



# MAGELLAN™

MG5000  
MG5050

The logo for SPECTRA, featuring a red roof-like shape above the letters 'SP' in a stylized font, with the word 'SPECTRA' in a bold, sans-serif font below it.

S P E C T R A®

SP5500  
SP6000  
SP7000

**STAY D™**

## Manual del Usuario



Esperamos que este producto sea de su completa satisfacción. De tener alguna pregunta u opinión, no dude en visitar [www.paradox.com](http://www.paradox.com) para hacernos partícipe de sus comentarios.

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



# Configuración de Usuarios

Por seguridad, sólo escriba el nombre del usuario y no su código de acceso. Códigos de 4 Dígitos | Códigos de 6 Dígitos |



# de Usuario y Nombre	Partición 1 ó 2	Exc	En Casa	Forzado	Sólo Armado	Sólo PGM	Coacción
001: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
002: Maestro 1 _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
003: Maestro 2 _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
004: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
005: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
006: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
007: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
008: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
009: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
010: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
011: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
012: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
013: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
014: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
015: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
016: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
017: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
018: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
019: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
020: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
021: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
022: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
023: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
024: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
025: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
026: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
027: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
028: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
029: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
030: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
031: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>
032: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coacción: S <input type="checkbox"/>

# Menús Rápidos de Maestro



## Usuario

Paso	Acción	Detalles
1	[  ] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [  ] parpadea. Luz LED / tecla encendida = Usuario programado. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[NÚMERO DE USUARIO]	MG10LEDV/H = 1 dígito: 1 a 0(10) MG32I / MG32LRF / MG32LED / MG32LCD = 2 dígitos: 01 a 32
3	[CÓDIGO]	Ingresar un código de 4 ó 6 dígitos.
4	[CONFIRMAR CÓDIGO]	Ingresar nuevamente código de 4 ó 6 dígitos.
5	[APRENDER REMOTO] / [ENTRAR]	Pulsar un botón en el control remoto designado o pulsar [ENTRAR] para saltar. Avanza hasta el próximo usuario disponible o, si el sistema tiene particiones, avanzar al paso 6.
6	[1] y/o [2] + [ENTRAR]	Asignar el usuario a una o ambas particiones y pulsar [ENTRAR]. De fábrica, los usuarios son asignados a la partición 1. Avanzar al próximo usuario disponible.



## Retardos

Paso	Acción	Detalles
1	[  ] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [  ] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[FALLO]	
3	[1] = Retardo de Entrada 1 (seg.) [2] = Retardo de Entrada 2 (seg.) [3] = Retardo de Salida (seg.) [4] = Corte de Sirena (min.)	
4	[000]a [255]	Ingresar un valor entre 000 y 255 (000 = valor de fábrica).

## Hora y Fecha

Paso	Acción	Detalles
1	[  ] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [  ] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[FALLO]	
3	[5]	
4	[HH:MM]	Ingresar la hora. Si HH = 13 ó más, pasar al paso 6.
5	[FORMATO DE HORA]	Ingresar el formato de la hora ([1] = 24hr; [2] = AM; [3] = PM).
6	[AAAA/MM/DD]	Ingresar la fecha.

## Comunicación con WinLoad

Paso	Acción	Detalles
1	[  ] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [  ] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[MEM]	
3	[1] = Inicia comunicación [2] = Cancela comunicación	

## Comunicador

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[MEM]	
3	[3] = Teléfono Personal #1 [4] = Teléfono Personal #2 [5] = Teléfono Personal #3 [6] = Teléfono Personal #4 [7] = Teléfono Personal #5 [8] = Buscapersonas #	
4	[TELÉFONO #] + [ENTRAR]	Ingresar # de teléfono (hasta 32 dígitos) y pulsar [ENTRAR]. Avanza al # de teléfono siguiente, o pasa al paso 5 si [8] = # de buscapersonas fue seleccionado.
5	[MENSAJE] + [ENTRAR]	El paso 5 es sólo para el # de buscapersonas. Ingresar el mensaje para buscapersonas y pulsar [ENTRAR].

## Reporte de Prueba

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[MEM]	
3	[9]	Envía un reporte de prueba a la central receptora.

## Auto Armado

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[EXC]	
3	[1] = Autoarmado (partición 1) [2] = Autoarmado (partición 2)	
4	[HH:MM]	Ingresar hora (formato de 24Hr).
5	[1] = Armado Normal [2] = Armado de Noche [3] = Armado En Casa	

## Borrado de Controles Remoto

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[EXC]	
3	[3]	
4	[TODOS LOS REMOTOS] + [ENTRAR]	Pulsar un botón en todos los remotos. Pulsar [ENTRAR].
5	Pulsar y mantener [NOCHE] (3seg)	Pulsar y mantener [NOCHE] para borrar todos los remotos perdidos.

## Opciones del Sistema

Paso	Acción	Detalles
1	[⏻] + [CÓDIGO MAESTRO]	La tecla [⏻] parpadea. El [CÓDIGO MAESTRO DE PARTICIÓN] también puede ser usado.
2	[EXC]	
3	[4] = Armado Normal [5] = Armado de Noche [6] = Armado En Casa	Alternar para que la sirena emita un pitido al armar /desarmar con el teclado Alternar para que la sirena emita un pitido al armar /desarmar con remoto. Alternar para no activar un retardo de salida al armar con remoto.

## Tabla de Materias

Configuración de Usuarios .....	0	Características del Sistema .....	12
Menús Rápidos de Maestro.....	1	Modo de Visualización (sólo MG32LRF) .....	12
Tabla de Materias .....	3	Pantalla de Alarma .....	12
Operación Básica .....	4	Alarma de Fuego .....	12
Vista General .....	4	Alarmas de Pánico .....	12
Para Activar /Desactivar el Modo StayD.....	7	Programación de Zonas con Avisador .....	13
Para Cambiar el Modo de Armado .....	7	Silenciado del Teclado .....	13
Configuración Avanzada de StayD.....	7	Luz de Fondo del Teclado .....	13
Modo StayD .....	7	Teclas PGM (Salidas Programables) .....	14
Programación de Códigos de Acceso .....	8	Modo de Ahorro de Energía (sólo MG32LRF) .....	14
Armado Normal.....	9	Pantalla de Fallos .....	14
Armado de Noche.....	9	Teclas de Acceso Rápido.....	15
Armado En Casa .....	9	Prueba y Mantenimiento.....	15
Armado y Desarmado .....	9	Características Avanzadas .....	15
Armado con Una Tecla .....	10	Verificación del Sistema .....	16
Autoarmado .....	10		
Desarmado y Desactivación de una Alarma....	11		
Programación Manual de Anulación.....	11		

Gracias por preferir un sistema de seguridad de Paradox Security Systems. Este sistema de seguridad de tecnología de avanzada proporciona una protección realmente segura y ofrece características poderosas fáciles de usar, sin tener que memorizar códigos complejos y confusos. El sistema consta de la central, de uno o más módulos teclado, de varios dispositivos de entrada (i.e. detectores de movimiento, contactos de puerta, etc.) y de varios dispositivos de salida (i.e. campanas, sirenas, luces, etc.).

Los módulos teclado MG32LCD, MG32I, MG32LRF, MG32LED y MG10LEDV/H, elegantes y fáciles de usar, permiten un acceso fácil a las funciones de su sistema de seguridad y favorecen una observación comprensible del estado operacional y de la alarma del sistema. Todas las acciones realizadas en el sistema de seguridad son efectuadas y mostradas mediante el teclado. Por consiguiente, antes de utilizar el sistema, recomendamos leer atentamente este manual y solicitar al instalador una explicación acerca del manejo básico del sistema.

