

MANUAL DO UTILIZADOR

ECLIPSE 8

ECLIPSE 16

ECLIPSE 32

ECLIPSE 99

(SW 3.xx)

PAINÉIS DE CONTROLE DE ALARME

Atenção:

Este manual contém informações sobre as limitações relativas ao uso e função do produto e informações sobre as limitações quanto à responsabilidade do fabricante. Todo o manual deve ser lido com atenção.

As informações neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio!



Índice:

1. INFORMAÇÕES GERAIS	5
2. TECLADOS SUPORTADOS	6
2.1 Teclados LED	6
2.2 Teclados LCD	6
2.3 Funcionalidade dos botões	7
2.4 Indicação	8
2.5 Sinalização Sonora	9
2.6 Instruções de operação com teclados LED	9
2.6.1 Indicação especial usada em teclados LED 8 e LED 16A	9
2.6.2 Indicação especial para revisão do número do endereço (LED 8 e LED 16A)	10
2.6.3 Programação pelo Gerente	10
2.6.4 Programação pelo usuário	10
2.7 Instruções de operação com teclados LCD	11
2.8 Inserindo texto com teclados LCD	11
3. INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO	12
3.1 Armar com um teclado	12
3.1.1 Modo Arme Total	12
3.1.2 Modo de Armar Ficar	12
3.1.3 Modo de armar dormir	12
3.1.4 Armando todas as áreas disponíveis no sistema	13
3.1.5 Visualizando o Status das Áreas	13
3.1.6 Revisando as zonas abertas	14
3.1.7 Mudando o Modo de Armar sem Desarmar	15
3.2 Arme através de um leitor de cartão ou chave remota BRAVO	15
3.2.1 Armar através do Leitor Proxy Integrado no Teclado	15
3.2.2 Arme via Leitor Proxy Independente PR IT e Eclipse PR	16
3.2.3 Armar através do controle remoto BRAVO RC	16
3.3 Desarmar	17
3.3.1 Desarmar via teclado	17
3.3.2 Desarmar através do leitor de cartão embutido em um teclado	17
3.3.3 Desarmar via leitor proxy autônomo	17
3.3.4 Desarmar via chaveiro BRAVO RC	17
3.4 Parando as sirenes	18
3.5 Botões de Pânico	18
3.6 Código Emboscada	18
3.7 Revisão de problemas técnicos	18
3.8 Verificando as zonas anuladas	20
4. MENUS DE PROGRAMAÇÃO DO USUÁRIO	20
4.1 Alterando o próprio código	21
4.2 Revisão do LOG de memória pelo usuário	21
4.3 Ativando a sinalização de chime pelo usuário	22
4.4 Ignorando zona pelo usuário	23
4.5 Adicionando o próprio cartão proxy	24
4.6 Excluindo o próprio cartão proxy	25
5. MENUS DE PROGRAMAÇÃO DOS GERENTES	25
5.1 Criação e alteração de códigos de usuário	27
5.2 Excluindo códigos de usuário	27
5.3 Revisão do LOG de memória pelo gerente	27

5.4 Ativando a sinalização de chime pelo gerente	28
5.5 Zonas ignoradas pelo gerente	28
5.6 Acesso do engenheiro	28
5.7 Atribuindo atributos de usuário	29
5.8 Associando números de área ao usuário	30
5.9 Inserção de nomes de usuário	31
5.10 Associando timeslots ao usuário	32
5.11 Atribuição de atributos para cartão proxy do usuário	33
5.12 Registrando um cartão de usuário	34
5.13 Excluindo um cartão de usuário	34
5.14 Clonando usuários	34
5.15 Configurando uma função para " • "Ou botão" A "do BRAVO Key Fob	35
5.16 Configurando uma função para o botão "B" do BRAVO Key Fob	36
5.17 Ajustando a hora	36
5.18 Configurando a Data	37
5.19 Bloqueio de acesso remoto via UDL	38
5.20 Atribuição de Direitos para Acesso Remoto	38
5.21 Enviando uma mensagem de "Teste manual"	39
5.22 Definindo o nível de som	40
5.23 Configurando a intensidade de iluminação dos botões	40
5.24 Velocidade de rolagem de mensagens em teclados LCD	41
5.25 Inserindo Números de Telefone para o Discador de Voz Eclipse VD	41
APÊNDICE A - Tabela para eventos de LOG de memória	41
APÊNDICE B - Símbolos especiais para entrada de texto	44
APÊNDICE C - Algoritmo de Operação VD / DTMF	46
Lista de verificação do sistema	47

