

CARACTERISTICAS GENERALES

- 6 Zonas Cableadas.
- 3 Teclas combinadas de Fuego, Médico y Policía.
- 5 Códigos de Usuario con sus 5 Códigos de Amenaza o Antiasalto.
- 1 Código Maestro y 1 Código de Instalador.
- 10 Tipos de Zona con exclusión y Chime.
- 2 Salidas Programables PGM con 9 opciones.
- 3 Números Telefónicos para Monitoreo : PRINCIPAL, BACK UP, SECUNDARIO (Monitoreo ó Personal).
- Comunicador con formato DTMF Contact ID ó 4 + 2 .
- Admite hasta 4 Teclados.
- 3 Tipos de Armado.
- Opción Discador Telefónico.
- Supervisado dinámico de Batería.
- Memoria EEPROM.

ESPECIFICACIONES

CODIGOS DE USUARIO

1 Código Maestro, 5 Códigos de Usuario, 5 Códigos de Amenaza, 1 Código de Instalador.

OPCIONES DE ARMADO

- **ARMADO RAPIDO** sin Códigos.
- **SALIDA RAPIDA** con el sistema armado sin necesidad de desarmar y volver a armar.
- **ARMADO PRESENTE CON DEMORA DE ENTRADA y**
- **ARMADO PRESENTE SIN DEMORA DE ENTRADA** con exclusión automática de zonas interiores cuando no sale de la propiedad.
- **AVISOS AUDIBLES** en Teclado durante el tiempo de Entrada y Salida.
- **ARMADO/DESARMADO** por Zona llave para control remoto inalámbrico (Armado Total ó Parcial).
- **AVISO AUDIBLE** por Sirena para el Armado, Desarmado y Memoria de Alarma cuando se opera el sistema por control remoto (Beeps de Sirenas).

MEMORIA EEPROM

- No pierde la programación o el estado del sistema ante la falta completa de alimentación de 220 VCA ó Batería.
- Verificación de su contenido en cualquier momento (lectura de direcciones).
- El sistema guarda el estado en que se encontraba la central.

ENTRADAS DE ZONAS

- La central consta de 6 zonas cableadas.
- Respuesta de la zona cableada : 300 mseg.
- Aptas para detectores de humo del tipo 4 hilos.
- Tipos de Zonas : *Nula, Demorada, Perimetral, Interior, Seguidora, 24 Hs., Incendio, Asalto, Médico.*
- Activación/Desactivación.*
- Acción de alarma de cada zona como Invisible, Silenciosa, Continua ó Pulsante, con y sin buzzer de teclado zona por zona.
- Habilitación de exclusión zona por zona, con autoinclusión una vez desarmado el sistema.
- Programación de Tiempos de Entrada, Salida y Sirenas.

SALIDAS PROGRAMABLES PGM

- 2 Salidas programables (PGM1 y PGM 2), de estado sólido, conectándose a masa al activarse.
- 9 tipos de opciones programables.
- 2 Salidas de Sirenas, activadas por relee, individualizadas en interior y exterior.

SUPERVISION DEL SISTEMA

La Central TECNO 5000 monitorea continuamente un número de posibles condiciones de FALLA :

- Falta de alimentación de 220 VCA.
- Batería Baja, también medida en forma dinámica.
- Falta de Salida Audible, es decir, cuando la puerta de entrada queda abierta.
- Transmisión periódica de prueba a la estación de monitoreo.
- Falta de comunicación con la estación de monitoreo.
- Falta o avería en las zonas.
- Prueba manual del Sistema.

- Supervisado de los 400 Hz. de línea telefónica.

COMUNICADOR DIGITAL

- DTMF CONTACT ID, con códigos de eventos fijos ó programados por el usuario.
- 4 + 2 (pulsos).
- 3 NUMEROS TELEFONICOS : Principal, Back up y Secundario (Monitoreo ó Personal), con una longitud total de 17 dígitos cada uno.
- Discado por pulsos o DTMF.
- 1 número de cuenta de 4 dígitos.
- Direccionamiento de los Reportes, en forma independiente a cada teléfono, según su tipo (Alarmas y Normalizaciones, Aperturas y Cierres, Mantenimiento y Pruebas).
- Bloqueo de las líneas internas mientras se envían los reportes de alarma a la estación de monitoreo.
- Reportes de Prueba periódicos y manuales.
- 23 Reportes de Eventos diferentes y sus Normalizaciones (reestablecimiento de zonas).

ESPECIFICACIONES ELECTRICAS

- Salida de 12 VCC (alimentación auxiliar) : 1 A. - 12 VCC
- 2 Salidas de Sirenas : 5 A. - 12 VCC c/u, solo con la batería conectada.
- 2 Salidas Programables (PGM1 y PGM2) : 50 mA. c/u.
- Batería : 12 VCC - 7 AH recargable.
- Transformador : 16.5 VCA - 20 VA
- Consumo de Corriente del panel de control : 60 mA.
- Consumo del Teclado : 25 mA.
- Voltaje de Carga de Batería : 13.80 VCC
- Voltaje de Batería Baja : 10.80 VCC

TECLADO REMOTO

- 12 Teclas para introducción de Códigos y comandos.
- Teclas Especiales combinadas dobles.
- 3 indicadores de estado : FALLA, LISTO y ARMADO.
- 6 indicadores de zonas : indica zona abierta, cerrada, memoria de zona disparada, zonas excluidas, tipo de falla del sistema y contenido de las direcciones.
- Cantidad máxima de Teclados que admite: 4
- Longitud total máxima de cableado en el sistema : 300 metros.
- Conexión a través de 4 hilos al Keybus.
- Buzzer piezoeléctrico interno.
- Color : Blanco.
- Dimensiones : 80 mm. (Ancho) - 87 mm. (Alto) - 30 mm. (Profundidad)

GABINETE

- Metálico, pintado con pintura electrostática, previo fosfatizado.
- Color : Blanco.
- Dimensiones : 230 mm. (Ancho) - 260 mm. (Alto) - 68 mm. (Profundidad)

INSTALACION

INSTALACION DEL GABINETE

- Seleccione un lugar de acceso restringido para montar el gabinete de la Central, cercano a una toma de corriente y a la línea telefónica.
- Utilice el gabinete como plantilla y marque los orificios de montaje sobre la pared. Agujeree y coloque los tarugos correspondientes.
- Coloque los tornillos de montaje para asegurar el gabinete.
- Reinstale cuidadosamente la placa de la Central en el gabinete.
- Introduzca los cables dentro del gabinete por los orificios preparados para dicho fin.

TOMA A TIERRA - IMPORTANTE

Para obtener la máxima inmunidad contra alteraciones que puedan perturbar el correcto funcionamiento de la Central de Alarma, es necesario conectar el terminal «TIERRA» a una Jabalina de descarga a tierra o en su defecto puede utilizarse el polo central de un toma corriente de tres terminales . Debería ser idealmente un punto común entre las líneas eléctricas, telefónicas y de seguridad.

BORNES DE CONEXION DE LA CENTRAL DE ALARMA

Borne 1 TIERRA
ES IMPRESCINDIBLE CONECTAR A TIERRA ESTE BORNE. VER GARANTIA

Bornes 2 - 3 LINEA - LINEA
Entrada de Línea Telefónica procedente de la calle.

Bornes 4 - 5 TEL - TEL
Salida de Línea Telefónica a los teléfonos de la propiedad.

Bornes 6 - 7 ZON1 y COM [ENTRADAS]
Zona 1 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierto (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cerrado, ante alguna condición de detección.

Bornes 7 - 8 COM y ZON2 [ENTRADAS]
Zona 2 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierto (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cerrado, ante alguna condición de detección.
El borne 7 (negativo) es común a ambas zonas.

Bornes 9 - 10 ZON3 y COM [ENTRADAS]
Zona 3 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierto (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cierran el circuito, ante alguna condición de detección.

Bornes 10 - 11 COM y ZON4 [ENTRADAS]
Zona 4 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierto (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cerrado, ante alguna condición de detección.
El borne 10 (negativo) es común a ambas zonas.

Bornes 12 - 13 ZON5 y COM [ENTRADAS]
Zona 5 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierta (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cerrado, ante alguna condición de detección.

Bornes 13 - 14 COM y ZON6 [ENTRADAS]
Zona 6 : Todos los sensores a conectarse allí pueden ser del tipo Normal Cerrado (NC) ó Normal Abierto (NA), para que produzcan un circuito abierto ó cerrado, ante alguna condición de detección.
El borne 13 (negativo) es común a ambas zonas.
NOTA: *En caso de colocar varios sensores en una misma zona, éstos deben ser conectados en SERIE (si son del tipo NC) ó PARALELO (si son del tipo NA).*

Borne 15 PGM1
Salida transistorizada por NEGATIVO (-), 50 mA. máximo.

Borne 16 PGM2
Salida transistorizada por NEGATIVO (-), 50 mA. máximo.

Borne 17 PANICO
Zona de alerta permanente. Borne de lógica Normal Abierta (NA), está diseñada para producir el disparo de la/s sirena/s en caso de ser puentada con un **Negativo (-)** por pulsadores ó teclas con retención, independientemente del estado de la Central.

Bornes 18 - 19 - 20 - 21 TXD, RXD, (-) y (+) [TECLADO]
Salida exclusiva para conexión de Teclados Remotos.
Bornes 18 (TXD) y 19 (RXD): Comunicación digital entre Teclado/s y Central de Alarma. El diálogo entre la Central y los Teclados se hace por medio de una señal pulsante y codificada, es decir, que en estos bornes no hay ni una tierra ni un positivo permanente que indiquen estado alguno.

