, detectores** e **contatos** dispostos pelas dependências do prédio e projetados para identificar condições anormais. O sistema já vem com proteção contra **intrusão**. Alguns sistemas também podem oferecer proteção contra **incêndio** ou proteção **ambiental** (tal como **gás** ou **sensores do nível d'água**).

Todos os sensores, detectores e contatos do sistema estão ligados ao **painel de controle**. Assim, o sistema está sempre informado sobre as condições de qualquer porta, janela, corredor, sala ou área protegida. Também sabe quando um detector de fumaça é ativado.

O painel de controle, que contém a eletrônica e a **bateria de reserva** do sistema, encontra-se na parte posterior e, por motivos de segurança, está instalado em local não visível.

ALGUMAS DEFINIÇÕES

Há uns poucos termos com os quais você deve se familiarizar. Conhecê-los o ajudará a compreender e a usar melhor o sistema.

Zona - Um único detector ou um grupo de detectores, em geral referente a uma determinada área do prédio ou a um tipo de proteção. As zonas que usam dispositivos projetados para detectar intervenções são denominadas **zonas de intrusão**. Há outro tipo de zona que pode conter um ou mais *Detectores de Fumaça*. Essas zonas são chamadas de **zonas de incêndio**. Uma **zona ambiental** normalmente protege as dependências do prédio contra vazamentos de gás e/ou inundações.

Zona de 24-horas - Uma zona de intrusão de 24-horas está *sempre* armada e é normalmente indicada para aberturas operacionais, que não devem ser nunca do tipo vidros e clarabóias fixas.

Estações Centrais - O sistema está preparado para relatar alarmes a uma **Estação Central** - uma instalação que monitora continuamente as atividades de muitos sistemas de segurança, em geral via rede telefônica, e avisa imediatamente as autoridades competentes.

Anunciador de porta - O anunciador de porta é constituído por uma série de tons curtos, e pode ser programado para anunciar, durante o período de desativação do alarme, a violação de qualquer zona de intrusão selecionada. O tom pode ser usado para anunciar a chegada de um cliente toda vez que a porta da frente abrir. Esse recurso pode estar ligado ou desligado, conforme a preferência do usuário.

Relato de Falhas - Se quiser, o sistema de segurança também pode avisar à Estação Central sobre quaisquer **falhas** ou defeitos, de modo que uma chamada de serviço possa ser feita.

Saídas - Além da operação normal do sistema, é possível colocar um aparelho doméstico ou a iluminação do prédio sob o controle do *ORBIT-PRO*, que pode ligar ou desligá-los automaticamente ou pelo comando do Usuário executado em qualquer teclado do sistema.

Comutador de teclas - O sistema também pode vir equipado com um comutador de teclas, que serve simplesmente para armar e desarmar operações – em geral, disposto em um local afastado.

Como armar o Sistema - A armação do sistema fará com que seus **detectores de intrusão** disparem um alarme quando o mesmo for violado. Lembre-se de que a *proteção contra incêndio* e a proteção oferecida pelas *teclas de emergência* do teclado estão *sempre* armadas e disponíveis.

Zona Protegida ou Inibida - Antes de armar o sistema, todas as suas zonas devem estar protegidas ou inibidas.

Armação Completa ou Armação Interna - Seu *ORBIT-PRO* oferece dois tipos de armação do sistema. A **armação completa** prepara *todos* os detectores de intrusão do sistema para soar um alarme, em caso de violação.

A **armação interna** (ou **Armação** "**Stay"**) possibilita a permanência e o deslocamento de pessoas dentro das dependências do prédio, mesmo após a armação do sistema.

Armação Rápida e Armação por Código - O *ORBIT-PRO* também oferece dois *métodos* de armação. Na **armação rápida,** basta pressionar uma tecla para obter o resultado (a tecla *ARM* ou *STAY*).

Na **armação por código** é necessário primeiro digitar um Código *Master* ou um Código *User*.

Tempo de Espera de Entrada/Saída - Seu sistema de segurança deve incorporar um **tempo de espera de entrada/saída** que possibilite a entrada e saída adequada do prédio, sem causar alarmes improcedentes.

Como Armar com a Porta da Frente Aberta - Esse recurso do *ORBIT-PRO*, quando disposto pela empresa de sistemas de alarme, lhe oferece a facilidade de armar o sistema com a porta da frente aberta.

Depois, é preciso fechar a porta ao sair do prédio. Com a porta aberta (e todas as demais zonas protegidas), considera-se o sistema "pronto para ser armado"; a Zona LED correspondente à porta aberta estará iluminada e o "*READY* LED" do teclado irá lampejar.
"Localize-me" - Além do relato padrão de alarme enviado à Estação Central, o sistema pode gerar tons de alarme para um determinado usuário do sistema.
Como Programar - Mediante o uso do relógio embutido do sistema, é possível programar operações automáticas, incluindo a de armar e desarmar.
Partições - O *ORBIT-PRO* oferece, entre outras, a vantagem de poder dividir qualquer sistema em um número de partições. Considere cada partição como um sistema de segurança isolado que pode ser armado ou desarmado separadamente.
Expansão do Sistema - Se houver necessidade, seu sistema pode ser facilmente expandido pelo acréscimo de módulos de até 96 zonas, 16 teclados e 33 saídas (para operar luzes, câmaras, etc.), sem qualquer alteração no sistema principal.

PARTE 2: SEU TECLADO
INDICADORES VISUAIS
Como usuário do sistema de segurança, é preciso primeiro familiarizar-se com o teclado. Esta parte do manual trata dos indicadores visuais do teclado e do uso de suas teclas.
(desenho)

Os cinco indicadores LED localizados na parte superior direita proporcionam indicações típicas acerca do sistema, como as que constam do quadro abaixo. Alguns indicadores têm funções adicionais, que serão posteriormente explicadas.

Cada teclado do sistema relata a sua posição através dos seus indicadores LED (iluminados), localizados à direita. Através de suas teclas, você pode executar comandos para "Armar" ou "desarmar" o sistema, inibir zonas de intrusão, relatar emergências, etc.

***ATENÇÃO**:*
As teclas e os indicadores LED (exceto os indicadores LED das Zonas) são iguais nos dois tipos de teclado.