## Operación Básica

### Sonidos de Confirmación

Al ingresar información en el teclado, éste guía al usuario emitiendo tonos que indican la aceptación o el rechazo de los datos ingresados. El usuario debe familiarizarse con estos dos tonos del teclado:

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

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

### Confirmación Visual

**Indicadores Luminosos del Teclado:** Todos los teclados incluyen luces de colores que indican el estado en curso del sistema. El estado de cada luz representa una condición específica del sistema.

**NOTA:** Varias de las características del sistema deben ser habilitadas por el instalador. Si una función no fue programada, el teclado emite un tono de rechazo y la acción es cancelada. Consultar la Verificación del Sistema en la página 16 para más detalles.

### Vista General de los Teclados

Los números y teclas en la pantalla del teclado muestran el estado del sistema.

Figura 1: MG10LEDV — Módulo Teclado LED de 10 zonas

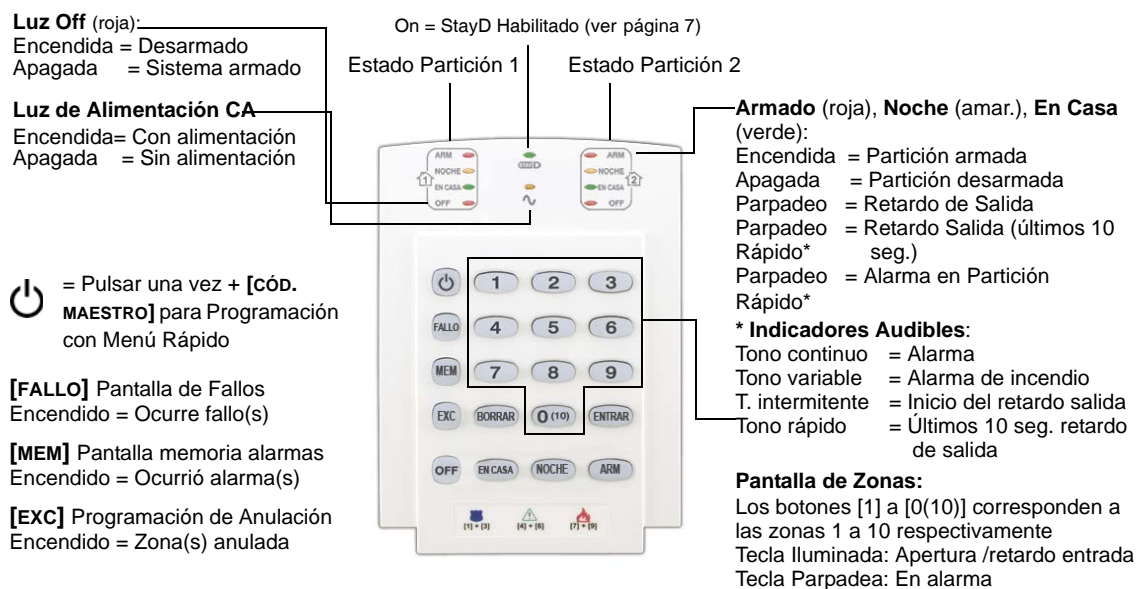


Figura 2: MG32LED — Teclado LED Cableado de 32 Zonas

**Pantalla de Zonas:**

Los números [1] a [32] representan las zonas 1 a 32 respectivamente. Las zonas abiertas o en retardo de entrada activado se iluminan, y parpadean al ocurrir una alarma.

**Luz Off (roja)**

Encendida = Desarmado  
Apagada = Sistema armado

**Luz de Alimentación CA**

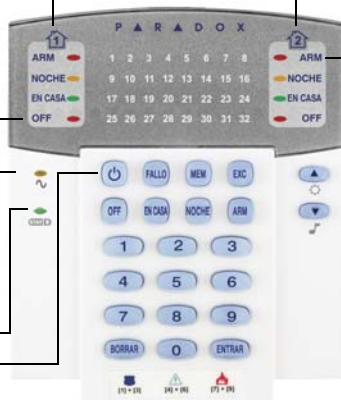
Encendida = Con alimentación  
Apagada = Sin alimentación

Encendida = StayD habilitado (ver p.6)



= Pulsar una vez + [CÓDIGO MAESTRO] para acceder al Menú Rápido Programación

Estado Partición 1      Estado Partición 2



**Armado (roja), Noche (amar.), En Casa (verde):**

Encendida = Partición armada  
Apagada = Partición desarmada  
Parpadeo = Retardo de Salida  
Parpadeo = Retardo de Salida (últimos 10 seg.)  
Rápido\* = Alarma en Partición Rápido\*

**\* Indicadores Audibles:**

Tono continuo = Alarma  
Tono variable = Alarma de incendio  
T. intermitente = Inicio retardo salida  
Tono rápido = Últimos 10 seg. retardo de salida



= Pulsar y mantener para modificar la luz de fondo



= Pulsar y mantener para configurar el avisador en la zona

**[FALLO]** Pantalla de Fallos

ON = Ocorre fallo(s)

**[MEM]** Pantalla de memoria de alarmas

On = Ocurrió alarma(s)

**[EXC]** Programación de Anulación

On = Zona(s) anulada

Figura 3: MG32LRF — Teclado LED Inalámbrico de 32 Zonas

**Pantalla de Zonas**

Los números [1] a [32] representan las zonas 1 a 32 respectivamente. Las zonas abiertas o en retardo de entrada activado se iluminan, y parpadean al ocurrir una alarma.

**Luz Off (roja):**

Encendida = Desarmado  
Apagada = Sistema armado

**Luz de Alimentación, Recepción y Transmisión**

Encendida = Con alimentación  
Apagada = Sin alimentación  
Parpadeo = Transmisión/Rápido  
Rápido = Recepción en curso  
Parpadeo = Pérdida de CA en Teclado  
Lento = Teclado

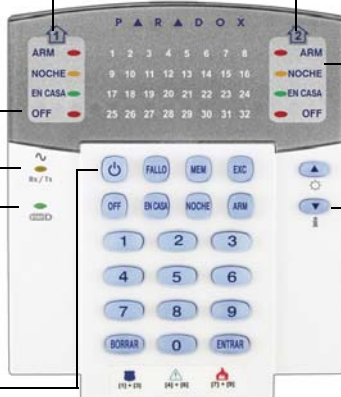
**StayD (verde)**

Encendida = Modo StayD habilit.  
Parpadeo = Batería baja en lento teclado



= Pulsar una vez + [CÓDIGO MAESTRO] para la Programación Menú Rápido

Estado Partición 1      Estado Partición 2



**Armado (roja), Noche (amar.), En Casa (verde):**

Encendida = Partición armada  
Apagada = Partición desarmada  
Parpadeo = Retardo de Salida  
Parpadeo = Retardo de Salida (últimos 10 seg.)  
Rápido\* = Alarma en Partición Rápido\*

**\* Indicadores Audibles:**

Tono continuo = Alarma,  
Tono variable = Alarma de incendio  
Tono intermitente = Inicio del retardo de salida  
Tono rápido = Últimos 10 seg. retardo salida



= Pulsar y mantener para modificar la luz de fondo (ver la página 13)

**Tecla de Información**

Actualizar para ver todas las zonas abiertas (ver la página 12)

**[FALLO]** Pantalla de Fallos

ON = Ocorre fallo(s)

**[MEM]** Pantalla de memoria de alarmas

On = Ocurrió alarma(s)

**[EXC]** Programación de Anulación

On = Zona(s) anulada

Figura 4: MG32I — Teclado Inalámbrico de 32 Zonas

**Luz CA (amarilla)**

Encendida ‡ = Con alimentación  
Apagada = Sin alimentación

**Luz StayD (verde)**

Encendida ‡ = StayD habilitado  
Apagada = StayD deshabilitado

‡ = Muestra ícono en la pantalla

**Teclas**

**[FALLO]** = Pantalla de Fallos

**[MEM]** = Pantalla de memoria de alarmas

**[EXC]** = Programación de Anulación



**Armado, Noche, En Casa:**

Encendida = Partición armada  
Apagada = Partición desarmada  
Parpadeo = Retardo de Salida  
Par. Rápido\* = Retardo de Salida (últimos 10 seg.)  
Par. Rápido\* = Alarma en Partición