Borne 20 (-) NEGATIVO y Borne 21 (+) POSITIVO: Salida constante de 12 VCC para alimentación exclusiva de Teclados Remotos protegida por fusible de **1 A.** (El mismo que protege los bornes 22 - 23).

NOTA : *En caso de requerir más de un Teclado Remoto a la Central, deberán conectarse en paralelo.*

Bornes 22 - 23 (+) y (-) [AUX]

Salida polarizada para alimentación de detectores electrónicos, receptor inalámbrico, avisador telefónico, etc..

Provee alimentación constante de 12 VCC.

Se encuentra protegida por un fusible de **1 A**.

Borne 22 : (+) POSITIVO

Borne 23 : (-) NEGATIVO

Bornes 24 - 25 SEXT y (-) [SIRENAS]

Salida de Sirena 1. Provee alimentación a la/s sirena/s exteriores que se encuentra/n conectada/s a estos bornes al producirse el disparo del sistema.

Se encuentra protegida por un fusible de **5 A**.

Borne 24: (S. EXT) POSITIVO

Borne 25: (-) NEGATIVO

Bornes 25 - 26 (-) y SINT [SIRENAS]

Salida de Sirena 2. Provee alimentación a la/s sirena/s interiores que se encuentra/n conectada/s a estos bornes al producirse el disparo del sistema.

Se encuentra protegida por un fusible de **5 A**.

Borne 25: (-) NEGATIVO

Borne 26: (SINT) POSITIVO

CONEXION DE ALIMENTACION AUXILIAR

Los terminales **20(-)** y **21(+)** proveen alimentación constante a los sensores infrarrojos, detectores de humo, módulos y otros dispositivos que requieran 12 VCC.

La carga total de corriente deberá ser calculada sumando todos los elementos conectados entre los terminales 20(-) y 21(+) más todos los elementos conectados entre el borne 21 (+) y las salidas programables PGM1 y PGM2.

CONEXION DE ALIMENTACION DE 220 VCA

Conecte la bornera ubicada en el lateral inferior derecho del gabinete, utilizando un cable bipolar de **1 mm²** de sección, a un toma corriente próximo sin interruptor.

Recuerde que el suministro de alimentación de 220 VCA debe ser constante, ya que se encarga exclusiva y únicamente de la carga de la batería.

CONEXION DE ALIMENTACION DE BATERIA

Por medio del conector proveniente de la Central, debemos conectar el **cable ROJO** en el borne **Positivo (+)** de la batería y el **cable NEGRO** en el borne **Negativo (-)** de la misma.

La batería es la encargada de alimentar el sistema, en ausencia de la tensión de 220 VCA y de alimentar las sirenas durante el disparo de alarma.

NOTA: Antes de conectar la batería y los 220 VCA, se recomienda chequear minuciosamente los cables y sus conexiones, especialmente todos los componentes que necesiten alimentación de 12 VCC procedente de la Central.

CONEXION DE TECLADOS

Los Teclados Remotos se conectan al panel mediante 4 bornes exclusivos para ello : **Bornes 18 (TXD) - 19 (RXD) - 20 (-) y 21 (+)** . Es posible conectar hasta 4 Teclados en paralelo, pero no todos con un mismo cable.

La resistencia máxima del cableado es de 100 ohms. Cada Teclado consume 25 mA..

CONEXION DE LOS SENSORES DE FUEGO

Cualquiera de las 6 Zonas puede ser programada como FUEGO (Ver Dirección [01], Tipos de Zona). Los detectores de humo deben ser de 4 hilos, con contactos N.A. y con retención.

Conecte el Positivo (+) del Sensor al terminal **22 (+)** de la Central de Alarma y el Negativo a la salida **PGM2** (terminal 16). Luego, los 2 terminales de alarma, conéctelos a una zona de Fuego programada como N.A. (Ver Dirección [02], Tipos de Lazo para cada Zona).

Los cables de alimentación de Positivo (+) y PGM2 (-), deben ser supervisados colocando la bobina de un relee entre ambos después del último sensor de humo. Los contactos N. A. de éste relee (al recibir energía se cierran) deben ser conectados en SERIE con el lazo de la Alarma, para que en caso de producirse una falta de alimentación en los detectores, una señal sea enviada.

Programa la salida PGM2 como Reset de Sensores de Humo (Ver Dirección [07], Salidas Programables). De esta forma la salida PGM2 estará siempre a masa (-) dando alimentación a los sensores.

Cuando un sensor se dispare, oprima :

[*] [7] [Código Maestro] [3], para que la salida PGM2 se abra , interrumpiendo durante 5 segundos la alimentación de los sensores y así resetear el estado de Alarma.

CONEXION DE LAS SALIDAS PROGRAMABLES PGM1 Y PGM2

Normalmente los terminales **15** y **16** de las salidas PGM están en estado de alta impedancia (circuito abierto), pero al ser activadas se cortocircuitan a **masa (-)**.

Hay una lista de 9 opciones programables para estas salidas. (Ver dirección [07], Salidas Programables).

CONEXION DE LA RED TELEFONICA

Desconecte todos los teléfonos internos ya instalados de la línea telefónica entrante. Conecte esta línea entrante proveniente de la calle a los terminales 2 y 3 del panel.

Luego, vuelva a conectar los teléfonos internos, pero ahora a los terminales 4 y 5 del panel.

De esta manera, cuando el sistema quiera comunicarse con la estación de monitoreo desconectará los teléfonos internos adueñándose de la línea telefónica.

IMPORTANTE: CONECTE EL TERMINAL 1 A TIERRA PARA PROTEGER LOS CIRCUITOS ANTE DESCARGAS ELECTRICAS, RAYOS, INDUCCIONES, ETC.

FUNCIONES DEL TECLADO

INTRODUCCION

Los Teclados Remotos brindan una completa información y control de la Central de Alarma TECNO 5000, permitiendo la completa programación de la misma.

DESCRIPCION DEL TECLADO

- Las Teclas [0] a [9] permiten la introducción de los Códigos de Usuario y los diferentes comandos.
- La tecla [*] se usa para habilitar el ingreso de comandos y funciones.
- La tecla [#] se usa como tecla de salida o escape, para volver al modo normal de operación.
- Las Teclas Especiales dobles pueden generar alarmas de **FUEGO, MEDICO y POLICIA**. Cuando deban utilizarse, éstas deberán mantenerse pulsadas durante 2 segundos para generar una alarma. Utilice la secuencia de desarme para cancelar ó silenciar éstas alarmas.

DESCRIPCION FISICA DE LOS LEDS DEL TECLADOS

@ **FALLA** : De color **AMARILLO**, se enciende ante la existencia de alguna falla en la Central, de acuerdo a un listado de fallas posibles que podremos verificar mediante la función [*] [2] **Fallas de la Central**.

@ **LISTO** : De color **VERDE**, nos indica al estar encendido, que todas las zonas de nuestro sistema están cerradas y el sistema listo para armar. Al encontrarse una ó varias zonas abiertas, este led verde permanecerá apagado. Verifique que todas las puertas y ventanas estén cerradas y que todo movimiento sea suspendido en áreas protegidas por sensores de movimiento. El sistema no podrá ser armado a menos que el indicador de «listo» esté encendido.

@ **ARMADO ó ARM.** : De color **ROJO**, nos indica cuando el sistema se encuentra **ACTIVADO** (led encendido), **DESACTIVADO** (led apagado) ó que está transcurriendo el tiempo de salida (led destellando).

@ **ZONA 1 a ZONA 6** : De color **ROJO**, permanecerán apagados mientras todos los sensores conectados a la misma se encuentren sin detectar (zona cerrada). En caso de encontrarse alguno de los mismos detectando, el led correspondiente se encenderá (zona abierta).

CODIGO MAESTRO

De fabrica, el **CODIGO MAESTRO [1] [2] [3] [4]** está habilitado para armar y desarmar el sistema, excluir zonas, realizar pruebas y programar todos los demás Códigos de Usuario. Este CODIGO MAESTRO puede modificarse mediante la función [*] [5] **Programación de Código de Usuario** ó la **Dirección [06] Código Maestro**.

CODIGOS DE USUARIO

Estos **5 CODIGOS DE USUARIO** pueden sólo armar y desarmar el sistema y anular zonas. Estos CODIGOS DE USUARIO pueden modificarse mediante la función [*] [5] **Programación de Código de Usuario**.

CODIGOS DE AMENAZA

Al programar los CODIGOS DE USUARIO, se crean automáticamente los **CODIGOS DE AMENAZA**. Los mismos permiten armar y desarmar el sistema de alarma ó anular zonas, tal como un Código de Usuario común, pero toda vez que sea ingresado generará además una alarma de AMENAZA, con el correspondiente reporte a la estación de Monitoreo.

ARMAR

Para poder armar el sistema recomendamos verificar que la luz verde de **LISTO** esté encendida, indicando que las 6 zonas se encuentran cerradas (normalizadas).

De no ser así, al colocar el Código de Usuario, el Teclado emitirá 5 beeps seguido de 1 beep largo indicando la imposibilidad de armar el sistema.

Normalice las zonas que se encuentran abiertas y si no fuera posible cerrar alguna de ellas, deberá anularla mediante la función [*] [1] Anulación de Zonas).

Luego de verificar que la luz de **LISTO** esté encendida, ingresar el Código Maestro ó algún Código de Usuario válido. Si el Código fuera introducido incorrectamente, el Teclado emitirá 5 beeps seguido de 1 beep largo como señal de **ERROR**. Pulse la tecla [#] e ingrese el Código correctamente.

