

PENTA

MANUAL DE USUARIO

1 – GENERAL.

Todas las operaciones de programación de la central, podrán realizarse usando cualquiera de los tres teclados que pueden instalarse con cada sistema.

2 – EXPLICACIONES ACERCA DEL TECLADO.

El teclado numérico se usa para manejar y programar el sistema.

Adicionalmente, 3 teclas de emergencia permitirán al usuario enviar a la central receptora una de las 3 señales individuales de emergencia. Para más información, ver **sección 3.6**.

Indicadores de Leds

1 – 4: Leds de estado de zona. Cuando el sistema está desarmado si se abre una zona, se encenderá el led correspondiente a la misma. Si se puentea una zona parpadeará el led correspondiente a la misma. Cuando el sistema está armado si se abre una zona, se encenderá el led correspondiente a la zona en alarma.

Ready: El led **Ready**, se enciende para mostrarnos que no hay ninguna zona abierta, y que por lo tanto la central puede armarse sin ningún problema.

System: El led **System**, parpadea para indicarnos que nuevos eventos han sido grabados en uno de los registros, así como para mostrarnos información adicional del sistema (modo programación o modo bypass).

Armed: El led **Armed**, se enciende para indicarnos que el sistema está armado o en modo programación.

Power: El led **Power**, se encenderá cuando ambas alimentaciones estén **OK (AC y batería)**, parpadeará cuando la batería esté baja y la alterna bien, y no encenderá en caso de que no haya alterna.

3 – CODIGOS DE COMANDO.

Los comandos son ejecutables presionando la tecla* seguido del número de comando, y en algunos casos, de un código de usuario. A continuación se muestra un glosario de los comandos usados en el sistema:

*0 Armado rápido usuario	*5 + (Código de usuario 1)	Programar códigos de
*1+(código usuario) Modo Bypass	*6	Zona de aviso
*2 Emergencia/problema Registro de suceso	*7 + (Código de instalador)	Modo programación
*3 Zona de alarma Registro de suceso	*8 + (Código de usuario)	Armado forzado
*41 Test de Sirena/Led	*9 + (Código de usuario)	Armado perimetral
*42+(código usuario) Walk Test	ENTER 1+(Código usuario 1)	Parar comunicaciones

4 – ARMADO/DESARMADO.

Armado

Cuando todas las zonas están cerradas el sistema puede ser armado normalmente. Al armar el sistema la central transmitirá un mensaje a receptora (si está programado), indicándole que el usuario ha realizado esta operación.

Para armar el sistema:

- 1.- Comprobar que todas las zonas estén cerradas; el led **Listo** se encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.
- 2.- Insertar un código de usuario válido; el teclado pitará hasta el final del retardo en la salida.

Armado forzado

El armado forzado le permite al usuario armar el sistema con alguna zona abierta.

Para forzar el armado del sistema:

- 1.- Presionar *8.
- 2.- Insertar un código de usuario válido; El teclado pitará hasta que termine el retardo en la salida.

Armado rápido

Esta característica te permitirá armar la central sin la utilización de código. El armado rápido del sistema, se traducirá como “**Armado por el usuario 1**” en la central receptora.

Para el armado rápido:

- 1.- Comprobar que todas las zonas estén cerradas; El led **Listo** encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.
- 2.- Presionar *0; El teclado pitará hasta que termine el retardo en la salida.

Armado perimetral

El armado perimetral del sistema puentea automáticamente todas las zonas que estén programadas como interiores.

Esto permitirá al usuario permanecer en el área protegida con el sistema armado.

Para el armado perimetral se puede hacer de dos formas:

- 1.- Comprobar que todas las zonas estén cerradas, independientemente de las zonas interiores; El led **Ready** encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.
- 2.- Presionar *9.
- 3.- Insertar un código de usuario válido; El teclado pitará hasta que termine el retardo en la salida.