**\* Indicadores Audibles:**

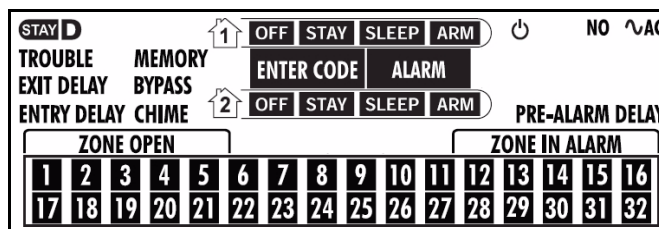
Tono continuo = Alarma,  
Tono variable = Alarma de incendio  
Tono intermitente = Inicio del retardo de salida  
Tono rápido = Últimos 10 seg. del retardo de salida

**Teclas**

⏻ = Pulsar una vez + **[CÓDIGO MAESTRO]** para acceder a la programación del Menú Rápido

⚙ = Pulsar y mantener para acceder a la configuración del teclado

🎵 = Pulsar y mantener para acceder a la programación del avisador



Pantalla	Descripción
StayD	On = Modo StayD habilitado
TROUBLE	Fallo parpadea y el número(s) del fallo(s) se ilumina (ver la Lista de Fallos en la página 14)
EXIT DELAY	Parpadeo = Entrar cód. antes del fin de Retardo de Salida
ENTRY DELAY	Parpadeo = Entrar cód. antes del fin de Retardo de Entrada
MEMORY	On = Ocurrió alarma(s)
BYPASS	On = Zona(s) anulada
CHIME	On = Muestra zonas c. avisador en modo prog. de Avisador
1 2	Indica Partición 1 y 2
OFF	On = Sistema desarmado

Pantalla	Descripción
STAYD	On = Sistema armado En Casa
SLEEP	On = Sistema armado Noche
ARM	On = Partición armada
ENTER CODE	On = Ingresar un código de usuario
ALARM	Parpadeo = Alarma en el sistema
⏻	Parpadeo = Sistema en Menú Rápido de Maestro
~AC	On = Alimentación CA es suministrada al teclado
NO ~AC	On = Teclado alimentado por la batería de respaldo
PRE-ALARM DELAY	ON = Cuenta atrás alarma en zonas con Pre-Alarma
ZONA ABIERTA	On = Zona(s) iluminadas están abiertas
ZONA EN ALARMA	On = Zona(s) iluminadas están en alarma

Figura 5: MG32LCD — Teclado LCD de 32 Zonas

**Luz CA (amarilla)**

Encendida = Con alimentación  
Apagada = Sin alimentación

**Luz StayD (verde)**

On = Modo StayD habilitado



**Teclas**

⏻ = Pulsar una vez + **[CÓDIGO MAESTRO]** para acceder a la programación del Menú Rápido

⚙ = Pulsar y mantener para acceder a la configuración del teclado

🎵 = Pulsar y mantener para acceder a la programación del avisador

**[FALLO]** = Pantalla de Fallos

**[MEM]** = Pantalla de memoria de alarmas

**[EXC]** = Programación de Anulación

**Particiones**

El sistema está equipado con una característica de particiones que puede dividir el sistema de alarma en dos áreas distintas identificadas como Partición 1 y Partición 2. Las particiones pueden ser empleadas en instalaciones donde usar sistemas de seguridad compartidos es más práctico, como una oficina en el hogar o un almacén. Cuando está dividido, cada zona, código de usuario y muchas de las características del sistema pueden ser asignadas a la Partición 1, la Partición 2, o a ambas particiones. Si el sistema no está dividido, todas las zonas, códigos de usuario y características son consideradas como pertenecientes a la Partición 1.

## Para Activar /Desactivar el Modo StayD

Para activar el Modo StayD:

**[EN CASA] + [CÓDIGO] + [EN CASA]** → Luz StayD encendida

Pulsar la tecla **[EN CASA]** seguida por un código válido, y pulsar después nuevamente la tecla **[EN CASA]** al interior de diez segundos. La luz StayD se ilumina para confirmar la activación de StayD, y el sistema se pone en modo StayD.

Para desactivar el Modo StayD:

**[OFF] + [CÓDIGO] + [OFF]** → Luz Off encendida

Pulsar la tecla **[OFF]** seguida por un código válido, y pulsar después nuevamente la tecla **[OFF]** al interior de diez segundos. La luz StayD se apaga y la luz Off se ilumina para confirmar la desactivación de StayD. Con StayD deshabilitado, el sistema funciona como un sistema de seguridad estándar.

## Para Cambiar el Modo de Armado

Para cambiar el nivel de seguridad – En Casa a Noche:

**[NOCHE]** por 2 seg. → Retardo → Luz Noche encendida

Pulsar y mantener la tecla **[NOCHE]** en cualquier teclado. Todas las zonas que serán armadas en modo Noche se ponen en retardo de salida, permitiendo ir hacia el dormitorio. Al final del retardo de salida, y estando el usuario ya en el dormitorio, el resto de la residencia es armado. El sistema está entonces en el modo Noche.

Para cambiar el nivel de seguridad – Noche a En Casa:

**[EN CASA]** por 2 seg. → Luz En Casa encendida

Pulsar y mantener la tecla **[EN CASA]** en el teclado ubicado en el dormitorio. El sistema cambia de manera instantánea del modo Noche al modo En Casa, lo que permite al usuario salir del dormitorio y caminar libremente por la casa. Si se sale accidentalmente del dormitorio sin haber cambiado al modo En Casa, todas las zonas armadas en modo Noche se ponen en retardo, dando tiempo suficiente para cambiar al modo En Casa.

Saliendo del local – En Casa a Total:

Teclado: **[ARM]** por 2 seg. → Retardo → Luz Arm encendida

Remoto:  en remoto

Pulsar y mantener la tecla **[ARM]** en el teclado asignado a la trayectoria de salida. Esto inicia un periodo de retardo de salida para todas las zonas en la trayectoria de salida. Después de haber salido de la propiedad, todas las zonas en la trayectoria de salida se rearman. El sistema está entonces en modo Total.

Ingresando al local – Total a En Casa:

Teclado: **[CÓDIGO]** → Luz En Casa encendida

Remoto:  en remoto

Al ingresar a la propiedad vía la trayectoria de entrada, todas las zonas asignadas a la trayectoria de entrada iniciarán el retardo, permitiendo el ingreso a la residencia. El ingresar un código válido en el teclado al cual está asignada la trayectoria de entrada termina el retardo de entrada y cambia el sistema al modo de Armado En Casa. Las zonas en la trayectoria de entrada se rearman. El sistema está entonces en modo En Casa.

Al salir del local sin cambiar el modo de armado:

**[OFF]** por 2 seg.

Pulse y mantenga la tecla **[11]** durante 2 segundos en un teclado para salir del local sin cambiar el modo de armado.

## Configuración Avanzada de StayD

### Modo Ventana y Retardo de Rearmado

En un sistema armado En Casa: Este modo permite abrir una zona exterior sin lanzar una alarma. Para acceder al modo Ventana, pulsar **[OFF]**, y después un **[CÓDIGO DE ACCESO]**. Todas las zonas que pueden ser abiertas parpadean. El sistema inicia un retardo de salida, lo que permite al usuario abrir una zona exterior como una ventana o una puerta. El sistema solo permite la apertura de una zona debido al término del retardo de salida. Cuando una zona abierta (ventana, puerta, etc.) es cerrada, la zona se rearma.