Cuando el Código sea introducido satisfactoriamente, el Teclado emitirá 5 beeps de confirmación, comenzará a parpadear la luz roja de **ARM**. junto a una señal audible intermitente, indicando que ha comenzado el Tiempo de Salida. Salga por la puerta designada como Entrada/Salida antes que el Tiempo de Salida se cumpla. Transcurrido este tiempo, la luz de **ARM**. quedará encendida fija indicando que el sistema se encuentra en estado de alerta.

Es posible anular la señal acústica de salida (Ver Dirección [10], Opciones del Sistema) y modificar la duración del Tiempo de Salida (Ver Dirección [04], Tiempos de Entrada, Salida y Sirenas), ambos en la sección PROGRAMACION AVANZADA.

Para otros métodos de armado, consulte las funciones:

[*] [0] Armado Rápida ó Salida Rápida,

[*] [6] Armado Presente con Demora de Entrada y

[*] [9] Armado Presente sin Demora de Entrada,

dentro de las FUNCIONES PRINCIPALES.

NOTA 1: TODAS las zonas de la Central nos dan Tiempo de Salida.

NOTA 2: En caso de ingresar el Código Maestro en forma errónea, recomendamos pulsar la tecla [#] y reingresar el Código Maestro en forma correcta.

DESARMAR

Al ingresar a la propiedad, exclusivamente a través de la puerta designada como Entrada/Salida, el Teclado comenzará a emitir beeps avisándole que ha comenzado a transcurrir el Tiempo de Entrada.

Vaya hasta el Teclado e ingrese su Código de Usuario. La luz roja de **ARM** se apagará y cesarán de sonar los beeps. Esto le indicará que el sistema ha sido desarmado.

El Código de Usuario deberá ser introducido antes que transcurra la totalidad del Tiempo de Entrada, caso contrario, se producirá el disparo del sistema.

Es posible anular la señal acústica de entrada (Ver Dirección [10], Opciones del Sistema) y modificar la duración del Tiempo de Entrada (Ver Dirección [04], Tiempos de Entrada, Salida y Sirenas), ambos en la sección GUIA DE PROGRAMACION.

NOTA 1: Si por algún motivo, no llega a desactivar el sistema durante el Tiempo de Entrada, y en consecuencia, se produce el disparo de las sirenas, simplemente coloque su Código de Usuario y en forma automática se desarmará su sistema.

NOTA 2: Si se produjo un disparo de alarma en su ausencia, al desarmar el sistema, el Teclado emitirá 5 beeps y quedarán destellando las luces de las zonas que fueron violadas (ver función [*] [3], Memoria de Alarma).

NOTA 3: Si Ud., al activar y desactivar el sistema, desea tener una señal acústica por medio de las sirenas (BEEPS DE SIRENAS), ver Dirección [10], Opciones del Sistema.

FUNCIONES PRINCIPALES

Las funciones a continuación descritas, pueden ser utilizadas únicamente con el sistema desactivado.

[*] [1] ANULACION DE ZONAS

En ocasiones es necesario, por comodidad o fuerza mayor, anular una ó varias zonas del Sistema.

Para anular zonas debemos : Pulsar [*] [1] y luego el número de la/s zona/s a anular . La luz roja correspondiente a dicha zona quedará encendida.

Para quitar la anulación de zonas : Pulsar [*] [1] y luego el número de la/s zona/s a desanular. La luz roja correspondiente a dicha zona se apagará.

Una vez seleccionadas las zonas a anular, pulsar la tecla

[#] para salir de la función.

- Para recordar las zonas anuladas: Pulsar [*] [1] y las luces rojas correspondientes a las zonas anuladas se encenderán.

- Para impedir la anulación de zonas: La Central puede programarse para impedir que ciertas zonas puedan ser anuladas por el usuario (Ver Dirección [02], Tipos de Lazo de cada Zona). Las luces de las zonas no se encenderán mientras que 1 beep largo le indicará ERROR en la operación.

- Opción Código requerido para anular : Si esta opción está habilitada (Ver dirección [10], Opciones del Sistema), deberemos pulsar [*] [1] [Código de Usuario] para poder ingresar a esta función y anular las zonas.

NOTA 1: Al activar el sistema, las luces correspondientes a las zonas anuladas quedarán destellando durante el tiempo de salida. Transcurrido éste, permanecerán apagadas.

NOTA 2: Al desactivar el sistema la/s zona/s anulada/s se autoincluirán automáticamente en el sistema , dejando de estar anuladas.

[*] [2] FALLAS DE LA CENTRAL

La Central posee un chequeo constante del sistema, el cual permite detectar y dar aviso de una serie de fallas que detallamos a continuación. Al detectarse alguna falla, el teclado emitirá 2 beeps cada 10 segundos y la luz amarilla de FALLA se encenderá.

Para detener los beeps pulse la tecla [#]. Los beeps cesarán pero el led de FALLA permanecerá encendido hasta que esta condición de falla sea solucionada.

Para ver la condición de falla : pulsar [*] [2] y de acuerdo al número de zona que se enciende podremos determinar a que falla se refiere:

- **ZONA 1 : FALTA DE BATERIA ó BATERIA BAJA** : Falta conectar la Batería ó la Batería de la Central está baja (por debajo de los 10.8 VCC)

- **ZONA 2 : FALTA DE 220 VCA** : Falta conectar los 220 VCA ó no está siendo más suministrada a la Central.

- **ZONA 3 : FALLA DE COMUNICACION** : Esta falla será generada si la Central de alarma no logra comunicarse con la estación de monitoreo.

Luego de visualizar la falla correspondiente, debemos pulsar la tecla [#] para salir de esta función.

[*] [3] VER DE MEMORIA DE ALARMA

Si durante su ausencia se produce el disparo del sistema por la detección de algún sensor de una zona, esta situación quedará memorizada en la Central.

Al desactivar el sistema el Teclado emitirá 5 beeps, se apagará la luz de LISTO y la/s luz/ces de la/s zona/s violada/s en su ausencia quedarán destellando.

Este muestreo dura 30 segundos y se puede salir del mismo pulsando la tecla [#].

Esta Memoria, quedará guardada hasta que se vuelva a armar el sistema.

NOTA : En caso de poseer un led de Estado externo, éste nos indicará, destellando en forma rápida, que hubo un disparo en nuestra ausencia (Ver Dirección [07], Salidas Programables PGM1 y PGM2)

[*] [4] FUNCION CHIME

La función CHIME le indicará en forma audible, la apertura de cualquiera de las zonas. Esta función puede ser utilizada únicamente con el sistema desactivado.

Al habilitarla, cada vez que una zona se abra, el Teclado emitirá 3 beeps.

Para habilitar la función CHIME debemos pulsar [*] [4], el Teclado emitirá 3 beeps.

Pulsar nuevamente [*] [4] para deshabilitarla, el Teclado emitirá 1 beep largo.

[*] [5] PROGRAMACION DE CODIGOS DE USUARIO

Por medio de esta función podremos programar 5 Códigos de Usuario con sus correspondientes Códigos Antiasaltos o de Amenaza y cambiar nuestro Código Maestro de acuerdo al número de Usuario que ingresemos:

Número de Usuario 01 = CODIGO DE USUARIO 1

Número de Usuario 02 = CODIGO DE USUARIO 2

Número de Usuario 03 = CODIGO DE USUARIO 3

Número de Usuario 04 = CODIGO DE USUARIO 4

Número de Usuario 05 = CODIGO DE USUARIO 5

Número de Usuario 00 = CODIGO MAESTRO

Los Códigos de Usuarios y Maestro deben ser de 4 dígitos, entre 0 a 9 solamente.

Para ingresar a esta función es imprescindible conocer el Código Maestro.

Para proceder a la programación de los Códigos de Usuario debemos pulsar :

- 1 - [*] [5] [**Código Maestro**], destellarán las luces de FALLA y ARM.
- 2 - [**N° de usuario de 01 a 05**], destellarán las luces de FALLA y LISTO.
- 3 - [**Nuevo Código de Usuario**], el teclado realizará 5 beeps y quedarán destellando nuevamente las luces de FALLA y ARM. a la espera de un nuevo N° de usuario y su correspondiente Código.

Ejemplo: Para el Código de Usuario 01 como 3587

[*] [5] [1 2 3 4] [01] [3587]

Para proceder a la programación del Código Maestro debemos pulsar

[*] [5] [**Código Maestro**] [00] [**Nuevo Código Maestro**]

Ejemplo: Para el Código Maestro como 2966

[*] [5] [1 2 3 4] [00] [2966]

Para borrar un Código de Usuario debemos pulsar

[*] [5] [**Código Maestro**] [**N° de usuario de 01 a 05**] [*]

Una vez ingresados éstos, pulsar la tecla [#].

Al programar cada Código de Usuario, el sistema crea automáticamente un Código de Antiasalto ó Amenaza. Este Código permite activar ó desactivar el sistema, pero cada vez que sea ingresado, generará una alarma de Amenaza con el correspondiente reporte a la estación de monitoreo.

Los Códigos de Amenaza son iguales a los Códigos de Usuario pero debemos sumarle un uno al último dígito, es decir que:

si nuestro **CODIGO DE USUARIO 1** es **3 5 8 7**

el **CODIGO ANTIALTO 1** será **3 5 8 8**

NO BORRE EL CODIGO MAESTRO. LOS CODIGOS DE USUARIO NO PUEDEN SER LEIDOS.