NOTAS DE MANUTENÇÃO DO USUÁRIO

Para proporcionar um trabalho duradouro e confiável do seu sistema de segurança, recomendamos aos usuários que sigam algumas regras simples de manutenção:

1. Remova o adesivo protetor transparente do LED ou display LCD antes de iniciar as operações diárias com o teclado.
2. Sempre feche a tampa protetora quando o teclado não for usado. Isso protegerá os botões da penetração de poeira e sujeira.
3. Limpe semanalmente o pó dos teclados usando um pano macio. Você também pode usar panos de limpeza úmidos para superfícies de plástico.
4. Não use detergentes abrasivos que podem arranhar a superfície.
5. Não borrife ou derrame água e outros líquidos no teclado.
6. Sempre use apenas detergentes de limpeza sem álcool para limpar o visor LCD.
7. Antes de limpar a superfície sensível do LCD 32 você pode travar os botões sensíveis por 30 segundos pressionando ao mesmo tempo o botão PRG + o botão de seta para a direita.

GARANTIA

Os termos de garantia são determinados pelo número de série (código de barras) do dispositivo eletrônico!

Durante o período de garantia, o fabricante deverá, a seu exclusivo critério, substituir ou reparar qualquer produto defeituoso quando for devolvido à fábrica. Todas as peças substituídas e / ou reparadas serão cobertas pelo tempo restante da garantia original ou 6 meses, o período que for mais longo. O comprador original deve enviar imediatamente ao fabricante um aviso por escrito sobre as peças defeituosas ou de fabricação.

GARANTIA INTERNACIONAL

Os clientes estrangeiros devem possuir os mesmos direitos de garantia que qualquer cliente na Bulgária, exceto que o fabricante não será responsável por quaisquer direitos alfandegários, impostos ou IVA, que podem ser pagos.

PROCEDIMENTO DE GARANTIA

A garantia será concedida aquando da devolução do aparelho em questão. O período de garantia e o período de reparo são determinados antecipadamente. O fabricante não deve aceitar qualquer produto, do qual nenhum aviso prévio tenha sido recebido através do formulário RAN em: <https://teletek-electronics.com/en/ran-form>.

A configuração e programação incluídas na documentação técnica não devem ser consideradas como defeitos. A Teletek Electronics não se responsabiliza pela perda de informações de programação do dispositivo em manutenção.

CONDIÇÕES PARA RENÚNCIA DA GARANTIA

Esta garantia aplica-se a defeitos em produtos decorrentes apenas de materiais ou mão de obra inadequados, relacionados ao seu uso normal. Não deve abranger:

- Dispositivos com número de série destruído (código de barras);
- Danos decorrentes de transporte e manuseio incorreto;
- Danos causados por calamidades naturais, como incêndios, inundações, tempestades, terremotos ou raios;
- Danos causados por tensão incorreta, quebra acidental ou água; fora do controle do fabricante;
- Danos causados por incorporação não autorizada de sistema, alterações, modificações ou objetos circundantes;
- Danos causados por aparelhos periféricos, a menos que tais aparelhos periféricos tenham sido fornecidos pelo fabricante;
- Defeitos causados por entorno inadequado dos produtos instalados;
- Danos causados pela não utilização do produto para sua finalidade normal;
- Danos causados por manutenção inadequada;
- Danos resultantes de qualquer outra causa, má manutenção ou uso indevido do produto.

No caso de um número razoável de tentativas infrutíferas de reparação do produto, coberto por esta garantia, a responsabilidade do fabricante limitar-se-á à substituição do produto como única compensação pela violação da garantia. Sob nenhuma circunstância o fabricante será responsável por quaisquer danos especiais, acidentais ou consequentes, com base em violação da garantia, violação de acordo, negligência ou qualquer outra noção legal.

RENÚNCIA

Esta garantia deve conter toda a garantia e deve prevalecer sobre todas e quaisquer outras garantias, explícitas ou implícitas (incluindo quaisquer garantias implícitas em nome do concessionário, ou adaptabilidade para fins específicos), e sobre quaisquer outras responsabilidades ou obrigações em nome do fabricante. O fabricante não concorda, nem autoriza, qualquer pessoa, agindo em seu próprio nome, para modificar, reparar ou alterar esta garantia, nem para substituí-la por outra garantia, ou outra responsabilidade em relação a este produto.

SERVIÇOS NÃO GARANTIDOS

O fabricante deverá consertar ou substituir produtos não garantidos, que tenham sido devolvidos à sua fábrica, a seu exclusivo critério nas condições abaixo. O fabricante não deve aceitar nenhum produto para o qual nenhum aviso prévio tenha sido recebido através do formulário RAN em: <https://teletek-electronics.com/en/ran-form>.