Al cerrar una zona exterior como una ventana o una puerta, se inicia un retardo que permite al usuario cerrar la zona de manera correcta. El retardo de rearmado se inicia cuando se cierra una zona, y se debe mantener la zona cerrada durante todo el retardo para que ésta se rearme. Esto es especialmente útil en el caso de ventanas atascadas, disminuyendo así las falsas alarmas.

### Modo de Visualización en Tiempo Real

Durante una alarma, pulsar la tecla **[BORRAR]** para ver el movimiento. Las luces de zona en el teclado muestran la apertura o cierre de las zonas cuando ocurren.

## Programación de Códigos de Acceso

Los códigos de acceso son números de identificación personal que permiten acceder a ciertos modos de programación, armar o desarmar el sistema así como activar o desactivar PGMs. Para información sobre cómo cada código de acceso puede armar o desarmar el sistema consultar *Verificación del Sistema* en la página 16. El sistema acepta lo siguiente:

- 1 Código Maestro del Sistema
- 2 Códigos Maestro
- 29 Códigos de Acceso de Usuario

### Código Maestro del Sistema (de fábrica: 123456)

El Código Maestro del Sistema puede armar o desarmar cualquier partición usando cualquiera de los métodos descritos en esta sección y puede crear, modificar o borrar cualquier código de acceso de usuario.

### Códigos Maestro

El Código Maestro 1 es asignado en permanencia a la partición 1 y puede ser usado para crear, modificar o borrar códigos de acceso de usuario asignados a la partición 1. El Código Maestro 2 es asignado en permanencia a la Partición 2 (Excepción: Si las particiones están deshabilitadas, El Código Maestro 2 es asignado a la Partición 1) y puede ser usado para crear, modificar o borrar códigos de acceso de usuarios asignados a la misma partición. Los Códigos Maestro no pueden modificar o borrar códigos de acceso asignados a ambas particiones. Sólo el Código Maestro del Sistema puede modificar o borrar códigos de acceso de usuario asignados a ambas particiones.

### Código de Coacción

Si un usuario es obligado a armar o desarmar el sistema, el ingresar el código de acceso con la opción de coacción habilitada arma o desarma el sistema y transmite de inmediato una alarma silenciosa (Código de Coacción) a la central receptora. El código de coacción debe ser habilitado por el instalador.

### Extensión de Código de Acceso

El sistema puede ser programado para usar códigos de acceso de 4 ó 6 dígitos, donde cada dígito puede tener un valor de entre 0 y 9. Los códigos de 6 dígitos son considerados como más difíciles de descifrar y, por consiguiente, más seguros. Evitar programar códigos de acceso simples u obvios, como un número de teléfono, dirección o códigos como 1234. Ver el *Menú Rápido de Maestro* en la cubierta interior de este manual.

#### *Para programar Códigos de Acceso*

---

- 1 Pulsar la tecla **[⏏]**.
- 2 Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA]** o un **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3 (Obviar si se usa el MG32LCD) La tecla **[⏏]** parpadea. Cuando la luz LED o la tecla de una zona está iluminada (no parpadea), el usuario ya está programado.
- 4 Para seleccionar un usuario, ingresar un número de usuario de 2 dígitos (i.e. **[0]+[9]** para el usuario 9) o usar las teclas de recorrido y pulsar **[ENTRAR]**. Al usar el modelo MG10LEDV/H, pulsar la tecla del número de usuario (i.e. **[9]** para el usuario 9).
- 5 Ingresar un nuevo **[CÓDIGO DE ACCESO]** de 4 ó 6 dígitos.
- 6 Confirmar el código.
- 7 Pulsar un botón en el control remoto designado o pulsar **[ENTRAR]** para saltar si no se va a programar un control remoto.
- 8 (No disponible para sistemas sin particiones) Pulsar **[1]** y /o **[2]** para asignar el usuario a una partición. Pulsar **[ENTRAR]**, el menú cambia al próximo usuario disponible, si se decide continuar.

#### *Para borrar códigos de acceso*

---

- 1 Pulsar la tecla **[⏏]**.
- 2 Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO DEL SISTEMA]** o un **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3 Para seleccionar un usuario, ingresar un número de usuario de 2 dígitos (i.e. **[0]+[9]** para el usuario 9). Al usar el modelo MG10LEDV/H, ingresar un número de usuario de 1 dígito (i.e. **[9]** para el usuario 9).
- 4 Pulsar y mantener la tecla **[NOCHE]** hasta escuchar el tono de confirmación.

Para aprovechar al máximo todo lo que ofrece el sistema, el usuario debe familiarizarse con todos los métodos de armado. Si el sistema no está dividido en particiones (ver *Particiones* en la página 6), se considera que todo pertenece a la Partición 1. Si no se puede armar debido a que una zona está abierta, el sistema ingresa a la Programación de Anulación. Ingresar los dos dígitos de la zona a anular y pulsar **[ENTRAR]**, o pulsar **[ENTRAR]** para anular todas las zonas abiertas.

## Armado Normal

Este método arma todas las zonas en la partición seleccionada. Tomar en cuenta que el armado Normal también puede ser activado usando el Autoarmado (ver *Autoarmado* en la página 10), o el Armado con Una Tecla (*Armado con Una Tecla* en la página 10).

### *Para Armar Normal*

---

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada.
- 2 Pulsar **[ARM] + [CÓDIGO DE ACCESO]**.
- 3 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver *Particiones* en la página 6): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada (**[1]** ó **[2]**). Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

## Armado de Noche

Parecido al armado En Casa, el armado de Noche permite a los usuarios permanecer en un área protegida, ofreciendo un nivel de protección superior. Por ejemplo, en una casa de dos pisos, el perímetro está protegido con el armado En Casa. Con el armado de Noche, el perímetro así como el piso principal están protegidos (detectores de movimiento, etc.), permitiendo la circulación en el segundo piso y en los dormitorios. Las zonas de Noche son zonas que fueron anuladas en el armado de Noche. Por ejemplo, cuando el usuario va a dormir en la noche, todas las habitaciones de la casa son armadas completamente, con la excepción del dormitorio. El armado de Noche también puede ser activado mediante el Autoarmado (ver *Autoarmado* en la página 10) o el armado Con Una Tecla (ver *Armado con Una Tecla* en la página 10).

### *Para armar en modo Noche*

---

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas en Noche ).
- 2 Pulsar la tecla **[NOCHE]**.
- 3 Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver *Particiones* en la página 6): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

## Armado En Casa

Este método permite circular libremente por la residencia mientras que el perímetro esta en armado total. Las zonas En Casa son zonas que fueron anuladas en el Armado En Casa. Por ejemplo, si se planifica permanecer despierto durante la noche, las puertas y ventanas pueden ser armadas sin armar otras zonas como los detectores de movimiento. El armado En Casa también puede ser activado mediante el Autoarmado (ver *Autoarmado* en la página 10) o el armado Con Una Tecla (ver *Armado con Una Tecla* en la página 10).

### *Para armar En Casa*

---

- 1 Cerrar todas las zonas en la partición deseada (excepto las zonas En Casa ).
- 2 Pulsar la tecla **[EN CASA]**.
- 3 Ingresar un **[CÓDIGO DE ACCESO]**.
- 4 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver *Particiones* en la página 6): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada, **[1]** ó **[2]**. Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

## Armado con Una Tecla

El Armado con Una Tecla permite armar el sistema sin tener que usar un código de acceso. Esta característica debe ser habilitada por el instalador. Si el Armado Con una Tecla está programado, se puede incrementar el nivel de seguridad del sistema desde el Desarmado → Armado En Casa → de Noche → Armado Total sin necesidad de un código (ver la Figura 6).