[*] [6] **ARMADO PRESENTE**

CON DEMORA DE ENTRADA

Este armado permite activar el sistema de alarma anulando automáticamente las zonas programadas como INTERIOR.

Para activar el sistema en el Modo ARMADO PRESENTE CON DEMORA debemos pulsar [*] [6] [**Código de Usuario**]. El

Teclado emitirá 5 beeps y la luz roja de **ARMADO** con las correspondientes zonas anuladas, quedarán destellando durante el Tiempo de Salida.

Para desactivar el sistema, simplemente pulse el Código de Usuario.

El Teclado emitirá 5 beeps y las zonas INTERIORES anuladas se autoincluirán, dejando de estar anuladas.

NOTA: Si activamos mediante el ARMADO PRESENTE CON DEMORA, al producirse el disparo del sistema, únicamente sonará la Sirena Exterior.

[*] [7] **FUNCIONES DEL USUARIO**

- **PRUEBA DE PASO DEL INSTALADOR:** Con el sistema desactivado, permite realizar una prueba de todas los sensores conectados a las zonas. Cada vez que una zona sea abierta a través de un sensor, la Sirena Exterior emitirá 2 beeps, facilitando la prueba final del sistema.

Para habilitar esta función pulse:

[*] [7] [**Código Maestro**] [1].

- **PRUEBA TOTAL DEL SISTEMA:** Con el sistema desactivado, se encenderán todos los leds de zonas y las Sirenas sonarán por 3 segundos, se realizará una medición del estado de la Batería y el comunicador enviará un Código de Reporte de PRUEBA del Sistema.

Para realizar esta prueba pulse :

[*] [7] [**Código Maestro**] [2].

- **RESET DE SENSORES DE HUMO:** Con el sistema desactivado, permite resetear los sensores de humo que estuviesen alimentados a través de las salidas programables PGM 1 y PGM 2.

Al ejecutar este Reset, las salidas PGM1 y 2 cesarán de alimentar los sensores de humo por un lapso de 10 segundos a fin de que estos se normalicen luego de una detección.

Para realizar este reset pulse :

[*] [7] [**Código Maestro**] [3].

NOTA: Para poder realizar este Reset, debemos programar las salidas PGM 1 y PGM2 como Reset de sensores de humo (Ver Dirección [07], Salidas programables PGM 1 y PGM 2).

[*][8] PROGRAMACION AVANZADA

Esta función permite programar diferentes direcciones como tipo de zona, tiempos, etc.

Para ingresar debemos pulsar :

[*][8] [Código de Instalador].

El Teclado emitirá 5 beeps y comenzarán a destellar la luces de **FALLA** y **ARMADO**.

VER HOJAS DE PROGRAMACION DEL SISTEMA, Pág. 10.

[*][9] ARMADO PRESENTE

SIN DEMORA DE ENTRADA

Este armado permite activar el sistema de alarma anulando automáticamente las zonas programadas como INTERIOR, pero al mismo tiempo elimina el Tiempo de Entrada, transformando las zonas programadas como DEMORADA en PERIMETRAL.

Para activar el sistema en el Modo ARMADO PRESENTE SIN DEMORA debemos pulsar [*][9] [Código de Usuario].

El Teclado emitirá 5 beeps y, la luz roja de **ARMADO** con las correspondientes zonas anuladas, quedarán destellando durante el Tiempo de Salida.

Para desactivar el sistema, simplemente pulse el Código de Usuario.

El Teclado emitirá 5 beeps y las zonas INTERIORES anuladas se autoincluirán, dejando de estar anuladas mientras que las zonas DEMORADA volverán a darnos el Tiempo de Entrada.

NOTA: Si activamos mediante el ARMADO PRESENTE SIN DEMORA, al producirse el disparo del sistema, únicamente sonará la Sirena Exterior.

[*][0] ARMADO RAPIDO ó SALIDA RAPIDA

Si la opción de ARMADO RAPIDO está habilitada (Ver Dirección [10], Opciones del Sistema), el sistema podrá ser activado sin necesidad de ingresar un Código de Usuario, pulsando simplemente [*][0].

Si la opción SALIDA RAPIDA está habilitada (Ver Dirección

[10], Opciones del Sistema), el usuario podrá salir por una zona Demorada, una vez que el sistema está activado, sin tener que desactivar y volver a activar.

Para ello debemos pulsar [*][0], el teclado emitirá 2 beeps de confirmación y dispondremos de 2 minutos para que el usuario salga de la propiedad.

Durante este período, el sistema ignorará sólo una apertura de la zona DEMORADA.

Cuando la zona DEMORADA sea cerrada, el sistema dará por finalizado el tiempo de salida rápida de 2 minutos, quedando el sistema armado tal como estaba antes de la Salida Rápida.

Si un nuevo intento de apertura se realiza o si la puerta de entrada no es cerrada después de los 2 minutos, el sistema comenzará con el tiempo de entrada.

TECLAS DOBLES ESPECIALES

- **TECLAS DE FUEGO [1] + [3]** : Si ambas teclas son presionadas durante 2 segundos, el teclado emitirá 2 beeps confirmando la activación y las sirenas comenzarán a sonar en forma pulsante hasta que un Código de Usuario sea introducido o transcurra el Tiempo de Sirenas. Un aviso de FUEGO será enviado a la estación de monitoreo.

- **TECLAS DE MEDICO [4] + [6]** : Si ambas teclas son presionadas durante 2 segundos, el teclado emitirá 2 beeps confirmando la activación. Un aviso de MEDICO será enviado a la estación de monitoreo. Las Sirenas no sonarán.

- **TECLAS DE POLICIA [7] + [9]** : Programada como AUDIBLE de fábrica, si ambas teclas son presionadas durante 2 segundos, el sistema enviará un aviso de PANICO a la estación de monitoreo y las sirenas sonarán en forma continua (Ver Dirección [09], Teclas Especiales).

NOTA: Las Teclas de Policía también pueden ser programadas como SILENCIOSA, para enviar un aviso de ASALTO a la estación de monitoreo y que las sirenas no suenen (Ver Dirección [09], Teclas Especiales).

GUIA DE PROGRAMACION AVANZADA

La Central TECNO 5000 es totalmente programable a través del teclado guardando todos los datos ingresados en una memoria EEPROM. Esta memoria no pierde los datos de programación ni siquiera ante un corte prolongado de alimentación de la Central.

Las diferentes operaciones del sistema y comunicador son almacenadas en Direcciones a las que únicamente se tiene acceso utilizando el Código de Instalador.

Si fuese necesario, todos los datos programados pueden ser llevados a la programación original de fábrica utilizando el Código de Instalador. Tenga en cuenta que los valores de fábrica son los que usualmente se utilizan, por lo tanto muy pocos de ellos requieren modificación.

Sin embargo, resulta recomendable como método a seguir, el revisar cada una de las Direcciones antes de comenzar a reprogramar.

PROCEDIMIENTOS DE VERIFICACION Y PROGRAMACION

Para acceder a la Programación Avanzada debemos:

1 - Pulsar [*] [8] [Código de Instalador]

El teclado emitirá 5 beeps y destellarán las luces de **FALLA** y **ARM**.

Esto nos indica que podremos ingresar el número de Dirección a programar.

2 - Introducir los 2 dígitos del número de Dirección que deseamos reprogramar.

Se apagará la luz de **ARM.**, y destellarán las luces de **FALLA** y **LISTO** indicando que podremos ingresar los valores en la dirección seleccionada.

3 - Al mismo tiempo, las luces de las zonas 1, 2, 3 y 4 mostrarán el valor almacenado en la 1ra. posición de la dirección elegida (Ver formato Binario).

Si desea cambiar ese valor, simplemente pulse el dígito del nuevo valor.

Si no desea cambiarlo, puede introducir el mismo valor o pasar a la siguiente posición pulsando la tecla [#].

Las luces de las zonas 1, 2, 3 y 4 mostrarán el valor guardado en la siguiente posición.

4 - Continúe ingresando o pasando valores sucesivamente hasta completar todas las posiciones de la actual dirección.

Al finalizar, el teclado emitirá 3 beeps, se apagará la luz de **LISTO** y comenzarán a destellar nuevamente las luces de **FALLA** y **ARM.**, indicándonos que podremos ingresar a una nueva dirección.

5 - Podremos seguir ingresando valores en otras direcciones sin salir de la programación, siguiendo a partir del punto 2.

6 - Si se desea terminar con la Programación Avanzada, pulse la tecla [#]. Si no hace ninguna modificación mediante el teclado por un lapso de 30 segundos, el sistema saldrá automáticamente de la Programación Avanzada.

En caso de ingresar una Dirección equivocada, simplemente pulse la tecla [#], e ingrésela nuevamente.

En caso de ingresar un valor erróneo dentro de una Dirección, pulse la tecla [#], seleccione otra vez la dirección e ingrese los valores correctamente.

Si la Dirección ingresada es inexistente ó si los valores ingresados no son válidos, el teclado emitirá 1 beeps largo a modo de ERROR.

PROGRAMACION DE DATOS HEXA

En algunas ocasiones, son requeridos valores HEXA. Este tipo de numeración usa dígitos del 0 al 9 y letras de la A a la F.