***POWER* LED**

CONDIÇÃO (ver obs. Abaixo)	**EXPLICAÇÃO**
ON	O sistema está **operando de modo adequado** por **Corrente Alternada**.; a **bateria de reserva** encontra-se em boas condições
OFF	O **sistema está inoperante** devido à falta de energia (C.A. ou bateria de reserva); há necessidade de assistência técnica.
LAMPEJO RÁPIDO (aprox. 4 vezes p/seg.)	Indica uma **situação de falha**; para obter mais informações, ver Parte 6: Falhas no Sistema.
LAMPEJO LENTO (aprox. 1 vez p/seg.)	Indica que o sistema está no modo *Funções do Usuário* (ver Parte 5 para obter mais informações sobre *Funções do Usuário*)

O *POWER* LED *é um indicador útil que retrata a operação do sistema.*

OBSERVAÇÃO: Em qualquer condição de falha, o POWER LED *irá lampejar somente quando o sistema estiver na posição de desarmado. Assim que o sistema for armado, o POWER* LED *pára de lampejar, permanecendo aceso.*

***ARM* LED**

CONDIÇÃO	**EXPLICAÇÃO**
ON	Os detectores de intrusão do sistema estão **armados**; violações subseqüentes de um ponto ou área protegida (por ex., uma porta, janela, movimento não autorizado) resultarão em um alarme contra ladrão
OFF	A função de intrusão do sistema está **desarmada**

LAMPEJO LENTO (aprox. 1 vez a cada 2 seg.)	Indica que o sistema está no período de *Exit Delay* (Tempo de Espera de Saída)
LAMPEJO RÁPIDO (aprox. 4 vezes p/seg.)	Indica uma condição de alarme e ocorre depois que um sistema de alarme é desarmado durante a exibição no modo de memória do alarme. Para a tela voltar ao normal, pressione a tecla *

O ARM LED *indica se os detectores de intrusão do sistema estão ou não armados.*

***READY* LED**

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ON	Todas as zonas de intrusão estão seguras; o sistema está **pronto** para ser armado
OFF	Uma ou mais zonas de intrusão não estão protegidas e o sistema **não está pronto** para ser armado; antes de o sistema ser armado, essa condição deve ser atendida
LAMPEJO LENTO (aprox. 1 vez p/segundo)	Indica que o sistema está pronto para ser armado enquanto uma porta de entrada/saída especialmente indicada permanece aberta, e quando uma zona de armação forçada é aberta

O READY LED *indica se as zonas de intrusão do sistema estão ou não protegidas e prontas para serem armadas.*

***FIRE* LED**

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ON	Um **alarme contra incêndio** ou uma emergência de incêndio está ocorrendo ou acaba de ocorrer
OFF	Todas as **zonas de incêndio** estão **operando normalmente**
LAMPEJANDO	Foi detectado um **problema** no circuito de incêndio, devendo o mesmo ser reparado

Quando aceso, o FIRE LED *indica que o sistema está disparando um alarme contra incêndio. Quando lampejante, um problema foi detectado no circuito de incêndio, devendo o mesmo ser reparado.*

***BYPASS* LED**

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ON	Pelo menos uma zona de intrusão é desviada ou quando o modo ***STAY*** é selecionado
OFF	Todas as **zonas** estão **operando normalmente** e o sistema está no modo ***ARM*** (Armado)

*O BYPASS LED está normalmente aceso quando o modo **STAY** é selecionado.*

TAMPER LED

CONDIÇÃO	EXPLICAÇÃO
ON	Uma zona, teclado ou um módulo externo usado pelo sistema foi fisicamente perturbado ou violado. Desarmar o sistema sem que o problema seja sanado, irá apenas acabar com o som
OFF	Todas as **zonas** estão **operando normalmente**.

O TAMPER LED *indica que uma zona, teclado ou módulo externo foi violado e, portanto, deve ser reiniciado. Em alguns casos, será necessário digitar o código de um técnico para rearmar o sistema.*

***ZONE* LED (Apenas no teclado LED)**

CONDIÇÃO	**EXPLICAÇÃO**	
	SISTEMA DESARMADO	SISTEMA ARMADO
OFF	A zona correspondente está **protegida**	
LAMPEJANDO	A zona indicada **não** está **protegida**	Não Disponível
ON	Não Disponível	**Ocorrência de um alarme** na zona indicada

Os LEDs "zona" *indicam a situação de cada uma das zonas de intrusão do sistema.*
Para o TECLADO LCD, a tela indica o número e a etiqueta da zona.

TECLAS
As teclas do teclado podem ser usadas para diversas funções cujas explicações constam da tabela abaixo. Também são usadas para digitar os códigos numéricos que podem servir para ativar, desativar e disparar alarmes de emergência, junto com outras funções especiais.

[*]	OPERAÇÃO NORMAL	Usada para entrar no modo *Funções do Usuário*
	FUNÇÕES DO USUÁRIO	Usada para sair do menu atual e retornar à operação normal
[ARM]	OPERAÇÃO NORMAL	Ativa o modo AWAY e Armação Rápida
	FUNÇÕES DO USUÁRIO	Usada para alterar dados
[STAY]	OPERAÇÃO NORMAL	Ativa o modo STAY e Armação Rápida
	FUNÇÕES DO USUÁRIO	Usada para alterar dados
[# ENTER DISARM]	OPERAÇÃO NORMAL	Usada para desarmar o sistema depois de digitado o Código do Usuário
	FUNÇÕES DO USUÁRIO	Conclui comandos e confirma os dados a serem armazenados
[STAT] (seta p/cima)	OPERAÇÃO NORMAL	Fornece a Condição do Sistema
[BYP] (seta p/baixo)		Para efetuar a inibição e fornecer informações sobre as zonas inibidas (deve ser pressionado depois de digitado o Código de um Usuário)
[STAT] (seta p/cima)	FUNÇÕES DO USUÁRIO	. Possibilita a rolagem para cima . Move o cursor para a esquerda
[BYP] (seta p/baixo)		. Possibilita a rolagem para baixo . Move o cursor para a direita

PARTE 3: COMO OPERAR O SISTEMA
Nesta parte, você aprenderá a executar todas as funções necessárias para operar de maneira apropriada o seu *ORBIT-PRO* e obter o melhor do seu sistema de segurança.

TECLAS DE EMERGÊNCIA
O teclado vem com três jogos de teclas, que podem ser pressionadas sempre que houver necessidade da ajuda da polícia, bombeiros ou outros.
Emergência Policial - Ao pressionar as teclas 1 e 2 simultaneamente, por pelo menos dois segundos, o alarme de **Emergência Policial** será ativado (alarme em caso de **pânico**).