### Armado Normal con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[ARM]** para armar todas las zonas en la partición. Si el sistema tiene particiones, las teclas **[1]** y **[2]** parpadean. Esta opción puede usarse para permitir que individuos específicos como personal de servicio (i.e. de limpieza) armen el sistema sin darles acceso a ninguna otra función de la central. Ver *Armado Normal* en la página 9.

### Armado En Casa con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[EN CASA]** para armar el perímetro (zonas no definidas como Zonas En Casa). Ver *Armado En Casa* en la página 9.

### Armado en Noche con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[NOCHE]** para armar todas las zonas no definidas como zonas Noche. Ver *Armado de Noche* en la página 9.

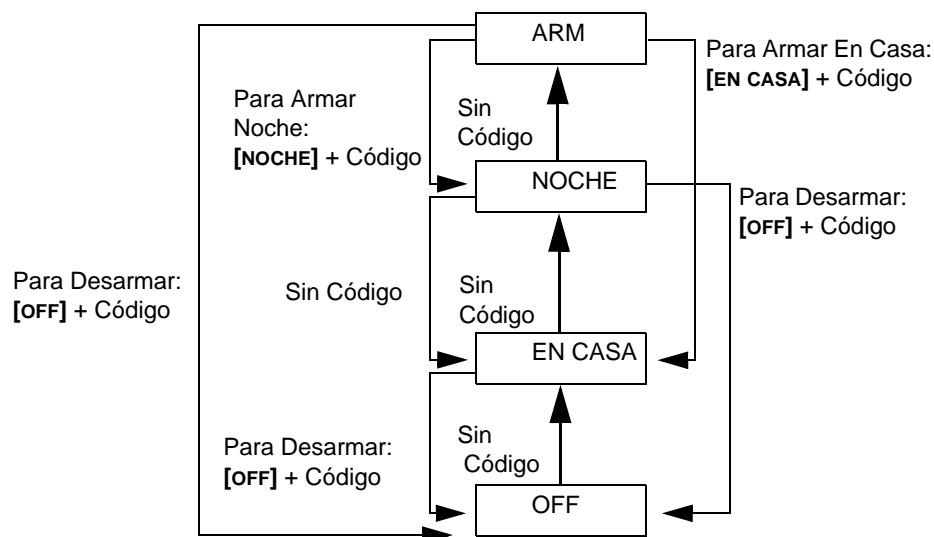
### Programación de Anulación con Una Tecla

Pulsar y mantener la tecla **[EXC]** para acceder al Modo de Programación de Anulación. Ver *Programación Manual de Anulación* en la página 11.

### Salida Rápida

Cuando el sistema ya está armado En Casa o en modo Noche: Esta característica permite al usuario salir de locales que ya están armados y mantener el sistema armado. Pulsar y mantener la tecla **[OFF]** para iniciar el retardo de salida. Al término del retardo de salida, el sistema regresa al modo de armado precedente.

Figura 6: Armado / Desarmado



## Autoarmado

### Autoarmado Programado

El sistema de alarma puede armarse automáticamente a una hora específica todos los días. Como sucede con el armado Normal (ver *Armado Normal* en la página 9), el sistema anula todas las zonas abiertas.

#### Para Programar la Hora del Autoarmado

- 1 Pulsar la tecla **[⏏]**.
- 2 Ingresar el **[CÓDIGO MAESTRO]**.
- 3 Pulsar la tecla **[EXC]**. La tecla **[EXC]** parpadea para indicar que el usuario está en el menú de Opciones del Sistema.
- 4 Pulsar la tecla **[1]** para configurar la partición 1, o la tecla **[2]** para configurar la partición 2.
- 5 Ingresar la hora deseada para el autoarmado (reloj de 24 horas, i.e. 18:30)
- 6 Pulsar la tecla **[1]** para armar normal, la tecla **[2]** para armar en modo noche, o la tecla **[3]** para armar en casa la partición.

- 1 Pulsar la tecla [**⏻**].
- 2 Ingresar el [**CÓDIGO MAESTRO**].
- 3 Pulsar la tecla [**EXC**]. La tecla [**EXC**] parpadea para indicar que el usuario está en el menú de Opciones del Sistema.
- 4 Pulsar la tecla [**1**] para configurar la partición 1, o la tecla [**2**] para configurar la partición 2.
- 5 Pulsar y mantener [**NOCHE**] para deshabilitar de manera temporal la Hora del Autoarmado.

### Autoarmado Sin Movimiento

El sistema de alarma puede ser programado para armar el sistema y/o enviar un reporte si no ocurre actividad en las zonas durante un tiempo preprogramado. Esto es muy útil cuando se supervisa una persona con problemas de salud crónicos o que vive sola. El sistema anula las zonas abiertas.

## Desarmado y Desactivación de una Alarma

Para desarmar un sistema armado o una alarma, pulsar [**OFF**] e ingresar un [**CÓDIGO DE ACCESO**]. Un punto de entrada, como una puerta frontal, es programado con uno o dos Tiempos de Retardo de Entrada. Cuando se abre un punto de entrada, el teclado emite tonos hasta que el sistema es desarmado. El sistema de alarma espera que el tiempo termine para generar una alarma. Cualquier usuario puede desarmar una partición a la cual fue asignado, excepto los usuarios asignados con la Opción Sólo Arma o la Opción Sólo PGM. Para desarmar las alarmas generadas por una Zona de Fuego con Retardo, ver *Alarma de Fuego* en la página 12.

*Para desarmar el sistema* (para un sistema armado En Casa o Noche, ir al paso 2)

---

- 1 Entrar por una puerta de entrada designada (i.e. puerta principal).
- 2 Pulsar [**OFF**] + ingresar [**CÓDIGO DE ACCESO**].
- 3 Si se tiene acceso a ambas particiones (ver *Particiones* en la página 6): Pulsar la tecla correspondiente a la partición deseada (**[1]** ó **[2]**). Para ambas particiones, pulsar la otra tecla después del tono de confirmación.

Para desactivar una alarma

---

- Pulsar [**OFF**] + ingresar [**CÓDIGO DE ACCESO**].

## Programación Manual de Anulación

La Programación Manual de Anulación permite programar el sistema de alarma para que no tenga en cuenta (desactive) zonas específicas la próxima vez que se arme el sistema. Por ejemplo, el usuario puede desear anular ciertas zonas cuando hay trabajadores renovando un sector de la residencia. Una vez el sistema desarmado, los datos de anulación son borrados. Cuando hay zonas anuladas, la tecla [**EXC**] se ilumina.

La Programación Manual de Anulación también puede ser activada mediante la Programación de Anulación con Una Tecla. Si la Programación de Anulación con Una Tecla está habilitada, pulsar la tecla [**EXC**] durante tres segundos para acceder a la Programación de Anulación. Para retirar la característica de Anulación en una zona, en el paso 3 ingresar el número de zona nuevamente o pulsar [**BORRAR**] para suprimir los datos de anulación en curso. Pulsar [**ENTRAR**] después del paso 2 para anular todas las zonas abiertas. Pulsar [**BORRAR**] dos veces para salir sin guardar. Pulsar [**BORRAR**] + [**ENTRAR**] para borrar las zonas anuladas.

*Para anular zonas*

---

- 1 Pulsar la tecla [**EXC**].
- 2 Ingresar un [**CÓDIGO DE ACCESO**] (ver la nota más abajo). La tecla [**EXC**] parpadea.
- 3 Para iluminar el número(s) correspondiente a la zona(s) que se desea anular, ingresar el número de dos dígitos de la zona (i.e. zona 3 = 03). Encendido = Zona abierta, Parpadeo = Zona anulada, Apagado = Zona cerrada, sin anular.
- 4 Pulsar la tecla [**ENTRAR**] para guardar y salir.