O

- 1.-Insertar el código de usuario autorizado
- 2.-Durante el tiempo de salida , no abrir ninguna zona perimetral con retardo. Al pasar el tiempo de salida el sistema se conecta

Armado inmediato

El sistema puede ser armado sin tiempo de retardo en la entrada/salida. Presionando * durante el retardo en la salida o cuando el sistema está armado, se cancelan los retardos en el tiempo de entrada y de salida.

Desarmado

El sistema se desarma Insertando un código de usuario válido durante el tiempo de entrada. Si se comete un error a la hora de introducir el código, presionar # e insertar el código de nuevo. Cuando el código es aceptado el led de Armado (**ARMED**), y el tono de retardo se apagarán. Si no se inserta el código correcto antes de que termine el tiempo de retardo, se generará una alarma.

Llave (Interruptor) de armado/desarmado

El sistema puede ser armado o desarmado usando una llave (interruptor) de dos posiciones **ON/OFF**. Esta tiene dos modos de operación.

- 1.- **Fija** – Abriendo la llave se arma el sistema, y cerrándola se desarma.
- 2.- **Momentánea** – Abriendo y cerrando la llave tanto se arma como se desarma el sistema.

5 – TECLAS DE EMERGENCIA.

En caso de emergencia, se pueden generar 3 tipos de alarmas presionando cualquiera de las 3 teclas que a tal fin posee el teclado de la central, (durante más de 2 segundos). Las teclas de emergencia son las siguientes:

F - **Fuego**: Hace sonar la sirena en modo fuego, y envía el código de fuego correspondiente a la receptora (**dirección 17**).

E - **Emergencia**: Envía un mensaje de **Emergencia** a la central receptora (**dirección 18**), sonando la sirena (si se programa en la **dirección 01**).

P - **Policia**: Envía el código de **Policia** a la central receptora (**dirección 16**), sonando la sirena (si se programa en la **dirección 01**).

6 – CODIGOS DE USUARIO.

La Penta es capaz de mantener hasta cuatro códigos de usuario, un código de coacción y un código de instalador. Cada uno de ellos con un máximo de 4 dígitos. De los 4 códigos de usuario, únicamente el código de usuario 1 (**por defecto 1111**), tendrá autorización para modificar los otros códigos de usuario y el código de coacción. El código de instalador (**por defecto 1234**), es el único que garantiza el acceso a la programación de parámetros, y es programable en la **dirección 61**.

Para programar códigos de usuario 1 a 4

- 1.- Presionar *5.

2.- Insertar el código de usuario 1; Los leds de armado y sistema parpadearán y los de zona indicarán el estado de programación de cada uno de los códigos de usuario, tal y como se muestra a continuación:

Apagado: No programado

Encendido: Programado

Parpadeando: Está siendo programado actualmente

3.- Insertar el número de código que queremos modificar (1-4); El led de zona correspondiente parpadeará.

4.- Insertar el nuevo código de usuario; El led parará de parpadear.

5.- Insetar el código siguiente o pulsar # para salir.

Nota: Si el nuevo código es idéntico al ya existente, se oirá un tono indicándonos el error cometido y el código no será aceptado.

Para borrar un código de usuario:

1.- Presionar *5.

2.- Meter el código de usuario 1.

3.- Meter el número de código que deseemos borrar (1-4); El led de zona correspondiente parpadeará.

4.- Meter *, *, *, *; El led parará de parpadear y el código será borrado.

5.- Insetar el código siguiente o pulsar # para salir.

Nota: No borrar el código de usuario 1!!! Borrando este código se denegará al usuario la posibilidad de programar códigos de usuario. Si el código de usuario 1 es borrado accidentalmente, proceder a resetear el programa por defecto, tal y como se muestra en el capítulo 2.6.

Código de coacción

En el supuesto de que el usuario se vea forzado a desarmar el sistema, insertando el código de coacción enviará un mensaje de alarma silencioso a la central receptora.

Para programar el código de coacción:

1.- Presionar *5.

2.- Meter el código de usuario 1.

3.- Presionar 5; El led Ready parpadeará.

4.- Meter un nuevo código de coacción o, *, *, *, *, para borrar el código existente.