Las letras de la A a la F se ingresan de la siguiente manera:

Para ingresar una :

A , pulse [*] [1]

B , pulse [*] [2]

C , pulse [*] [3]

D , pulse [*] [4]

E , pulse [*] [5]

F , pulse [*] [6]

FORMATO BINARIO

Los valores programados dentro de las direcciones pueden ser leídos en los teclados, valiéndonos de las luces de las zonas 1, 2, 3 y 4. Siempre que una dirección sea introducida, el teclado nos mostrará el valor que se encuentra almacenado en la 1ra. posición de esa dirección, mediante un Formato Binario, de acuerdo al siguiente cuadro:

l Led de Zona encendido

p Led de Zona apagado

PROGRAMACION AVANZADA

DIRECCION [01] - TIPOS DE ZONAS

Valor Modificado		Valor de Fábrica
0 = NULA		
1 = DEMORADA	ZONA 1	1
2 = PERIMETRAL	ZONA 2	4
3 = INTERIOR	ZONA 3	3
4 = SEGUIDORA	ZONA 4	3
5 = 24 HS.	ZONA 5	2
6 = INCENDIO	ZONA 6	2
7 = ASALTO		
8 = MEDICO		
9 = ACTIVACION / DESACTIVACION		

- **NULA** : Estas zonas no son supervisadas y no generarán alarmas.
 - **DEMORADA** : Este tipo de zonas es normalmente utilizada con contactos magnéticos para las puertas de entrada/salida. El circuito puede ser abierto durante el tiempo de salida sin causar el disparo del sistema. Una vez transcurrido este tiempo, al abrir la zona comenzará a transcurrir el tiempo de entrada indicado por el sonido intermitente del buzzer del teclado. El sistema debe ser desactivado antes de que termine dicho tiempo de entrada, de lo contrario se producirá el disparo del sistema.
 - **PERIMETRAL** : Este tipo de zona es recomendada para los contactos magnéticos de ventanas, persianas, puertas, etc. El circuito puede ser abierto durante el tiempo de salida sin causar el disparo del sistema, pero producirá el disparo del sistema en forma instantánea, una vez expirado el tiempo de salida.
 - **INTERIOR** : Este tipo de zona es normalmente usada para sensores de movimiento interiores. El circuito puede ser abierto durante el tiempo de salida sin causar el disparo del sistema. Si activamos el sistema mediante la función [*] [6] **Armado Presente con Demora de Entrada** ó [*] [9] **Armado Presente sin Demora de Entrada** , las mismas se anularán en forma automática.
 - **SEGUIDORA** : Este tipo de zona es utilizada para los sensores de movimiento ubicados en el mismo ambiente de entrada dónde se encuentra el teclado. Esta zona "sigue" en el tiempo de entrada a la zona DEMORADA una vez producida la detección, es decir, que nos dará el tiempo de entrada si es que previamente ha sido abierta la zona programada como DEMORADA.
En el caso que un intruso ingrese a dicho ambiente por cualquier otra abertura que no sea la DEMORADA, una ventana por ejemplo, será detectado por el Infrarrojo Pasivo y producirá el disparo en forma instantánea, debido a que no se abrió previamente la puerta de entrada.
 - **24 HS.** : Este tipo de zona permite el disparo Instantáneo del sistema ante la apertura de la misma independientemente si el sistema está armado ó desarmado. Habitualmente en esta zona se conectan los antidesarmes de las sirenas exteriores o de los Infrarrojos Pasivos.
Al dispararse el sistema por la Zona 24 HS. las sirenas sonarán durante el tiempo programado en el Tiempo de Sirenas. Si luego de la detención de las sirenas, esta zona se vuelve a abrir, se producirá un nuevo disparo.
 - **INCENDIO** : Cuando esta zona es activada, se produce el disparo de las sirenas en forma intermitente y comunica a la estación de monitoreo. Las sirenas sonarán durante el tiempo programado en el Tiempo de Sirenas ó hasta que un código sea ingresado.
 - **ASALTO** : Este tipo de zona es similar a la 24 HS. pero no produce el disparo del sistema ni da indicaciones en el teclado. Si envía reporte a la estación de monitoreo.
 - **MEDICO** : Este tipo de zona es similar a la 24 HS. pero no produce el disparo del sistema. Si envía reporte a la estación de monitoreo.
 - **ACTIVACION / DESACTIVACION** : Este tipo de zona, **programable únicamente en la zona 6**, es utilizada cuando comandamos nuestro sistema mediante un control remoto inalámbrico. Al producir la apertura de esta zona por un lapso de 1 segundo, se armará el sistema y viceversa. Pero si producimos la apertura de la zona por un lapso de 3 segundos, se armará el sistema y se anularán automáticamente las zonas programadas como INTERIOR como la función [*] [6] **Armado Presente con Demora de Entrada**.
- Como soporte a esta opción, podremos habilitar los beeps de sirenas (Ver Dirección [10], Opciones del Sistema).

0 = NC con exclusión habilitada		Valor de Fábrica
Valor Modificado		
1 = NC sin exclusión habilitada	ZONA 1	0

2 = NA con exclusión habilitada	ZONA 2	0

3 = NA sin exclusión habilitada	ZONA 3	0

	ZONA 4	0

	ZONA 5	0

	ZONA 6	0

- **NC con exclusión habilitada** : Este tipo de zona dará alarma cuando el lazo se abra estando el sistema armado. La zona se encontrará habilitada para ser anulada.
- **NC sin exclusión habilitada** : Este tipo de zona dará alarma cuando el lazo se abra estando el sistema armado. La zona NO se encontrará habilitada para ser anulada.
- **NA con exclusión habilitada** : Este tipo de zona dará alarma cuando el lazo se cierre estando el sistema armado. La zona se encontrará habilitada para ser anulada.
- **NA sin exclusión habilitada** : Este tipo de zona dará alarma cuando el lazo se cierre estando el sistema armado. La zona NO se encontrará habilitada para ser anulada.

DIRECCION [03] - TIPOS DE RESPUESTA DE ZONAS

0 = INVISIBLE SIN BUZZER		Valor de Fábrica	Valor
Modificado			
1 = SILENCIOSA SIN BUZZER	ZONA 1	2	

2 = CONTINUA SIN BUZZER	ZONA 2	2	

3 = PULSANTE SIN BUZZER	ZONA 3	2	

4 = INVISIBLE CON BUZZER	ZONA 4	2	

5 = SILENCIOSA CON BUZZER	ZONA 5	2	

6 = CONTINUA CON BUZZER	ZONA 6	2	

7 = PULSANTE CON BUZZER			

- **INVISIBLE SIN BUZZER** : Esta zona no producirá el disparo de las sirenas ni del buzzer del teclado, y no encenderá la luz de la zona violada.
- **SILENCIOSA SIN BUZZER** : Esta zona no producirá el disparo de las sirenas ni del buzzer del teclado pero si encenderá luz de la zona violada.
- **CONTINUA SIN BUZZER** : Esta zona producirá el disparo de las sirenas en forma continua y se encenderá luz de la zona violada, pero no sonará el buzzer del teclado.
- **PULSANTE SIN BUZZER** : Esta zona producirá el disparo de las sirenas en forma intermitente y se encenderá luz de la zona violada, pero no sonará el buzzer del teclado.
- **INVISIBLE CON BUZZER** : Esta zona no producirá el disparo de las sirenas ni encenderá la luz de zona violada, pero si sonará el buzzer del teclado.

- **SILENCIOSA CON BUZZER** : Esta zona no producirá el disparo de las sirenas pero si encenderá luz de la zona violada y sonará el buzzer del teclado.
- **CONTINUA CON BUZZER** : Esta zona producirá el disparo de las sirenas en forma continua, se encenderá luz de la zona violada y sonará el buzzer del teclado.
- **PULSANTE CON BUZZER** : Esta zona producirá el disparo de las sirenas en forma pulsante, se encenderá luz de la zona violada y sonará el buzzer del teclado.

DIRECCION [04] - TIEMPOS DE ENTRADA, SALIDA Y SIRENAS

Todos los tiempos se ingresan mediante dos dígitos que simbolizan un tiempo determinado a la siguiente tabla :

VALORES PARA TIEMPO DE ENTRADA Y SALIDA		VALORES PARA TIEMPO DE SIRENAS	
0 0 = Sin retardo	3 C = 1 min.	0 0 = Sin sirena	1
4 = 20 min.			
0 5 = 5 seg.	5 A = 1 min. 30 seg.	0 1 = 1 min.	1
E = 30 min.			
0 A = 10 seg.	7 8 = 2 min.	0 2 = 2 min.	3 C = 1
hora			
0 F = 15 seg.	9 6 = 2 min. 30 seg.	0 3 = 3 min.	5 A = 1
hora 30 min.			
1 4 = 20 seg.	B 4 = 3 min.	0 5 = 5 min.	7
8 = 2 horas			
1 E = 30 seg.	D 2 = 3 min. 30 seg.	0 A = 10 min.	B 4 = 3 horas
2 D = 45 seg.	F 0 = 4 min.	0 F = 15 min.	F 0 = 4
horas			

Valor Modificado		Valor de Fábrica
_____	TIEMPO DE ENTRADA	1 E
_____	TIEMPO DE SALIDA	3 C
_____	TIEMPO DE SIRENAS	0 5

- **TIEMPO DE ENTRADA:** Es el tiempo que se dispone, una vez abierta la zona DEMORADA (Entrada / Salida), para llegar hasta el Teclado y desarmar el sistema ingresando un Código de Usuario.

Durante el Tiempo de Entrada, el Teclado emitirá 1 beep por segundo indicando el transcurso de dicho tiempo.