Emergência de Incêndio - Ao pressionar as teclas 4 e 5 simultaneamente, por pelo menos dois segundos, o alarme de **Emergência de Incêndio** será ativado.
Emergência Auxiliar - Ao pressionar as teclas 7 e 8 simultaneamente, por pelo menos dois segundos, a **Emergência Auxiliar** será armada.
O anúncio decorrente desses alarmes de emergência e de outros sons do sistema será tratado na *Parte 4*.
Se o seu sistema assim for programado, ele irá comunicar todo e qualquer alarme à Estação Central que monitora a sua instalação. A programação do sistema também determina se esses alarmes de emergência serão audíveis e/ou capazes de serem comunicados à Estação Central.

Comutadores de Chaves
Se o seu sistema vier equipado com um comutador de chaves especial, ele pode, com a torção de uma chave, ser direcionado para os modos ARMAR (*Away*) e DESARMAR.

Observação: Tela Oculta
Há casos em que é conveniente que o teclado não mostre a condição do sistema. (Se configurado neste modo), os LEDs *ARM*, *READY* e *BYPASS* não funcionarão e na tela LCD aparecerá *Digite o código*: após a digitação de um código de usuário válido, o sistema irá funcionar normalmente. Um minuto após a última operação, o sistema automaticamente muda para o **Modo Tela Oculta**.

CÓDIGOS DE USUÁRIOS
Para executar muitas das funções do *ORBIT-PRO*, é necessário digitar no teclado um **código de segurança** (em geral, denominado **Código do Usuário**).
Todo indivíduo que usar o sistema deve ter o seu **Código de Usuário**, ao qual é designado um Nível de Acesso. Aqueles que dispõem de um nível "superior" têm acesso a um número maior de funções, enquanto os que dispõem de um nível "inferior" têm acesso restrito a certas funções. Há **seis** níveis de acesso à disposição dos usuários do *ORBIT-PRO*.

Observe que os Códigos dos Usuários enquadrados nos Níveis de Acesso considerados inferiores (i.e. *User, Arm Only* e *Maid*) podem ter uma quantidade variável de números até o número máximo estipulado para o Código. O código de um usuário pode ter até 6 dígitos.

O *ORBIT-PRO* admite até 99 Códigos de Usuários diferentes, identificados com números-índices de "00" a "98".

O *ORBIT-PRO* já vem com o Código *Grande Mestre* de 1-2-3-4. Se a empresa de sistemas de alarme ainda não realizou a alteração desse código para um de sua preferência, é aconselhável que o mesmo seja modificado para torná-lo único e personalizado. Para alterar o Código *Mestre* e/ou para definir os *Códigos dos Usuários*, proceda da forma indicada a seguir.

CÓDIGOS DE ACESSO:
GRANDE MESTRE (GRAND MASTER)
Todas as operações para todas as partições
GERENTE (MANAGER)
Acesso às operações acima indicadas, exceto a de alterar o Código Grand Master
MESTRE (MASTER)
As mesmas do Manager, mas limitadas a determinadas partições.
USUÁRIO (USER)
Somente as operações básicas para uma ou mais partições.
SOMENTE PARA ARMAR (ARM ONLY)
Para armar uma ou mais partições.

CASOS ESPECIAIS (MAID)

Código usado apenas para armar e desarmar uma única vez, sendo depois automaticamente cancelado, devendo ser redefinido para outra aplicação.

COMO DEFINIFIR / ALTERAR OS CÓDIGOS DE ACESSO

PASSO	DESCRIÇÃO
	É necessário que o sistema esteja desarmado. Pressione a tecla (*) para entrar no Modo

1	*Funções do Usuário* e pressione a tecla (5) para entrar em *Códigos*
2	Digite o Código *Mestre* (ou de acesso superior) de 4 (ou 6) dígitos e pressione a tecla [ENTER]
3	Digite o número de dois dígitos do Usuário, de 00 a 98 Obs.: o número **00** pertence ao Grande Mestre. Por ex.: Para o Código de Usuário 6, pressione 0 - 6 Para o Código de Usuário 12, pressione 1 -2
4	Digite com cuidado o novo código e pressione a tecla [ENTER] Se a operação for bem sucedida, você ouvirá um único *bip*, confirmando a operação. Caso contrário, três *bips* rápidos irão soar, acusando o erro.
5	Repita os passos 3 e 4 para a obtenção de códigos adicionais.
6	Depois de digitar todos os códigos, pressione rapidamente duas vezes a tecla [*] para reiniciar e sair do modo *funções do usuário*.

COMO CANCELAR OS CÓDIGOS DOS USUÁRIOS

De vez em quando, é conveniente **cancelar** definitivamente um *Código de Usuário*. Note que é impossível cancelar o *Código Mestre* (embora ele possa ser alterado).

PASSO	DESCRIÇÃO
1	É necessário que o sistema esteja desarmado. Entre no Modo *User Functions* (*) e selecione a tecla *Codes* (5).
2	Digite o *Código Mestre* atual e pressione a tecla [ENTER].
3	Para cancelar qualquer outro *Código do Usuário*, digite o número do *Código do Usuário* que você quer apagar (2 dígitos). Por ex.: para o Código do Usuário 6, pressione 0 - 6.
4	Pressione 0 Seguido de [ENTER]. Se a operação for bem sucedida, você ouvirá um único *bip*, confirmando a operação. Caso contrário, três *bips* rápidos irão soar, acusando o erro.
5	Repita os passos 3 e 4 para a obtenção dos códigos adicionais.
6	Quando todos os códigos forem cancelados, pressione rapidamente duas vezes a tecla [*] para reiniciar e sair do modo de função do usuário.

COMO ARMAR O SISTEMA

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Observe o *READY* LED no seu teclado. Se estiver aceso ou lampejando, o sistema está PRONTO.
2	Escolha um dos seguintes tipos de armação:
3	**Armar com o Prédio Vazio:** Digite o seu Código de Usuário e pressione a tecla [ARM]. OBS.: Se cometer um erro, três *bips* curtos irão soar. Neste caso, pressione rapidamente a tecla [**] e digite de novo a seqüência acima. Se o sistema possui a tecla *Quick Arming* (Armação Rápida), basta pressionar a tecla (ARM).
	Todas as pessoas devem deixar o local, exceto a pessoa encarregada de armar o sistema. Saia do prédio e feche a porta. O teclado irá *bipar* durante a contagem regressiva do *Tempo de Espera de Saída*; o *ARM* LED irá lampejar durante esse período e depois

4	permanecerá aceso. Se usar o teclado **LCD**, sua tela exibirá o *Tempo de Espera de Saída* remanescente e, no fim desse período, exibirá **ARMED** (Armado).