5.- Pulsar # para salir.

7 – ANULACION DE ZONAS.

La Penta le ofrece la posibilidad al usuario de anular zonas. Cuando se anula una zona, esta será ignorada por el sistema y por lo tanto no generará una alarma cuando sea abierta.

Para anular una zona:

1.- Presionar *1.

2.- Insertar un código de usuario válido; El led de sistema parpadeará y los leds de las zonas que estén anuladas permanecerán encendidos.

3.- Insertar el número de zona que queremos anular; el led correspondiente a la misma se encenderá.

4.- Presionar #, para salir del modo de anulación de zonas; las zonas anuladas parpadearán.

Para reponer una zona anulada:

1.- Presionar *1.

2.- Insertar un código de usuario válido; El led de sistema parpadeará y los leds de las zonas que estén anuladas permanecerán encendidos.

3.- Insertar el número de zona que queremos reponer; el led correspondiente a la misma se apagará.

4.- Presionar #, para salir del modo de reposición de zonas anuladas

Nota: Al desarmar el sistema automáticamente todas las zonas anuladas serán habilitadas de nuevo.

8 – REGISTRO DE SUCESOS (Eventos).

Esta opción permite grabar sucesos que han acontecido desde el ultimo armado. Si ha sido grabado algún suceso en cualquiera de los registros, el led de sistema parpadeará hasta que haya sido visto el registro en cuestión. En caso de que no se hayan remediado las causas que han originado la aparición del suceso, el led de sistema seguirá parpadeando hasta que se remedien las mismas.

Registro de eventos de emergencia y problemas

La zona de Tamper, problemas con la sirena, problemas en el teclado ó cualquiera de las 3 teclas de emergencia, serán grabados en este registro.

Para ver cualquiera de ellos:

1.- Presionar *2; los registros serán mostrados en los leds de zona, de acuerdo a la siguiente lista:

- 1-Tamper, problema con la sirena ó problema con el teclado.
- 2- Alarma desde la tecla P.
- 3- Alarma desde la tecla F.
- 4- Alarma desde la tecla E.

2.- Presionar #, para salir.

Registro del evento acontecido en una zona de alarma

Aquí podremos ver las zonas que han ocasionado una alarma desde el último armado del sistema.

Para lo cual procederemos como se muestra a continuación:

- 1.- Presionar *3; Se encenderá el led correspondiente a la zona en cuestión.
- 2.- Presionar #, para salir.

Los registros son borrados cuando se arma de nuevo el sistema.

9 – OPERACIONES ADICIONALES.

Test de Sirena y Leds

Para realizar el test de sirena y leds:

- Presionar *41; La sirena sonará y todos los leds del teclado parpadearán por un período de 2 segundos.

Walk Test.

La prueba de andado facilita la prueba de los diferentes detectores de la instalación. En este modo cada vez que una zona se abra el teclado emitirá un pitido.

Para realizar la prueba de andado:

1.-Pulsar * **4,2**

2.-Insertar el código de usuario 1, los leds Ready, System, Power y Armed parpadearán indicando que el sistema está en modo prueba. Para finalizar el test pulsar #. El modo prueba finaliza automáticamente al pasar 4 minutos.

Nota :La zona tamper siempre produce alarma aunque el sistema esté en modo prueba.

Parar comunicaciones.

Para parar la comunicación telefónica :

1.- Pulsar **ENTER 1.**

2.- Insertar código de usuario 1, todas las comunicaciones telefónicas pararán inmediatamente.

Avisador de zona (chime) On/Off

El teclado puede ser programado para pitar, con el sistema desarmado, cuando las zonas retardadas ó perimetrales sean abiertas o cerradas.

Para activar esta opción, presionar ***6** cuando el sistema está desarmado.El teclado emitirá un tono largo y continuo para indicarnos que la opción ha sido activada, y una serie de tonos cortos para indicarnos lo contrario.

Luz del teclado

Presionar por un período de tiempo superior a 2 segundos la tecla #.