- **TIEMPO DE SALIDA:** Es el tiempo que se dispone para salir de la propiedad una vez activado el sistema mediante un Código de Usuario. Todas las zonas del sistema nos darán Tiempo de Salida, es decir que, al activar nuestro equipo podremos movernos tranquilamente por la propiedad para buscar algo ó simplemente para retirarnos de la misma.

Durante el Tiempo de Salida, el Teclado emitirá 1 beep por segundo indicando el transcurso de dicho tiempo.

- **TIEMPO DE SIRENAS:** Es el tiempo durante el cual nuestras sirenas estarán sonando, una vez producido el disparo de alarma.

DIRECCION [05] - CODIGO DE INSTALADOR

El Código de Instalador permite ingresar a la Programación Avanzada. Se programa en 4 dígitos, entre 0 a 9 solamente.

Valor Modificado		Valor de Fábrica
____	CODIGO DE INSTALADOR	5 0 0 0
__		__

DIRECCION [06] - CODIGO MAESTRO

El Código de MAESTRO permite ingresar a la Programación de Códigos de Usuario. Se programa en 4 dígitos, entre 0 a 9 solamente.

Valor Modificado	CODIGO MAESTRO	Valor de Fábrica
		1 2 3 4
--		--

DIRECCION [07] - SALIDAS PROGRAMABLES - PGM1 y PGM2

Valor Modificado		Valor de Fábrica
0 = LISTO PARA ARMAR		
1 = DISPARO POR ASALTO	PGM1	2
2 = LED DE ARMADO Y MEMORIA DE ALARMA	PGM2	6
3 = DISPARO DE SIRENAS		
4 = ALERTA PREVIA DURANTE INGRESO		
5 = PULSO DE CORTESIA		
6 = RESET DE SENSORES DE HUMO		
7 = FALLA GENERAL		
8 = FALTA DE 220 VCA.		

0 - LISTO PARA ARMAR : La salida conectará a tierra una vez que se encuentren cerradas todas las zonas y se encienda la luz de LISTO. Al armar el sistema y comenzar el Tiempo de Salida, la salida se desconectará.

1 - DISPARO POR ASALTO : La salida conectará a tierra ante un evento de ASALTO (Zonas de Asalto, Códigos de Amenaza, Tecla de Pánico Silencioso). La salida será desactivada al ingresar un Código de Usuario válido.

2 - LED DE ARMADO Y MEMORIA DE ALARMA : La salida se conectará a tierra cuando el sistema esté armado y, a la vez, en caso de existir una memoria de alarma en el sistema, se conectará a tierra en forma pulsante.

3 - DISPARO DE SIRENAS : La salida se conectará a tierra mientras las sirenas estén sonorizando y se desconectará una vez que las mismas dejen de sonorizar.

4 - ALERTA PREVIA DURANTE INGRESO : La salida se conectará a tierra durante el transcurso del Tiempo de Entrada una vez abierta la Zona DEMORADA (Entrada/Salida). La salida se desconectará cuando sea desarmado el sistema ó haya transcurrido la totalidad del Tiempo de Entrada.

5 - PULSO DE CORTESIA : La salida se conectará a tierra durante el transcurso del Tiempo de Salida y del Tiempo de Entrada.

6 - RESET DE SENSORES DE HUMO : La salida se desconectará de tierra durante un lapso de 10 segundos, para reponerse automáticamente, al pulsar la FUNCION DE USUARIO: Reset de Sensores de Humo [*][7][Código Maestro][3].

Trabaja a la inversa de los demás tipos de salidas, estará conectada a tierra, dando energía a los detectores de humo y es usada para resetearlos luego de una detección.

7 - FALLA GENERAL : La salida se conectará a tierra cuando cualquiera de las condiciones de falla estén presentes. Se desactivará cuando todas las condiciones de falla sean aclaradas.

8 - FALTA DE 220 VCA. : La salida se conectará a tierra cuando se vea interrumpido el suministro de alimentación de 220 VCA. a la Central. Se desactivará una vez repuesta la misma.

DIRECCION [08] - SIN USO

DIRECCION [09] - TECLAS ESPECIALES

0 = ANULADA : Las Teclas se encuentran inhabilitadas.

1 = SILENCIOSA : Las Teclas NO disparan las Sirenas.

2 = AUDIBLE : Las Teclas disparan las Sirenas.

- **TECLAS DE FUEGO [1] + [3]** : Se recomienda programarla como AUDIBLE. El disparo de las sirenas será intermitente. NUNCA ES SILENCIOSA.
- **TECLAS DE MEDICO [4] + [6]** : Se recomienda programarla como SILENCIOSA. NUNCA ES AUDIBLE.
- **TECLAS DE POLICIA [7] + [9]** : Se recomienda programarla como AUDIBLE, para alarma de ROBO (Pánico Sonoro) ó SILENCIOSA para alarma de ASALTO.

Valor Modificado		Valor de Fábrica
_____	TECLAS DE FUEGO [1] + [3]	2
_____	TECLAS DE MEDICO [4] + [6]	1
_____	TECLAS DE POLICIA [7] + [9]	2

DIRECCION [10] - OPCIONES DEL SISTEMA

Todas las opciones pueden ser habilitadas colocando un [1] ó inhabilitadas colocando un [0]

Valor Modificado		Valor de Fábrica
_____	1 - ARMADO RAPIDO + SALIDA RAPIDA	1
_____	2 - ARMADO FORZADO	0
_____	3 - FALLA DE SALIDA AUDIBLE	0
_____	4 - BUZZER DE TIEMPO DE ENTRADA Y SALIDA	1
_____	5 - BEEPS DE SIRENAS	0
_____	6 - CODIGO REQUERIDO PARA EXCLUIR	0

- 1 - ARMADO RAPIDO + SALIDA RAPIDA** : - Armado Rápido : Si esta opción es habilitada, el sistema podrá ser armado sin necesidad de un CODIGO DE USUARIO, pulsando [*] [0].
- Salida Rápida : Si esta opción es habilitada, el usuario podrá salir por una zona Demorada, una vez que el sistema esté armado, sin tener que desactivar y volver a activar. Para ello debemos pulsar [*] [0], el teclado emitirá 2 beeps de confirmación y dispondremos de 2 minutos para que el usuario salga de la propiedad. Durante este período, el sistema ignorará solo una apertura de la zona demorada. Cuando la zona DEMORADA sea cerrada, el sistema dará por finalizado el tiempo de salida rápida de 2 minutos, quedando el sistema armado tal como estaba antes de la Salida Rápida.
Si un nuevo intento de apertura se realiza o si la puerta de entrada no es cerrada después de los 2 minutos, el sistema comenzará con el tiempo de entrada.
- 2 - ARMADO FORZADO** : Si esta opción es habilitada, el sistema podrá ser armado a pesar de tener alguna zona abierta.
- 3 - FALLA DE SALIDA AUDIBLE** : Este aviso intenta prevenir falsas alarmas. La Falla de Salida audible está diseñada para advertir al usuario, una vez transcurrido el Tiempo de Salida y armado el sistema, que la puerta de entrada (Zona Demorada) ha quedado abierta o mal cerrada. Cuando esto ocurre, si la opción esta deshabilitada, la zona queda anulada. Si esta opción es habilitada, una vez transcurrido el Tiempo de Salida, comenzará a transcurrir el Tiempo de Entrada mientras se produce el disparo de las sirenas, para advertir al usuario que el sistema posee una falla y dará aviso a la Estación de monitoreo. El sistema deberá ser desarmado antes de finalizado el Tiempo de Entrada.

4 - BUZZER DE TIEMPO DE ENTRADA Y SALIDA : Si esta opción es habilitada, el teclado emitirá 1 beep por segundo durante los Tiempo de Entrada y Salida, dando así aviso del transcurso de los mismos.

5 - BEEPS DE SIRENAS : Se utiliza preferentemente al comandar el sistema mediante controles remotos inalámbricos. Si esta opción es habilitada, la sirena externa emitirá 1 beep al armar el sistema, 2 beeps al desarmar el sistema y 4 beeps al desarma el sistema existiendo una memoria de alarma.

6 - CODIGO REQUERIDO PARA EXCLUIR : El comando [*] [1] permite anular zonas libremente. Si esta opción es habilitada, será necesario introducir un Código de Usuario válido al final del comando para poder ingresar a dicha función.

DIRECCION [11] - RETORNO A LA PROGRAMACION DE FÁBRICA

0 = NINGUNA MODIFICACION (emite 1 beep largo)

1 = RETORNO A LA PROGRAMACION DE FABRICA (emite 5 beeps)

RETORNO A LA PROGRAMACION DE FÁBRICA POR HARDWARE : Si se olvidó el Código de Instalador, para poder llevar a cabo el borrado de la EEPROM y el retorno a los valores de fábrica, deberá puentear por 1 segundo el jumper [DEF] ubicado en la parte superior del microprocesador. Una vez realizado esto, el Teclado emitirá 5 beeps indicando la realización del retorno a la programación de fábrica.

ATENCIÓN : SI SE INTRODUCE UN [1] O SE PUENTEA EL JUMPER [DEF], SE BORRARA TODA LA PROGRAMACION ANTERIOR, VOLVIENDO A LOS VALORES DE FABRICA.

DIRECCION [12] - SIN USO

PROGRAMACION DEL COMUNICADOR DIGITAL

DIRECCION [13] - TELEFONO 1

El Teléfono 1 es el Número Telefónico Principal que la Central usará para llamar a la estación de monitoreo. En caso de fallar en su intento, podrá usar el Teléfono 3 como «Back up». Para habilitarlo ver Dirección [25], Opciones de Formato del Comunicador.