3	**Armar com o Prédio Ocupado**. Digite o Código do Usuário e pressione a tecla [STAY]. Se o sistema possui a tecla *Quick Arming*, basta pressionar a tecla [STAY]. Obs.: ao pressionar duas vezes a tecla [STAY], o tempo de espera de entrada será cancelado. Para cancelar os *bips* durante o tempo de saída, pressione a tecla [*].
4	Se necessário, saia do prédio e feche a porta. O teclado irá *bipar* durante a contagem regressiva do *Tempo de Espera de Saída*, e o *ARM* LED lampejará durante esse período e depois permanecerá aceso. Se usar o teclado **LCD**, sua tela exibirá o *Tempo de Espera de Saída* remanescente e, no fim desse período, exibirá: **AT HOME ARMED** (Armado em Casa).

COMO INIBIR UMA ZONA

Cuidado: uma zona inibida pode reduzir a capacidade de segurança do sistema.

Quando uma zona de intrusão **não** está **protegida**, o *READY* LED do teclado não acende nem o sistema pode ser prontamente armado. É conveniente que uma (ou mais) das zonas seja desarmada durante a instalação e, portanto, ignorada pelo sistema.

COMO INIBIR / DESPROGRAMAR UMA ZONA INIBIDA

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se o sistema não estiver pronto, identifique a zona violada da maneira indicada a seguir: Para o **TECLADO LED** - para identificar essa zona, verifique os LEDs que estão lampejando na área de ZONAS do teclado. Para o **TECLADO LCD** - digite o código do usuário e, em seguida, a tecla *STAT*, para identificar a zona violada (selecione as teclas *STAT* e *BYP* para ver todas as zonas que Não estejam prontas).
2	Para inibir essa zona e fazer com que seja ignorada pelo sistema: Digite o seu [código] e pressione a tecla [BYP] (o LED “inibido” acenderá) *Obs*: ao cometer um erro ao digitar o seu Código de Usuário, o teclado emitirá três *bips* curtos. Digite novamente o código, se necessário.
3	Digite o número de 2 dígitos da zona, de **01** a **96**. A repetição do número de uma zona inibida fará com que ela seja desprogramada/rearmada (ação recorrente) Para inibir simultaneamente qualquer outra zona, acrescente seu número de 2 dígitos à seqüência.
4	Ao concluir a operação, pressione a tecla (# ENTER DISARM) *Obs*.: todas as zonas inibidas serão automaticamente rearmadas quando o painel for armado e depois novamente desarmado. O LED “inibir” apagará quando armado no modo *AWAY*.

Exemplo:

Para inibir as zonas 2 e 13 usando o código 1234
Digite **1-2-3-4 [BYP] 02 13 [ENTER]**

Para rearmar apenas a zona 2, usando o código 1234
Digite **1-2-3-4 [BYP] 02 [ENTER]**.

COMO VISUALIZAR (CONDIÇÃO DE ZONA NÃO PRONTA)

Se o sistema não estiver pronto para ser armado, há pelo menos uma zona que não está protegida.
Para o **teclado LED**, os números correspondentes a qualquer zona desprotegida estarão iluminados e lampejando na área denominada LED *ZONES*.
Para o **teclado LCD**, proceda do seguinte modo:

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Digite o Código de Usuário e pressione a tecla [STAT] *Obs:* o teclado exibirá as zonas "*Not ready*" (Não prontas) que pertencem apenas a esse código de usuário.
2	Selecione as teclas [*STAT* e *BYP*] para visualizar a condição das zonas *Não prontas*.
Quick View (Visão rápida)	Com o *Quick View*, é possível visualizar qualquer zona *Não pronta*, designada (somente) para esse tipo de teclado, sem necessidade de digitar primeiro o Código do Usuário. Aperte a tecla [*STAT]* e utilize a barra de rolagem e selecione na lista.

COMO DESARMAR UM SISTEMA E/OU SILENCIAR UM ALARME

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se estiver fora do prédio, abra uma porta "de entrada". O teclado (ou teclados) irá *bipar*, indicando que o *Tempo de Espera de Entrada* já começou.
2	**Como desarmar um sistema** Antes de terminar o *Tempo de Espera de Entrada*, digite seu Código de Usuário e pressione a tecla [# ENTER DISARM]. OBS.: se cometer um erro ao digitar o seu Código de Usuário, o teclado irá emitir três *bips* curtos irão soar. Nesse caso, recomece a seqüência acima corretamente.

2	**Como silenciar um alarme** Observe o teclado. Se uma das seguintes condições existe, é sinal de que ocorreu um alarme: Para o TECLADO LED: . O *ARM* LED está lampejando . O *ZONE* LED está aceso . O *FIRE* LED está aceso Para o teclado LCD: o *ARM* LED está lampejando e a tela exibirá a zona violada. Digite o seu Código de Usuário e pressione a tecla [# ENTER DISARM]. Em caso de alarme, o *ARM* LED e o LED da zona correspondente irão lampejar durante o período de memória do Alarme por cerca de 60 segundos. O uso o teclado LCD possibilita a rolagem pelas zonas em que o alarme esteja ativado. Para sair da memória de alarme antes do tempo estipulado, pressione a tecla [*]. *Obs*.: é preferível sair do prédio. Somente após a investigação policial, considere a possibilidade de o ladrão ter saído e de você retornar ao prédio. Em casos especiais (se programado durante a instalação), para rearmar o sistema após o disparo de um alarme, será necessário digitar o código de um técnico. Na tela LCD aparecerá a seguinte mensagem: "*Not-ready-technician reset"*.