### Memoria de Anulación

Después de desarmar el sistema, los datos de anulación serán borrados. La Memoria de Anulación repone los datos de anulación precedentes que fueron guardados en memoria. Esto evita tener que reprogramar manualmente los datos de anulación cada vez que se arma el sistema.

*Para usar la memoria de anulación*

---

- 1 Pulsar la tecla [**EXC**].
- 2 Ingresar un [**CÓDIGO DE ACCESO**].
- 3 Pulsar la tecla [**EXC**].
- 4 Pulsar la tecla [**ENTRAR**].

## Modo de Visualización (sólo MG32LRF)

El MG32LRF tiene 2 modos de visualización. De fábrica, el teclado muestra todos los eventos (i.e. zonas en alarma, zonas anuladas, etc.) cuando ocurren. Opcionalmente, el instalador puede programar el sistema para mostrar sólo las zonas en alarma o en retardo de entrada. Para ver el estado de todas las zonas, pulsar la tecla [F1]. Las zonas abiertas que no lanzaron una alarma sólo se muestran al pulsar [F1]. La información se muestra por 30 seg., y exhibe el estado de todas las zonas en el momento en que se pulsó [F1]. La pantalla de zonas se apaga al transcurrir 30 seg. Para más información sobre los dos modos de visualización, comunicarse con el instalador.

## Pantalla de Alarma

Si ocurre una alarma en una zona, la luz LED de la zona parpadea, la tecla [MEM] se ilumina y las zonas son guardadas en memoria. Las luces LED respectivas parpadean hasta el desarmado, incluso si las zonas fueron restauradas. Para salir de este modo y cambiar a la pantalla en tiempo real antes de desarmar, pulsar la tecla [BORRAR]. Al desarmar el sistema, las luces LED de las zonas se apagan, y la tecla [MEM] permanece iluminada. Pulsar [MEM] para iluminar las luces LED de las zonas que estuvieron en alarma. La memoria de alarmas es borrada al ocurrir la siguiente alarma y después de haberse ingresado un código válido, o en el armado total del sistema.

Para el teclado MG32LCD, la pantalla muestra si hay zonas en memoria. Pulsar [MEM] para todas las zonas en memoria; recorrer usando las teclas [▲] y [▼]. Pulsar [EXC] para ver los eventos. La memoria de alarmas es borrada al ocurrir la siguiente alarma y después de haberse ingresado un código válido.

## Alarma de Fuego

En una alarma de fuego, la sirena emite tres "pitidos" a intervalos de 2 seg. hasta ser silenciada o restaurada mediante el ingreso de un código de acceso válido. Si la zona es de Fuego Retardado, el sistema espera antes de contactar la receptora. Esto evita reportar falsas alarmas. Si no hay un fuego, comunicarse de inmediato con la compañía de seguridad para evitar una respuesta innecesaria.

*Si una zona de fuego retardado es activada accidentalmente*

- 1 Pulsar la tecla [BORRAR] en los primeros 30 segundos de la alarma.
- 2 Tratar de corregir el problema.
- 3 Si el problema persiste tras 90 segundos, la alarma vuelve a sonar. Pulsar la tecla [BORRAR] nuevamente.

## Minimizando los Riesgos de Fuego

Las tres causas principales de fuego son:

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

## Consejos de Seguridad contra Incendios

En un incendio, hay que huir primero y luego recién llamar por ayuda. Elaborar un plan de evacuación en caso de incendio y designar un lugar de reunión al exterior. Verificar que cada miembro de la familia conoce dos vías de escape de cada habitación. Hacer prácticas de evacuación con los ojos cerrados. No permanecer nunca de pie durante un incendio. Arrastrarse siempre bajo el humo y cubrirse la boca. Nunca regresar a un edificio en llamas; podría costar la vida. También, tener por lo menos un detector de humo en buen estado pues esto aumenta las posibilidades de sobrevivir a un incendio. Practicar seguido el plan de evacuación del hogar con toda la familia.

## Obtener un Sistema de Detección de Incendios

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

## Alarmas de Pánico

En caso de una emergencia, el sistema puede proveer tres alarmas de pánico que pueden generar una alarma de inmediato al mantener pulsadas simultáneamente dos teclas específicas durante tres segundos. De acuerdo a las necesidades del usuario, estas alarmas de pánico pueden generar alarmas audibles (sirenas) o silenciosas y pueden comunicar mensajes específicos a la central receptora. En consecuencia, pulsar [1] y [3] puede significar "llamar a la policía" o lo que el usuario considere conveniente. Esta característica debe ser habilitada por el instalador.

Pulsar y mantener las teclas [1] y [3] para llamar a la policía.

Pulsar y mantener las teclas [4] y [6] para obtener auxilio médico.

Pulsar y mantener las teclas [7] y [9] en caso de una alarma de incendio.

## Programación de Zonas con Avisador

Una zona con el Avisador habilitado emite un tono en el teclado cada vez que es abierta para informar al usuario. El Avisador de cada teclado debe ser programado por separado.

*Para habilitar el avisador en las zonas Sólo el MG32LED /MG32LRF*

- 1 Pulsar y mantener la tecla **[↵]**. Las luces LED Arm1, Arm2, EnCasa1, y EnCasa2 parpadean.
  - 2 Para seleccionar\* los números correspondientes a las zonas donde se desea habilitar el Avisador, ingresar el número de dos dígitos de cada zona. Por ejemplo, para habilitar el avisador en la zona 2 ingresar **[0]** y después **[2]**. La luz LED correspondiente se enciende. El teclado guarda automáticamente los datos cuando se ingresa el número de 2 dígitos de la zona.
  - 3 Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para salir.
- \* Para deshabilitar la característica de Avisador en una zona, en el paso 2 ingresar el número de zona nuevamente para que el número se apague, o pulsar **[NOCHE]** para suprimir los datos de Avisador de todas las zonas programadas. Todas las zonas donde el Avisador ya está habilitado se iluminan. Las zonas que permanecen apagadas no tienen el Avisador habilitado.

*Para habilitar el avisador en las zonas Sólo el MG32I*

- 1 Pulsar y mantener la tecla **[↵]**. La palabra Avisador aparece en la pantalla.
  - 2 Para seleccionar\* los números correspondientes a las zonas donde se desea habilitar el Avisador, ingresar el número de dos dígitos de cada zona. Por ejemplo, para habilitar el avisador en la zona 2 ingresar **[0]** y después **[2]**. El número de zona correspondiente se enciende. El teclado guarda automáticamente los datos cuando se ingresa el número de 2 dígitos de la zona.
  - 3 Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para salir.
- \* Para deshabilitar la característica de Avisador en una zona, en el paso 2 ingresar el número de zona nuevamente para que el número se apague, o pulsar **[NOCHE]** para suprimir los datos de Avisador de todas las zonas programadas. Todas las zonas donde el Avisador ya está habilitado se iluminan. Las zonas que permanecen apagadas no tienen el Avisador habilitado.

*Para habilitar el avisador en las zonas Sólo el MG10LEDV / MG10LEDH*

- Pulsar y mantener la tecla de la zona (**[1]** a **[0(10)]**). Tono de confirmación = con Avisador, Tono de fallo = sin Avisador.

*Para habilitar el avisador en las zonas Sólo el MG32LCD*

- Pulsar y mantener la tecla **[↵]**. Pulsar **[1]** para seleccionar la zona con avisador o pulsar **[2]** para configurar el periodo del avisador. El periodo de avisador permite especificar el tiempo durante el cual el avisador de la zona estará activado.

## Silenciado del Teclado

Al ser silenciado, el teclado sólo emite el tono de confirmación, de rechazo y el tono cuando se pulsa una tecla. Por consiguiente, al ser silenciado, el teclado no emite tonos durante una alarma y no emite tonos si hay zonas con el avisador habilitado.