0 - 9	=	Número Telefónico	Valor Modificado
E ([*] [5])	=	Pausa de 3 segundos	Valor de Fábrica
F ([*] [6])	=	Final del N° Telefónico	TELEFONO 1

IMPORTANTE : Siempre debe terminarse el Número Telefónico con una «F».

Para ingresar un asterisco, pulse [*] [2] y para ingresar un numeral, pulse [*] [3].

DIRECCION [14] - TELEFONO 2

El Teléfono 2 es el Número Telefónico que la Central usará como Monitoreo (enviando reportes) ó en modo Personal (para llamar enviando un sonido de sirena). No tiene «Back up». Para habilitarlo ver Dirección [25], Opciones de Formato del Comunicador.

0 - 9	=	Número Telefónico	Valor Modificado
E ([*] [5])	=	Pausa de 3 segundos	Valor de Fábrica
F ([*] [6])	=	Final del N° Telefónico	TELEFONO 2

IMPORTANTE : Siempre debe terminarse el Número Telefónico con una «F».

Para ingresar un asterisco, pulse [*] [2] y para ingresar un numeral, pulse [*] [3].

DIRECCION [15] - TELEFONO 3

El Teléfono 3 es usado como «Back up» del Teléfono 1, y la Central sólo llamará por él, si fallara al comunicarse con la estación de monitoreo mediante el Teléfono 1. Para habilitarlo ver Dirección [25], Opciones de Formato del Comunicador.

0 - 9	=	Número Telefónico	Valor Modificado
--------------	----------	--------------------------	-------------------------

E ([*][5]) = Pausa de 3 segundos Valor de Fábrica
F ([*][6]) = Final del N° Telefónico TELEFONO 3

IMPORTANTE: Siempre debe terminarse el Número Telefónico con una «F».
Para ingresar un asterisco, pulse [*][2] y para ingresar un numeral, pulse [*][3].

DIRECCION [16] - CODIGO DE CUENTA

El Código de Cuenta será siempre transmitido al Teléfono 1, al Teléfono 2 y al Teléfono 3 si estuviesen habilitados, para identificar al cliente. Introduzca siempre 4 dígitos para el Código de Cuenta.

Cuatro Dígitos Valor Modificado
Valor de Fábrica
CODIGO DE CUENTA (Teléfono 1 y Teléfono 3)
DIRECCION [17] - REPORTE DE ZONA EN ALARMA

Este reporte se envía cuando se produce una alarma en Zona.

Dos dígitos , de 0 0 a F F

Valor Modificado		Valor de Fábrica
_____	ZONA 1	F F
_____	ZONA 2	F F
_____	ZONA 3	F F
_____	ZONA 4	F F
_____	ZONA 5	F F
_____	ZONA 6	F F

DIRECCION [18] - REPORTE DE NORMALIZACION DE ZONA EN ALARMA

Este reporte de Normalización de Zona en Alarma se transmitirá inmediatamente que la zona sea normalizada.

Dos dígitos , de 0 0 a F F

Valor Modificado		Valor de Fábrica
_____	ZONA 1	F F
_____	ZONA 2	F F
_____	ZONA 3	F F
_____	ZONA 4	F F

ZONA 5 F F

ZONA 6 F F

DIRECCION [19] - REPORTE DE ALARMAS MISCELANEAS

Dos dígitos , de 0 0 a F F

Valor Modificado	Valor de Fábrica
REPORTE DE FUEGO MEDIANTE TECLADO	F F
REPORTE DE NORMALIZACION DE FUEGO MEDIANTE TECLADO	F F
REPORTE DE MEDICO MEDIANTE TECLADO	F F
REPORTE DE PANICO MEDIANTE TECLADO	F F
REPORTE CODIGO DE AMENAZA ARMADO	F F
REPORTE CODIGO DE AMENAZA DESARMADO	F F

- **REPORTE DE FUEGO MEDIANTE TECLADO** : Este reporte será enviado cuando se ha activado una alarma de incendio mediante las TECLAS DE FUEGO.

- **REPORTE DE NORMALIZACION DE FUEGO MEDIANTE TECLADO** : Este reporte será enviado cuando se ha normalizado una alarma de incendio generada mediante las TECLAS DE FUEGO.

- **REPORTE DE EMERGENCIA MÉDICA MEDIANTE TECLADO** : Este reporte será enviado al activarse las TECLAS DE MEDICO.

- **REPORTE DE PANICO MEDIANTE TECLADO** : Este reporte será enviado al activarse las TECLAS DE PANICO.

- **REPORTE CODIGO DE AMENAZA ARMADO** : Este reporte será enviado al armarse el sistema de alarma mediante un CODIGO DE AMENAZA.

- **REPORTE CODIGO DE AMENAZA DESARMADO** : Este reporte será enviado al desarmarse mediante un CODIGO DE AMENAZA.

DIRECCION [20] - BORRADO DE COLAS DE EVENTOS

Esta función permite borrar las colas de eventos almacenados en la Memoria EEPROM. Para proceder al borrado de las mismas debemos, dentro de la Programación Avanzada, pulsar [20], el teclado emitirá 5 beeps de confirmación.

DIRECCION [21] - REPORTES DE CIERRE (Armando)

Dos dígitos , de 0 0 a F F

Valor Modificado	Valor de Fábrica
CIERRE POR CODIGO DE USUARIO	F F
CIERRE POR CODIGO MAESTRO	F F
CIERRE ESPECIAL	F F

CIERRE PARCIAL**F F**

-
- **CIERRE POR CODIGO DE USUARIO** : Este reporte será enviado cuando el sistema se arma usando alguno de los Códigos de Usuario. Si el segundo dígito es F, será sustituido automáticamente por el número de usuario, cuyo Código fue introducido.
 - **CIERRE POR CODIGO MAESTRO** : Este reporte será enviado cuando el sistema se arma usando el Código Maestro.
 - **CIERRE ESPECIAL** : Este reporte será enviado cuando se arme el sistema mediante una zona de Activación / Desactivación, en forma inalámbrica, o con Armado Rápido.
 - **CIERRE PARCIAL** : Este reporte será enviado cuando se arme el sistema con alguna de las zonas anuladas.

DIRECCION [22] - REPORTES DE APERTURA (Desarmando)**Dos dígitos , de 0 0 a F F**

Valor Modificado	Valor de Fábrica
<hr/> APERTURA POR CODIGO DE USUARIO	F F
<hr/> APERTURA POR CODIGO MAESTRO	F F
<hr/> APERTURA ESPECIAL	F F
<hr/> APERTURA DESPUES DE ALARMA	F F

- **APERTURA POR CODIGO DE USUARIO** : Este reporte será enviado cuando el sistema se desarma usando alguno de los Códigos de Usuario. Si el segundo dígito es F, será sustituido automáticamente por el número de usuario, cuyo Código fue introducido.
- **APERTURA POR CODIGO MAESTRO** : Este reporte será enviado cuando el sistema se desarma usando el Código Maestro.
- **APERTURA ESPECIAL** : Este reporte será enviado cuando se desarme el sistema mediante una zona de Activación / Desactivación, en forma inalámbrica, o con Armado Rápido.
- **APERTURA DESPUES DE ALARMA** : Este reporte será enviado cuando se desarme el sistema luego de producirse un disparo.

DIRECCION [23] - REPORTES DE MANTENIMIENTO DEL SISTEMA**Dos dígitos , de 0 0 a F F**

Valor Modificado	Valor de Fábrica
<hr/> REPORTE DE BATERIA BAJA	F F
<hr/> REPORTE DE NORMALIZACION DE BATERIA	F F
<hr/> REPORTE DE FALTA DE C.A. (220 VCA.)	F F
<hr/> REPORTE DE NORMALIZACION DE C.A. (220 VCA.)	F F
<hr/> REPORTE DE FALLA DE SALIDA	F F
<hr/> REPORTE DE CAMBIO DE PROGRAMACION	F F

- **REPORTE DE BATERIA BAJA** : Este reporte será enviado cuando se presenta una condición de Batería Baja.
- **REPORTE DE NORMALIZACION DE BATERIA** : Este reporte será enviado cuando se normaliza una condición de Batería Baja.
- **REPORTE DE FALTA DE C.A. (220 VCA.)** : Este reporte será enviado luego de que ocurre una condición de falta de C.A.. Los Reportes de falta de C.A. se enviarán una vez cumplida el Retardo del Reporte de Falta de C.A. (Ver Dirección [27], Retardo del Reporte de Falta de C.A.).
- **REPORTE DE NORMALIZACION DE C.A. (220 VCA.)** : Este reporte será enviado luego de que se normaliza una condición de falta de C.A..
- **REPORTE DE FALLA DE SALIDA** : Este reporte será enviado si alguna zona de Entrada/Salida (demorada), permanece abierta una vez transcurrido el Tiempo de Salida.
- **REPORTE DE CAMBIO DE PROGRAMACION** : Este reporte será enviado si alguna modificación en la Programación Avanzada ha sido realizada.

DIRECCION [24] - REPORTES DE PRUEBA DEL SISTEMA

Dos dígitos , de 0 0 a F F	Valor de Fábrica
Valor Modificado	

REPORTE DE PRUEBA PERIODICA	F F

REPORTE DE PRUEBA MANUAL	F F

- **REPORTE DE PRUEBA PERIODICA** : Este reporte será enviado a intervalos fijos (Ver Dirección [28], Intervalo del Reporte Periódico de Prueba.).
- **REPORTE DE PRUEBA MANUAL**: Este reporte será enviado cuando se ha iniciado una prueba del sistema usando la secuencia [*][7][*Código Maestro*][2].