3	**IMPORTANTE!** Se o alarme foi causado pelo disparo de um Detector de Fumaça, o *FIRE* LED do teclado permanecerá aceso, indicando que o sistema de incêndio tem que ser rearmado para que possa detectar alarmes subseqüentes. Além disso, você estará impedido de armar o sistema até que o mesmo seja reiniciado. Para rearmar o detector de fumaça, pressione as teclas **[*] [2] [2] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]** E pressione **[*] [*]** para sair do modo *funções do usuário*

DESARMANDO SOB COAÇÃO

Se alguma vez você for coagido a desarmar o sistema, siga as instruções do intruso e, ao mesmo tempo, envie um **alarme de coação**, *silencioso*, à Estação Central. Para isso, você necessitará de um **Código de Coação** (*Duress Code*) especial. Ao ser usado, o código desarma o sistema, *enquanto, simultaneamente, transmite o alarme de coação*.

Para obter o código de coação, você deverá somar o número 1 ao último dígito do seu código de usuário.

Por Examplo:
Se o seu código é 1-2-3-4, o código de coação é 1-2-3-5
Se seu código de usuário é 5-6-7-8, o código de coação é 5-6-7-9
Se seu código de usuário é 6-7-8-9, o código de coação é 6-7-8-0

Sob nenhuma circunstância, o Código de Coação deve ser usado fortuitamente ou sem um motivo real. As Estações Centrais, junto com os Departamentos de Polícia, levam muito a sério os Códigos de Coação e agem imediatamente.

COMO DESARMAR USANDO O CÓDIGO DE COAÇÃO

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se estiver fora do prédio, abra uma porta "de entrada". O teclado irá *bipar* indicando que a contagem do *Tempo de Espera de Entrada* já iniciou.
2	Digite o seu Código de Coação, e pressione a tecla **[ENTER]**. Após digitá-lo, o sistema será desarmado e um alarme silencioso será enviado à Estação Central.

PARTE 4: SISTEMAS DIVIDIDOS EM PARTIÇÕES

INTRODUÇÃO

O sistema ORBIT-PRO pode ser dividido em partições. Cada partição pode ser vista como um sistema de segurança isolado, podendo ser armada e desarmada separadamente, independente da condição da outra. As partições podem ser armadas/desarmadas uma de cada vez ou todas de uma só vez.

Teclados e Partições - Cada teclado é designado para uma partição diferente. O *Grande Mestre* e o *Gerente*, com acesso a todas as partições, podem usar qualquer teclado, tendo acesso a qualquer partição. Os demais usuários podem usar somente determinados teclados.

Zonas Comuns - os sistemas divididos em partições têm que compartir zonas comuns, como, por exemplo, a porta da frente de duas casas de família valerá para ambas as famílias sendo, portanto, por elas compartilhada.

Uma zona comum é armada somente se todas as partições que compartilhem a zona forem armadas.
A zona comum é desarmada se qualquer uma das partições para as quais a zona é válida for desarmada.

COMO ARMAR MÚLTIPLAS PARTIÇÕES

Somente os usuários que definiram essa opção durante a instalação do sistema podem operar mais de uma partição e armar/desarmar imediatamente todas as partições.

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Se o sistema NÃO estiver pronto para ser armado Proteja ou iniba a zona violada e só depois comece a agir.
2	Digite o Código do Usuário e pressione a tecla [ARM]
PASSO	**DESCRIÇÃO**
3	Digite o número da partição (partições) que você quer armar (1 ou 2 até 8). (A partição "0" refere-se a TODAS as partições, para armar todas as partições ao mesmo tempo digite 0) Para o LCD, você pode selecionar as teclas [*BYP*] ou o [*STAT*] para ir à partição desejada (ou digite o número da partição). O primeiro item na lista será **ALL** (partição número **0)**
4	Pressione a tecla [ARM] para armar a partição (ou partições) selecionada(s).
5	Repita o passo acima para armar outras partições. *Exemplo*: Para armar a partição 3 com o código 1234, digite: **1-2-3-4 [ARM] [3] [ARM]** Para armar TODAS as partições: **1-2-3-4 [ARM] [0] [ARM]** Para armar as partições 3 e 4: **1-2-3-4 [ARM] [3] [4] [ARM]** Para armar no modo STAY: **1-2-3-4 [STAY] [3] [STAY]**

COMO DESARMAR MÚLTIPLAS PARTIÇÕES

PASSO	DESCRIÇÃO
1	Digite o seu Código de Usuário e pressione a tecla [# ENTER/DISARM]
2	Selecione o número da partição (1-8) Para desarmar de imediato todas as partições, selecione "0" Para o teclado **LCD**, selecione as teclas BYP ou STAT para ir à partição desejada (ou digite o número da partição). O primeiro item na lista será **ALL** (partição número **0**).
3	Pressione a tecla [# ENTER/DISARM] para confirmar, e uma mensagem de confirmação será exibida por alguns segundos.
4	Repita o passo acima para desarmar outras partições. Por exemplo: Para desarmar a Partição 3, com o código 1234, digite: **1-2-3-4 [DISARM] [3] [DISARM]** Para desarmar todas as partições: **1-2-3-4 [DISARM] [0] [DISARM]** Para desarmar as partições 3 e 4: **1-2-3-4 [DISARM] [3] [4] [DISARM]** Obs.: *ALL* diz respeito a todas as partições autorizadas pelo *código de segurança* em uso. Se, depois de desarmado, o *ARM* LED estiver lampejando, verifique na tela se há zonas armadas (com alarme) antes de agir.

PARTE 5: SONS DO SISTEMA

Além das indicações visuais, o sistema está projetado para produzir anúncios audíveis na ocorrência de determinados eventos. Dependendo das circunstâncias, esses sons podem ser produzidos pelo próprio teclado (ou teclados) do sistema ou um dispositivo externo (por ex., uma sirene ou campainha).

EVENTO	SOM DO TECLADO	SIRENE
Alarme de Intrusão	Emissão de *bips* rápidos (ver obs. 5)	SIM (contínuo)
Alarme de Incêndio	Emissão de *bips* rápidos (ver obs. 3)	SIM (alternado)
Emergência Policial no teclado	Um breve toque de sirene	TALVEZ (ver Obs. 2)
Emerg. de Incêndio no teclado	Emissão de *bips* rápidos (ver obs. 3)	SIM (alternado)
Emergência Auxiliar no teclado	Um breve toque de sirene	Sem Som
Ao Armar ou Desarmar	Um tom de um segundo, se a operação estiver correta; se incorreta, três rápidos *bips* (ver Obs. 3)	Sem Som
Ao digitar uma seqüência incorreta	Três rápidos *bips* (ver Obs. 3)	Sem Som
Contagem do Tempo de Espera de Entrada	Repetição lenta de tons até o término do tempo de espera de entrada (ver Obs. 3)	Sem Som
Contagem do Tempo de Espera de Saída	Repetição lenta de tons até o término do tempo de espera de saída (ver Obs. 3)	TALVEZ (ver obs. 1)
Entrada de dados no modo *Funções do Usuário* (ver pág. 18)	Um tom de um segundo, se a operação estiver correta; três *bips* rápidos se estiver incorreta. (ver Obs. 3)	Sem Som
Falha no Circuito da Campainha ou Problema no *loop* de Incêndio	Três rápidos *bips* em intervalos de 10 segundos	Sem Som

OBSERVAÇÃO 1:

Se selecionado durante a instalação, a sirene irá emitir um breve “toque de sirene” no término do tempo de Espera de Saída.