Para los teclados MG32LED, MG32LRF, MG32I y MG10LEDV/H, pulsar y mantener la tecla **[BORRAR]** durante 6 segundos para habilitar o deshabilitar el Silenciado del Teclado. Si el teclado emite un tono de confirmación, el Silenciado del Teclado está habilitado en ese teclado. Si el teclado emite un tono de rechazo, esta característica está deshabilitada.

Para el teclado MG32LCD: pulsar y mantener la tecla **[☼]** para acceder a la configuración del teclado. Pulsar **[4]** para el Control del Silenciado. Pulsar **[ARM]** para habilitar o deshabilitar el silenciado del teclado. Cada teclado debe ser silenciado por separado.

## Luz de Fondo del Teclado

(Para el MG32LCD, pulsar y mantener la tecla **[☼]** para acceder a la configuración del teclado. El nivel de luz de fondo de las teclas puede ser modificado de acuerdo a las necesidades del usuario. Hay cuatro niveles de luz de fondo. La tecla **[☼]** ó **[MEM]** es usada para definir el nivel deseado. Cada vez que se pulsa la tecla **[☼]** ó **[MEM]** la intensidad de la luz de fondo aumenta hasta que se alcance el máximo nivel. Después de haber alcanzado el máximo nivel, la luz de fondo regresa a la intensidad mínima y todo el proceso se repite.

*Para modificar la luz de fondo Sólo el MG32LED /MG32LRF*

- 1 Pulsar y mantener la tecla **[☼]**.
- 2 PULSAR la tecla **[☼]** para definir el nivel de luz de fondo deseado.
- 3 Pulsar **[BORRAR]** o **[ENTRAR]** para salir.

*Para modificar la luz de fondo Sólo el MG32I*

- 1 Pulsar y mantener la tecla **[▲]** durante 4 segundos. Las teclas 1, 2, 3, 5 y 6 parpadean. Pulsar **[BORRAR]** para salir del menú sin guardar la información o pulsar **[ENTRAR]** para salir del menú y guardar la información.
- 2 Pulsar la tecla deseada y recorrer mediante **[▲]** y **[▼]** para ajustar:

[1] para ajustar la velocidad de recorrido.

[2] para ajustar la luz de fondo (0 = Off, 1 = Brillo mínimo, (...) 7 = Brillo máximo)

[3] para ajustar el contraste (0 = Contraste bajo, 4 = Contraste alto)

[5] para ajustar el nivel automático de intensidad de luz de fondo (0 = Off, 1 = Intensidad mínima, (...) 7 = Intensidad máxima)

[6] para ajustar el retardo automático de intensidad de luz de fondo (0 = Off, 1 = 1 seg., 2 = 5 seg., 3 = 10 seg., 4 = 20 seg., 5 = 1 min., 6 = 2 min., 7 = 4 min.)

*Para modificar la luz de fondo Sólo MG10LEDV/H*

- 1 Pulsar y mantener la tecla [MEM]. La tecla [MEM] se ilumina.
- 2 Pulsar la tecla [MEM] para definir el nivel de luz de fondo deseado.
- 3 Pulsar [BORRAR] o [ENTRAR] para salir.

*Para modificar la luz de fondo Sólo el MG32LCD*

- Pulsar y mantener [☉]. Pulsar[2] para modificar la luz de fondo. Recorrer con las teclas [▲] y [▼]. Pulsar [ENTRAR] para guardar.

## Teclas PGM (Salidas Programables)

El sistema incluye una o más PGMs. Al ocurrir un evento o condición específico, se puede usar la PGM para restaurar detectores de humo, encender luces en el hogar u oficina, abrir /cerrar puertas de garajes y más. Si fue programado por el instalador, se puede pulsar y mantener las teclas [1] y [2], [2] y [3], [4] y [5], [5] y [6], [7] y [8], ó [8] y [9] para cada PGM respectiva. Pulsar y mantener [BORRAR] + [ENTRAR] ó [☉] por 3 seg. para reinicializar el detector de humo. Estas características deben ser configuradas por el instalador.

## Modo de Ahorro de Energía (sólo MG32LRF)

Si ocurre una corte de alimentación en el teclado inalámbrico, la visualización en el módulo se apaga y cambia al modo de ahorro de energía después de un minuto. Pulsar la tecla [INFO] para activar la visualización.

## Pantalla de Fallos

El sistema de alarma supervisa constantemente por varias condiciones de fallo que pueden ser reportadas directamente a la central receptora. Cuando ocurre una condición de fallo, la tecla [FALLO] se ilumina. Sugerimos enfáticamente informar del fallo a la central receptora y permitirle efectuar el mantenimiento de su sistema.

**NOTA:** Se puede programar el teclado para que emita un TONO cada 5 segundos siempre que ocurra una nueva condición de fallo. Pulsar la tecla [FALLO] para detener el "Tono de Fallo".

*Para acceder a la Pantalla de Fallos*

- 1 Pulsar la tecla [FALLO]. La tecla [FALLO] parpadea y el número(s) correspondiente al fallo(s) se ilumina (excepto el MG32LCD).
- 2 Leer la *Lista de Fallos* en la cual se explican cada uno de ellos. Si no se dan instrucciones para corregir el fallo, llamar a la central receptora para que efectúe las reparaciones apropiadas.
- 3 Pulsar la tecla [BORRAR] para salir.

## Lista de Fallos

[1] **Batería Baja en Zona Inalámbrica:** El voltaje esta bajo en la batería de una o más zonas inalámbricas.

[2] **Fallo de Alimentación:** Cinco tipos de fallo de alimentación - [1] Batería Baja /sin batería en la central. [2] Hay un fallo de CA en la central. [3] Hay un fallo de sobrecarga de alimentación auxiliar en la central. [4] Un teclado inalámbrico experimenta un fallo de CA. [5] Un teclado inalámbrico experimenta un fallo de batería.

[3] **Fallo de Sirena:** Hay un fallo de sirena desconectada /con sobrecarga en la central.

[4] **Fallo de Comunicación:** Si el sistema de alarma es supervisado, pero no puede comunicarse con la central receptora.

[5] **Fallo de Sabotaje /de Cableado en Zona:** Un problema de cableado ocurre en una o más zonas.

[6] **Fallo de Sabotaje de Módulo:** El interruptor antisabotaje de un módulo ha sido activado.

[7] **Fallo de Circuito de Fuego:** Indica un fallo en el cableado de una zona de fuego.

[8] **Pérdida de Hora:** El reloj del sistema de alarma debe ser reprogramado. Este es el único fallo que recomendamos sea el usuario mismo quien lo corrija.

*Para reprogramar la hora*

- 1 Pulsar [8] para Pérdida de Hora.
- 2 Ingresar la hora y los minutos. Si la hora está entre 01 y 12, se tiene que seleccionar [1] para el formato de 24Hr, [2] para AM, y [3] para PM. Si la hora es posterior a 12, el sistema selecciona automáticamente el formato de 24Hr.
- 3 Ingresar el año (4 dígitos).
- 4 Ingresar el mes (2 dígitos).
- 5 Ingresar el día (2 dígitos). La Hora y Fecha están ahora programadas. Pulsar [BORRAR] para salir.

[9] **Pérdida de Supervisión en Zona Inalámbrica:** Una o más zonas inalámbricas dejaron de comunicarse con la central.

[10] **Pérdida de Supervisión de Módulo:** Uno o más módulos dejaron de comunicarse con la central.

[16] **Fallo en Teclado (MG32I/MG32LED/MG32LRF solamente):** Uno o más teclados dejaron de comunicarse con la central.

[NOCHE] **Fallo en Teclado (MG10LEDV/H solamente):** Uno o más teclados dejaron de comunicarse con la central.