DIRECCION [25] - OPCIONES DE FORMATO DEL COMUNICADOR

Valor Modificado	Valor de Fábrica
TIPO DE DISCADO	2

INTENTOS DE DISCADO	5

HABILITACION DE TELEFONO 3 «BACK UP»	0

ENVIO DE REPORTES CONTACT ID AUTOMATICOS / PROGRAMADOS	0

FORMATO TELEFONICO DEL TELEFONO 1	2

FORMATO TELEFONICO DEL TELEFONO 2	2

DETECCION DE LOS 400 Hz. DE LINEA TELEFONICA	1

COMPORTAMIENTO DE LOS NUMEROS DE TELEFONO 1 Y TELEFONO 2	0

- **TIPO DE DISCADO** : La Central de Alarma discará por PULSOS ó TONOS según se programe esta opción.
0 = NO DISCA
1 = PULSOS

2 = TONOS

NOTA : Si programamos la opción 0, el comunicador estará inhabilitado.

- **INTENTOS DE DISCADO :** Esta opción fija cuantos intentos de discado hará la Central de Alarma (**de 1 a 9**) antes de dar una Falla de Comunicación.

de 1 a 9

- **HABILITACION DE TELEFONO 3 «BACK UP» :** Cuando esta opción esté activada, la Central de Alarma intentará llamar usando el TELEFONO 3, solamente después de fallar en comunicarse mediante el TELEFONO 1.

0 = INHABILITADO

1 = HABILITADO

- **ENVIO DE REPORTE AUTOMATICOS / PROGRAMADOS :** Cuando el modo Envío de Reportes Automáticos esté seleccionado, el comunicador enviará los eventos CID de acuerdo a los valores prefijados de fábrica. En caso de seleccionar el modo Envío de Reportes Programados, el comunicador enviará los códigos de eventos programados para Formato de Pulsos (Ver anexo Códigos de Eventos para CONTACT ID).

0 = AUTOMATICOS

1 = PROGRAMADOS

- **FORMATO TELEFONICO DE TELEFONO 1**

1 = 4 + 2 (pulsos)

2 = CONTACT ID

- **FORMATO TELEFONICO DE TELEFONO 2**

1 = 4 + 2 (pulsos)

2 = CONTACT ID

FORMATO TELEFONICO 4 + 2 (pulsos) :

Este formato realizará los reportes por medio de pulsos, usando el 4 + 2, con 40 pps y 1400 Hz ó 2300 Hz como Confirmación (ACK y KISSOFF)

1) El dígito «0» será pasado por alto, no enviará pulsos y es usado siempre como un dígito relleno.

2) Cuando programe el CODIGO DE CUENTA, introduzca siempre 4 dígitos. Si un «0» debe ser transmitido, reemplácelo por un dígito HEXA «A». Por ejemplo, para el CODIGO DE CUENTA [1520], programe [152A].

3) Cuando programe CODIGOS DE REPORTE, introduzca siempre 2 dígitos.

4) Para evitar la Central de Alarma reporte un evento determinado, programe el CODIGO DE REPORTE de ese evento como [00] ó [FF].

FORMATO TELEFONICO CONTACT ID :

Este formato comunicará los eventos usando los tonos DTMF en lugar de pulsos. Permite que mayor cantidad de información sea transmitida más rápido que con otros formatos.

1) Si la opción ENVIO DE REPORTE CONTACT ID AUTOMATICOS está activada, la Central de Alarma generará automáticamente los Reportes Contact ID para cada evento, sin necesidad de programarlos.

Para que un evento dado sea reportado, su Código de Reporte deberá tener programado un número de 2 dígitos de [01] a [FF].

Si un Código de Reporte está programado como [00], la Central de Alarma no intentará llamar a la estación de monitoreo para ese evento.

2) Si la opción ENVIO DE REPORTE CONTACT ID PROGRAMADOS está activada, la Central de Alarma enviará como Reportes Contact ID los Códigos de Reporte programados en las casillas respectivas. Para ello deberán programarse como Códigos de Reporte de eventos, los números de 2 dígitos extraídos del Listado de Eventos de Contact ID (ver anexo). Este número de 2 cifras determina el tipo de alarma y toda la demás información la generará la Central de Alarma.

Para que un evento dado sea reportado, su Código de Reporte deberá tener programado un número de 2 dígitos de [01] a [FF].

Si un Código de Reporte está programado como [00] ó [FF], la Central de Alarma no intentará llamar a la estación de monitoreo para ese evento.

- **DETECCION DE LOS 400 Hz. DE LINEA TELEFONICA :** Al habilitar esta opción, la Central de Alarma verificará la existencia de la línea telefónica, antes de comenzar con los llamados.

0 = INHABILITADO

1 = HABILITADO

- **COMPORTAMIENTO DE LOS NUMEROS DE TELEFONO 1 Y TELEFONO 2**

- 0 = AMBOS MONITOREO**
- 1 = TELEFONO 1 PERSONAL / TELEFONO 2 MONITOREO**
- 2 = TELEFONO 1 MONITOREO / TELEFONO 2 PERSONAL**
- 3 = AMBOS PERSONAL**

MODO MONITOREO: Este formato es utilizado cuando el usuario desea estar conectado a una estación de monitoreo. Para detener manualmente el discado en el Modo Monitoreo debemos, con el sistema desarmado, pulsar [*] [20]. En caso de querer realizar la detención con el sistema armado ó querer ingresar en alguna función, el Teclado nos emitirá un beep de ERROR.

MODO PERSONAL: Este formato es utilizado cuando el usuario desea recibir el aviso en forma directa, independientemente del reporte la estación de monitoreo. La Central de Alarma enviará un sonido de Sirena ululante de forma tal de identificar fácilmente este aviso. Tanto el TELEFONO 1 como el TELEFONO 2 pueden ser programados en este modo.

Para detener manualmente el discado en el Modo Personal, con el sistema desarmado, debemos mantener presionado por 2 segundos la tecla [#]. En caso de querer realizar la detención con el sistema armado ó querer ingresar en alguna función, el Teclado nos emitirá un beep de ERROR.

DIRECCION [26] - RUTEO DE LOS REPORTES

Aquí se seleccionará a que Número Telefónico llamará la Central de Alarma de acuerdo al grupo de eventos que ocurra.

Valor Modificado	Valor de Fábrica
REPORTES DE ALARMAS Y NORMALIZACIONES	1
REPORTES DE APERTURAS Y CIERRES	1
REPORTES DE MANTENIMIENTO DEL SISTEMA	1
REPORTES DE PRUEBAS DEL SISTEMA	1

- 0 = No reportar**
- 1 = Reportar solo al TELEFONO 1**
- 2 = Reportar solo al TELEFONO 2**
- 3 = Reportar al TELEFONO 1 y TELEFONO 2**

Cuando fallen todos los intentos de llamado al TELEFONO 1, la Central de Alarma llamará al TELEFONO 3 «Back Up» siempre y cuando el mismo se encuentre habilitado (Ver Dirección [25], Opciones del Formato del Comunicador).

DIRECCION [27] - RETARDO DEL REPORTE DE FALTA DE C.A. (220VCA)

Para evitar que pequeños cortes de 220 VCA produzcan el envío de reportes a la estación de monitoreo, elija un retardo apropiado. La magnitud del mismo determinará cuando será enviado el reporte a partir del momento de la Falta de C.A., siempre que no se reestablezca el suministro de energía antes.

Ingrese el valor deseado (1 a 255 min.), en formato HEXA, o elija uno de acuerdo a la tabla.

Valor Modificado	Valor de Fábrica
0 1 = 1 min.	2 D = 45 min.
0 5 = 5 min.	3 C = 1 hora
0 A = 10 min.	5 A = 1 hora 30 min.
0 F = 15 min.	7 8 = 2 horas
1 4 = 20 min.	B 4 = 3 horas
1 E = 30 min.	F 0 = 4 horas

RETARDO DEL REPORTE DE FALTA DE C.A.

DIRECCION [28] - INTERVALO DEL REPORTE PERIODICO DE PRUEBA

INTERVALO DEL REPORTE PERIODICO DE PRUEBA: Programe aquí cada cuantas horas ó días Ud. desea que se realice periódicamente una transmisión de prueba del comunicador hacia la estación de monitoreo (Ver Dirección [24], Reportes de Prueba del Sistema). *Programando un [00] no reporta.*

INTERVALO PREVIO AL PRIMER REPORTE PERIODICO DE PRUEBA : Programe este valor en formato HEXA para indicar el número de horas ó días en que Ud. desea que se realice el primer Reporte.

Por ejemplo:

Si la hora actual es 3 PM y Ud. desea que los reportes se realicen a las 5 PM, coloque un [02] (3 PM + 2 hs. = 5 PM).
Programando [00] el primer reporte será inmediato.

0 1 = c/ 1 hora 0 C = c/ 12 hs. 9 0 = c/ 6 días Valor Modificado

0 2 = c/ 2 hs. 1 8 = c/ 24 hs. A 8 = c/ 7 días Valor de Fábrica

0 3 = c/ 3 hs. 3 0 = c/ 2 días C 0 = c/ 8 días INTERVALO DEL REP. PERIODICO DE PRUEBA

0 4 = c/ 4 hs. 4 8 = c/ 3 días D 8 = c/ 9 días INTERVALO PREVIO AL 1ER. REPORTE

0 6 = c / 6 hs. 6 0 = c/ 4 días F 0 = c/ 10 días