OBSERVAÇÃO 2:

É a empresa de sistemas de alarme quem vai determinar durante a sua instalação se o alarme de Emergência Policial soará ou não pela sirene ou campainha.

OBSERVAÇÃO 3:

O teclado em geral emite bips em resposta às contagens regressivas de Tempo de Espera de Entrada/Saída, Emergências de Incêndio, e erros e confirmações no teclado. Se o usuário preferir, a emissão de *bips* pode ser cancelada.

OBSERVAÇÃO 4:

Quando qualquer zona de intrusão, com a opção do toque de sirene, for violada durante o período de desarme, o teclado anunciará o evento; a sirene também pode ser desativada, quando não houver interesse.

OBSERVAÇÃO 5:

Dependendo das decisões tomadas durante a instalação do seu sistema de alarme, o teclado (ou teclados) pode bipar durante esse tipo de alarme.

PARTE 6: FUNÇÕES DO USUÁRIO

Seu *ORBIT-PRO* vem com uma variedade de **Funções do Usuário**.
No modo *Funções do Usuário*, há uma série de opções disponíveis.

Para entrar no modo *Funções do Usuário*, pressione a tecla [*] e, em seguida, o *índice da Função* (ver a tabela abaixo), e o código do usuário. Para sair do modo *Função do Usuário* e retornar à operação normal, pressione rapidamente **[*] [*].**
Por exemplo:
Para armar "Auxiliar de Comutador", pressione **[*] [2] [2] [1-2-3-4] [ENTER]**.
Para visualizar falhas, pressione **[*] [3] [1] [1-2-3-4] [ENTER]**.

TECLA RÁPIDA	ITEM	EXPLICAÇÃO
1 Inibição		
1	*Bypass Zones* (Inibir Zonas)	Permite desarmar qualquer uma das zonas de intrusão do sistema
2	*Bypass Reset* (Rearma Zonas Inibidas)	Rearma qualquer zona inibida em uma zona de intrusão
3	*Bypass Recall* (Memoriza Inibições)	Memoriza as últimas inibições
2 Atividades		
1	*Utility Output* (Saída)	Possibilita ao usuário controlar dispositivos externos previamente projetados (como, por ex., um aparelho, uma porta de garagem acionada a motor, etc.) **[*] [2] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [NÚMERO DE SAÍDA] [ENTER]**, há casos em que basta digitar um código seguido de ENTER para armar este item (i.e., para abrir uma porta)
2	*Switch Auxiliary* (Auxiliar de Comutador)	Interrompe o fornecimento de energia ao(s) detector(es) de fumaça do sistema por um tempo pré-determinado, reiniciando e "preparando-os" para alarmes subseqüentes
3	*Terminate FM* (Cancelar o Localize-me)	Se o Número (ou números) de Telefone do "Localize-me" for indevidamente escolhido, a operação pode ser cancelada. Use esta função quando um alarme disparar e não houver necessidade de realizar a chamada telefônica "Localize-me"
4	*Initiate Call* (Ligar p/ empresa)	Sua chamada à empresa de sistemas de alarme, a autoriza a realizar uma operação de programação remota em seu sistema.
5	*Hand Over* (Ceder o controle)	Similar ao item anterior, esta função viabiliza a comunicação com sua empresa de sistemas de alarme, que assume o controle do seu sistema de segurança durante a chamada

6	*Void Rep Prg*	Só o Instalador tem acesso NÃO USE
7	*FM Phones* (Telefones do localize-me)	Permite digitar e/ou editar quaisquer números de telefone usados com o "Localize-me". Em caso de alarme, o sistema irá realizar uma chamada para um determinado usuário de *pager* ou telefone do sistema, empregando tons específicos que traduzem o alarme operante (roubo ou incêndio). Até 8 números de telefone podem ser usados pelo sistema. Para editar o número do telefone, pressione: **[*] [2] [7] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [ÍNDICE DO TELEFONE 1-8] [NÚMERO DO TELEFONE] [ENTER]**
8	*Enable U/D*	A disponibilidade desta função, permitirá à sua empresa de alarme acessar o seu sistema para efetuar qualquer mudança de programação solicitada. Entre em contato com o vendedor para obter mais informações.
9	*Del Rmt Msg* (Apagar mensagem)	Você pode apagar qualquer mensagem personalizada que tenha sido programada pela empresa de sistemas de alarme para ser exibida em todos os teclados LCD.
0	*Cancel Report* (Cancelar alarme)	Envia uma mensagem que diz "*Cancel Alarm*" (Cancelar o Alarme) à Estação Central. Esta função deve ser usada quando o alarme for ativado por engano.

TECLA RÁPIDA	**ITEM**		**EXPLICAÇÃO**
3 Visualizar			
1	*Trouble* (Problema)		Deve ser usada sempre que o sistema detectar um problema, comprovado pelo lampejo rápido do *POWER LED*
2	*Alarm Memo* *(Memória de Alarmes)*		Permite visualizar as últimas cinco condições de alarme armazenadas pelo sistema
3	*Not Ready Status* (Cond. "Não prontas")		Permite visualizar todas as zonas na condição "Não prontas"
4	*Zone Status* (Condição da Zona)		Permite a exibição de todas as zonas do sistema e suas condições atuais.
5	*Event Log* (Registro de eventos)		Permite a exibição de eventos importantes do sistema, incluindo dados e hora.
6	*Service Info* (Inf. de serviços)		Possibilita a exibição de qualquer informação de serviço lançada anteriormente
7	*Overview* (Visão Geral)		Opta por um dos tipos de tela do teclado LCD Único: o teclado exibe o nome, hora e data da partição. Todos: o teclado exibe a condição de todas as partições pertinentes. Cada partição é representada por uma letra que caracteriza a sua condição, tal como: A – partição armada H – partição armada no modo *Stay* a – partição em Alarme N – partição não pronta R – partição pronta
4 Manutenção			
1	*keypad Test* (Teste do teclado)		Testa rapidamente os indicadores do teclado e o som (ou sons) externo do sistema
2	*Battery Test* (Teste da bateria)		Testa a bateria (ou baterias) de reserva do sistema
3	*Local Chime*	OFF	Serve para DESLIGAR um dado som interno do teclado para qualquer função envolvendo a sirene
4		ON	Serve para LIGAR um dado som interno do teclado, válida para qualquer função envolvendo a sirene