## Teclas de Acceso Rápido

A pedido del instalador o de la central receptora el usuario podría tener que efectuar una de las siguientes acciones. Para acceder al Menú de Programación, pulsar [⏏] e ingresar después el [CÓDIGO MAESTRO]. En el Menú de Programación, pulsar:

### Reporte de Prueba

[MEM] + [2]

Si el sistema es supervisado por la central receptora, esta característica envía un código de reporte de prueba a la receptora.

### Llamar a PC

[MEM] + [1]

Establece una llamada a la central receptora que usa el software WinLoad.

### Responder a PC

[MEM] + [1]

Esto fuerza al sistema de seguridad a responder una llamada efectuada por la central receptora que usa el software WinLoad.

### Cancelar Comunicación

[MEM] + [9]

Esto anula toda comunicación que se haya iniciado con el software WinLoad.

## Prueba y Mantenimiento

Con el sistema desarmado y la luz "OFF" encendida, caminar en el área protegida para activar los detectores de movimiento. Abrir y cerrar puertas protegidas y verificar que las luces correspondientes se iluminan. El instalador puede aconsejar acerca de la mejor manera de probar el funcionamiento del sistema.

No usar fuego ni quemar objetos para probar los detectores de incendio. Preguntar al instalador acerca de los métodos seguros para probar el sistema.

Bajo un uso normal, el sistema no requiere de mantenimiento, salvo pruebas de funcionamiento regulares. Se recomienda cambiar la batería del sistema cada tres años. Hablar con el instalador acerca de las pruebas a efectuar y de la frecuencia de realización.

# Verificación del Sistema

Zona # y Descripción	Partición 1 ó 2	Exc	En Casa	Noche	Forzado	24Hr	Retardo de Entrada	Zona de Fuego /Retardo
01: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
02: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
03: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
04: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
05: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
06: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
07: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
08: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
09: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
10: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
11: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
12: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
13: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
14: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
15: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
16: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
17: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
18: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
19: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
20: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
21: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
22: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
23: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
24: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
25: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
26: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
27: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
28: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
29: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
30: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
31: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>
32: _____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Zona de Fuego? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> ¿Retardo? S <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>

## Descripción de Zona

¿El sistema tiene particiones? Sí  No

Partición 1 = \_\_\_\_\_

Partición 2 = \_\_\_\_\_

## Alarmas de Pánico

[1] y [3] Policía o \_\_\_\_\_  Silenciosa  Audible  Off

[4] y [6] Aux. o \_\_\_\_\_  Silenciosa  Audible  Off

[7] y [9] Fuego o \_\_\_\_\_  Silenciosa  Audible  Off

## PGMs

PGM 1 \_\_\_\_\_ PGM 5 \_\_\_\_\_ PGM 9 \_\_\_\_\_ PGM 13 \_\_\_\_\_

PGM 2 \_\_\_\_\_ PGM 6 \_\_\_\_\_ PGM 10 \_\_\_\_\_ PGM 14 \_\_\_\_\_

PGM 3 \_\_\_\_\_ PGM 7 \_\_\_\_\_ PGM 11 \_\_\_\_\_ PGM 15 \_\_\_\_\_

PGM 4 \_\_\_\_\_ PGM 8 \_\_\_\_\_ PGM 12 \_\_\_\_\_ PGM 16 \_\_\_\_\_

## Teclas Función PGM

[1] y [2]: \_\_\_\_\_

[2] y [3]: \_\_\_\_\_

[4] y [5]: \_\_\_\_\_

[5] y [6]: \_\_\_\_\_

[7] y [8]: \_\_\_\_\_

[8] y [9]: \_\_\_\_\_

[BORRAR] + [ENTRAR] = Reinicialización de Humo

## Tiempos del Sistema

Entrar y salir del establecimiento por las puertas designadas.

Retardo de Salida 1 (Partición 1): \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para salir del local

Retardo de Salida 2 (Partición 2): \_\_\_\_\_ seg. = tiempo para salir del local

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

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

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

## Otras Informaciones

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

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

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

Número de abonado: \_\_\_\_\_

Transformador de alarma ubicado en: \_\_\_\_\_ en circuito #: \_\_\_\_\_

Ubicación de las Conexiones Telefónicas: \_\_\_\_\_

## Garantía

Para una información detallada acerca de la garantía de este producto consultar la Declaración de Garantía Limitada (en inglés) que se encuentra en el sitio web de paradox: [www.paradox.ca/terms](http://www.paradox.ca/terms). El uso de este producto Paradox significa la aceptación de todos los términos y condiciones de la garantía.

## Limitaciones de los Sistemas de Alarma

Aconsejamos enfáticamente revisar y tomar en cuenta el documento "Limitations of Alarm Systems" (Limitaciones de los Sistemas de Alarma), disponible en nuestro sitio web <http://paradox.com/Terms/>.

Aviso Respecto a las Conexiones con Telefonía No Tradicional (i.e. VoIP – Voz sobre IP)

Los equipos de alarma Paradox han sido diseñados para funcionar correctamente con sistemas de teléfono tradicionales. Para los clientes que usan una central de alarma Paradox conectada a un sistema de telefonía no tradicional, como "Voz Sobre IP" (VoIP) que convierte la señal de la voz del teléfono a una señal digital que viaja por el Internet, se debe tener en cuenta que el sistema de alarma podría no funcionar tan eficientemente como con los sistemas de telefonía tradicionales.

Por ejemplo, si el equipo VoIP no tiene una batería de respaldo, durante un fallo de alimentación la capacidad del sistema de transmitir señales se puede ver afectada. O, si la conexión VoIP es deshabilitada, la característica de supervisión de línea telefónica también puede ser afectada. Otras implicaciones pueden incluir, sin limitaciones, fallas en la conexión Internet que pueden ser más frecuentes que los cortes normales de la línea telefónica.

Recomendamos enfáticamente consultar con su compañía instaladora acerca de estas y otras limitaciones que conciernen el funcionamiento de un sistema de alarma en un sistema VoIP u otros sistemas de telefonía no tradicionales. La compañía instaladora debe poder ofrecer o recomendar medidas para disminuir los riesgos relacionados, además de informarle mejor al respecto.

## Avisos: Información para el Usuario

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para dispositivos digitales de Clase B, según las especificaciones de la Parte 15 de los reglamentos de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proveer una razonable protección contra los riesgos de interferencia en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar radiofrecuencias, y, si no es instalado y usado según las instrucciones, puede causar severa interferencia en las comunicaciones vía radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencias en otro equipo esporádicamente, se sugiere que el usuario trate de corregir la interferencia por medio de una o más de las siguientes medidas: (1) reorientar o reubicar la antena de recepción; (2) aumentar la distancia entre el equipo y el receptor; (3) conectar el equipo a una toma de corriente o circuito que no sea utilizado por el receptor, o (4) consultar con su distribuidor o un técnico experimentado de radio / Tv. AVISO: Se advierte al usuario que todo cambio o modificación que no haya sido claramente aprobado por Paradox Security Systems puede anular la autorización del usuario para operar /usar este equipo.

## Legal

© 2004-2007 Paradox Security Systems Ltd. Todos los derechos reservados. Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso. Una o más de las siguientes patentes EE.UU. podría aplicarse: 7046142, 6215399, 6111256, 6104319, 5920259, 5886632, 5721542, 5287111, 5119069, 5077549 y RE39406. Patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse. Magellan y Spectra SP son marcas de comercio o marcas registradas de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y /o otros países.

## Características y Teclas Especiales

[ARM] Armado Normal con Una Tecla está activado

[EN CASA] Armado En Casa con Una Tecla activado

[NOCHE] Armado En Noche con Una Tecla está activado

[EXC] Programación Manual de Anulación con Una Tecla está activada

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

Impreso en Canadá - 11/2007

MGSP-SU10