5	*Part. Chime*	OFF	Serve para desativar o som interno de todos os teclados na partição, válida para qualquer função envolvendo a sirene
6		ON	Serve para ativar o som interno de todos os teclados na partição, válida para qualquer função envolvendo a sirene.
7	*Local Buzzer*	OFF	Serve para DESLIGAR determinado som interno do teclado durante o Tempo de Espera de Entrada e Saída e todos os alarmes contra roubo e incêndio
8		ON	Serve para LIGAR determinado som interno do teclado durante o Tempo de Espera de Entrada e Saída e todos os alarmes contra roubo e incêndio
9	*Delete Event Log* (Cancela reg. de eventos)		Cancela o conteúdo do *Event Log* (Registro Cronológico de Eventos) do sistema
0	*Walk Test*		Serve para facilmente testar e avaliar a operação de zonas selecionadas no sistema
TECLA RÁPIDA	**ITEM**		**EXPLICAÇÃO**
5 – Código de Acesso			Possibilita editar e cancelar os Códigos de Usuários para a operação do sistema
6 Relógios			
1	*System Time* (Hora)		Permite acertar a HORA; importante para assegurar uma operação adequada do sistema **[*] [6] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [HH:MM] [ENTER]**
2	*System Date* (Data)		Permite estabelecer a DATA; importante para assegurar uma operação adequada do sistema **[*] [6] [2] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER] [DD:MM:AAAA] [ENTER]**
3	*Next Alarm* (Alarme subseqüente)		Permite ARMAR automaticamente um sistema desarmado no modo AWAY, em um horário específico no prazo de 24 horas Este item funciona *uma única vez* já que o sistema, após agir, cancela a sua configuração.
4	*Next Disarm* (Desarme subseqüente)		Permite DESARMAR automaticamente um sistema em um horário específico no prazo de 24 horas Este item funciona *uma única vez* já que o sistema, após agir, cancela a sua configuração.
5	*Daily Arm/Home* (Armação diária)		Permite ARMAR automaticamente um sistema no modo *AWAY* ou *STAY* diariamente em um horário específico. OBS.: é possível eliminar certos dias da semana (por ex.: fins de semana) nos quais esta operação automática será desarmada. 4 minutos antes da armação automática no modo *away*, irão soar os *bips* correspondentes à pré-armação. Entre em contato com o vendedor para obter mais informações.
6	*Daily Disarm* (Desarme diário)		Permite DESARMAR automaticamente um sistema, diariamente em um horário específico. OBS: é possível eliminar certos dias da semana (por ex., fins de semana) nos quais esta operação automática será desarmada. Entre em contato com o vendedor para obter mais informações
7	*Vacation* (Férias)		Defina até 20 períodos de férias durante os quais as partições selecionadas serão automaticamente armadas.
9 Miscelânea			
1	*Printer Control* (p/controlar impr. *on-line*)	**1**	Impressora 1 ligada	Ativar Impressora 1
		2	Impressora 1 desligada	Cancelar mensagens para impressora 1

		3	Impressora 2 ligada	Ativar impressora 2
		4	Impressora 2 desligada	Cancelar mensagens para impressora 2
2	*Anti-code* (Código do técnico)	Alguns sistemas (definidos durante a instalação do sistema) não estão prontos para serem ARMADOS após uma condição de Alarme ou Violação. Para restaurá-los, é necessário o código de um técnico ou um *Anti-code*. O código do técnico fará com que o sistema retorne ao modo de operação normal.		

PARTE 7: FALHAS NO SISTEMA

Um *POWER* LED lampejando rapidamente indica uma condição de falha. Para visualizar e identificar o problema**,** proceda do seguinte modo:

Para o teclado LCD - com o sistema desarmado, pressione a tecla [*] e selecione na tela o item **3)Visualizar**, e pressione a tecla [ENTER]. Digite seu código de usuário e pressione [ENTER]. Aparecerá na tela a primeira condição de falha. A presença de uma (seta para baixo) indica que há outros problemas. Selecione essa tecla para visualizá-los.

Para o teclado LED - com o sistema desarmado, pressione a tecla [*]. O *POWER* LED começará a lampejar lentamente, indicando a entrada no modo de Funções do Usuário. Selecione a função View/Trouble (Visualizar/Problema), pressionando **[3] [1] [CÓDIGO DO USUÁRIO] [ENTER]**. Os *LEDs* da Zona irão lampejar de acordo com o(s) problema(s). Dirija-se à seguinte tabela para identificar o problema.

FALHA	**DESCRIÇÃO**	**TECLADO LCD**	**TECLADO LED**	**RESPOSTA**
Bateria Fraca	A bateria está fraca (ou descarregada) e precisa ser recarregada (ou substituída)	**TROUBLE: MAIN : LOW BATT.**	O LED da Zona 1 irá lampejar	Entre em contato com o vendedor
Perda de Energia	Na falta de energia, o sistema continuará a operar com a bateria de reserva	**TROUBLE: MAIN : AC TROUBLE**	O LED da Zona 2 irá lampejar	Verifique a conexão do transformador do painel quanto à fonte de alimentação para certificar-se de que a transmissão de energia não foi interrompida ou desligada
Falha no Circuito da Sirene	O circuito que conecta o dispositivo (ou dispositi-vos) de som externo do sistema está com defeito. São ouvidos três *bips* em intervalos de 10 seg.	**TROUBLE: MAIN: BELL**	O LED da Zona 3 irá lampejar	Pressione a tecla [#] para suspender a emissão dos *bips*, e entre em contato com o vendedor
Falha na fonte de força auxiliar	Há falha na fonte de força auxiliar do painel, usada para alimentar certos dispositivos (como os detetores de movimento e de fumaça, teclados etc.)	**TROUBLE: MAIN: AUX TRBL** OBS.: a indicação acima não pode ser exibida se a falha na força auxiliar afetou todos os teclados do sistema, tornando-os inoperantes.	O LED da Zona 4 irá lampejar (ver OBS. à esquerda)	Entre em contado com o vendedor

Problema de Código Falso	Se habilitado pelo vendedor/distribuidor, o sistema irá relatar o fato como um problema.	**TROUBLE: FALSE CODE P=1** OBS.: P=1 refere-se à partição na qual um código falso foi digitado	O LED da Zona 5 irá lampejar	Depois de exibido (apenas no teclado LCD), a mensagem automaticamente será retirada do sistema
FALHA	**DESCRIÇÃO**	**TECLADO LCD**	**TECLADO LED**	**RESPOSTA**
Defeito na Linha Telefônica	A linha telefônica usada para a comunicação com a Estação Central não está conectada ou encontra-se inoperante	**TROUBLE: PHONE LINE**	O LED da Zona 6 irá lampejar	Se todos os telefones do prédio estiverem operando Normalmente, entre em contato com o vendedor do sistema de segurança. Caso contrário, entre em contato com a companhia telefônica local
Defeito no *"BUS"*	Foi detectado um defeito na fiação que dá suporte aos periféricos do sistema	**TROUBLE: KP=03 COMM TRBL** OBS: O sistema está relatando que não consegue estabelecer comunicação com o terceiro teclado (KP=03)	O LED da Zona 7 irá lampejar	Entre em contato com o vendedor
Relógio não Ajustado	O relógio do sistema perdeu a configuração	**TROUBLE: SYSTEM CLOCK**	O LED da Zona 8 irá lampejar	Acerte a hora e a data do sistema
Bateria Fraca no módulo de alimentação	Diz respeito a qualquer Módulo Opcional de Alimentação	**TROUBLE: PS=1 LOW BAT.** OBS.: relata que a bateria do primeiro Módulo de Aliment. (PS=1) está fraca	O LED da Zona 9 irá lampejar (exige o LED da Zona 16)	Entre em contato com o vendedor
Queda de tensão no módulo de alimentação	Diz respeito a qualquer Módulo Opcional de Alimentação	**TROUBLE: PS=1 AC TRBL** OBS.: o sistema está relatando que o primeiro Módulo de Alimentação (PS=1) acaba de sofrer uma queda de tensão	O LED da Zona 10 irá lampejar (exige o teclado LED da Zona 16)	Certifique-se de que a conexão do transformador desse módulo para a tensão de C.A. não sofreu qualquer interferência. Certifique-se de que esteja LIGADA a saída à qual o transformado está conectado
Problema na Sirene do Módulo de Aliment.	Refere-se a qualquer módulo opcional de alimentação	**TROUBLE: PS=1 BELL TRBL** OBS.: relata que o dispositivo de som externo conectado ao primeiro módulo de Alimentação (PS=1) não está operando	O LED da Zona 11 irá lampejar (exige o LED da Zona 16)	Entre em contato com o vendedor

Falha na fonte de força auxiliar no Módulo de Aliment.	Refere-se a qualquer módulo opcional de Alimentação	**TROUBLE: PS=1 AUX TRBL** OBS.: relata uma falha na transmissão de energia a um sensor conectado ao primeiro Módulo de Alimentação (PS=1)	O LED da Zona 12 irá lampejar (exige o LED da Zona 16)	Entre em contato com o vendedor
Problema na Zona "Day"	Ocorreu um erro em uma zona designada ZONA "DAY" durante o período de desarme	**TROUBLE: FIRE DOOR : DAY**	O LED da Zona 13 irá lampejar (exige o LED da Zona 16)	Verifique a integridade da zona indicada

Como solucionar problemas.
Dependendo da natureza do problema, o próprio usuário poderá tomar providências. Caso contrário, será necessário solicitar a ajuda do vendedor (ou de outros serviços afins). Uma vez que todos os problemas sejam corrigidos, o POWER LED deixará de lampejar rapidamente, permanecendo aceso, e todos os indícios de problema irão desaparecer automaticamente do sistema.

PLANOS DE EVACUAÇÃO DE EMERGÊNCIA
Um **Plano de Evacuação de Emergência** deve ser estabelecido e posto em prática na ocorrência de uma condição real de alarme de incêndio. Os passos indicados a seguir são recomendados pela *National Fire Protection Association* (NFPA) e podem servir de guia na hora de estabelecer um plano similar para as suas ocorrências.

1. Faça um desenho de cada andar do prédio, mostrando as janelas, portas, escadas e o topo dos telhados que possam ser usados como saídas de emergência. Veja abaixo um exemplo.
2. Indique as saídas de emergência aos ocupantes do prédio, estabelecendo duas rotas de fuga de cada sala. Uma delas deve ser a saída normal do prédio, enquanto a outra pode ser uma janela que seja fácil de abrir ou outra saída de emergência alternativa. É conveniente que uma escada seja colocada próxima a uma janela de emergência, tratando-se de local alto. Mantenha sempre as saídas de emergência livres de qualquer obstrução.
3. Pratique os procedimentos a serem tomados em casos de emergência e estabeleça um ponto de encontro fora do prédio para a contagem dos seus ocupantes.
4. Em casa, durma com a porta do quarto fechada para aumentar o tempo de fuga. Se houver suspeita de incêndio, primeiro verifique se a porta está quente. Se achar que é seguro, apoie os ombros contra a porta, abrindo-a com cuidado. Esteja preparado para bater a porta na presença de fumaça e calor.
5. Depois de escapar de um incêndio, chame o Corpo de Bombeiros pelo telefone de um vizinho.

(Ver ilustração no original)
Depois de concluída a instalação do seu Sistema de Segurança, avise o Corpo de Bombeiros e a Polícia local, fornecendo-lhes seu nome e endereço para seus respectivos registros. A instalação de aparelhos de detecção de fumaça em todas as salas possibilita o relato imediato em caso de incêndio. Este equipamento deve ser instalado de acordo com a Norma 72 da *National Fire Protection Association*.

Para obter informações mais detalhadas, escreva para a *National Fire Protection Association* (NFPA) em Batterymarch Park, Quincy, MA 02289.