Os produtos que o fabricante considerar reparáveis serão reparados e devolvidos. O fabricante preparou uma lista de preços e os produtos passíveis de reparação serão custeados pelo Cliente. Os aparelhos com serviços indevidos têm garantia de 6 meses para as peças substituídas.

O produto equivalente mais próximo, disponível na ocasião, deve substituir os produtos que o fabricante julgar irreparáveis. O preço de mercado atual será cobrado para cada produto substituído.

PADRÕES E CONFORMIDADE

Os painéis de controle da série Eclipse são projetados de acordo e em conformidade com a Diretiva de Baixa Tensão (LVD) 2006/95 / EC da União Europeia (UE) e a Diretiva de Compatibilidade Eletromagnética (EMC) 2004/108 / EC.

A marca CE é colocada para indicar que os painéis de controle Eclipse estão em conformidade com os requisitos da UE para segurança, saúde, meio ambiente e proteção do cliente.

CERTIFICAÇÕES E APROVAÇÕES

Painel de controle de alarme: Eclipse 8, Eclipse 16, Eclipse 32	Painel de controle de alarme: Eclipse 99
EN50131-1: 2006; EN50131-3: 2009 EN50131-6: 2017; EN50131-10: 2015 EN50136-1: 2012; EN50136-2: 2013	EN50131-1: 2006; EN50131-6: 2008 EN50131-3: 2009; EN50136-1: 2012 EN50136-2: 2013; EN50131-10: 2014
	
Grau 2 Classe I SP2 Cert. Não: TT-449/2019	Grau 3 Classe I SP2 Cert. Não: TT-76/2018

1. INFORMAÇÕES GERAIS

As séries ECLIPSE são painéis de controle que fornecem segurança e gerenciamento de pequenos e médios locais residenciais ou de escritórios.

A família ECLIPSE inclui:

- **ECLIPSE 8** para gestão de pequenos sites até 8 zonas organizadas em 1 área comum e para até 8 usuários.
- **ECLIPSE 16** para gestão de sites pequenos a médios até 16 zonas organizadas em 3 áreas independentes e para até 32 usuários.
- **ECLIPSE 32** para gestão de sites médios até 32 zonas e 8 áreas independentes e para até 64 usuários.
- **ECLIPSE 99** para gerenciamento de grandes sites até 99 zonas e 16 áreas independentes e para até 99 usuários.

Nos painéis de controle da Série ECLIPSE estão disponíveis dois tipos de usuários: Gerentes e Usuários regulares do sistema. Os gerentes têm direitos estendidos para a programação de menus especiais do sistema e os usuários regulares têm direitos limitados para operar com o sistema.

O gerente do sistema pode ser qualquer usuário a quem foram concedidos direitos de gerente. O usuário 1 é o gerente-chefe e seus direitos não podem ser alterados. Os usuários podem ter direitos de gerente concedidos pelo Engenheiro do sistema, bem como por outro Gerente do sistema com direitos de programação.

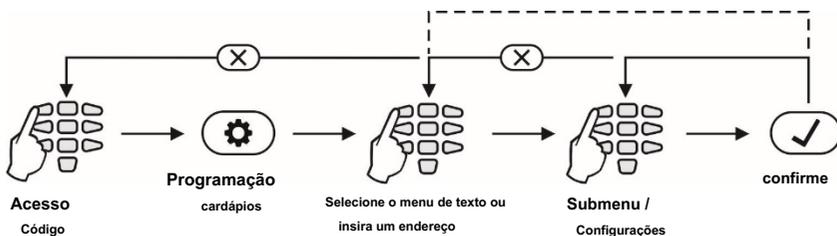
A programação do Manager está estruturada em menus de texto ou endereços de 2 dígitos *. A programação do usuário está estruturada como menus de texto com endereço de 1 dígito *.

* *Observação: o tipo de programação é definido pelo engenheiro no site.*

A entrada no menu do gerente é possível mesmo quando o sistema está armado, mas existem certas limitações, por exemplo, as zonas não podem ser anuladas no modo armado.

É possível entrar nos menus de programação do gerente de vários teclados ao mesmo tempo usando o mesmo código de acesso do gerente.

A estrutura dos menus de programação do gerente e do usuário é a seguinte:



Nota: As informações apresentadas neste manual são para operação do usuário por meio do teclado LCD e menus de texto definidos ou teclado LED.



Antes de iniciar qualquer programação ou alterar os parâmetros do sistema, você deve ler cuidadosamente as informações detalhadas fornecidas para cada menu e certificar-se de que entendeu as descrições.

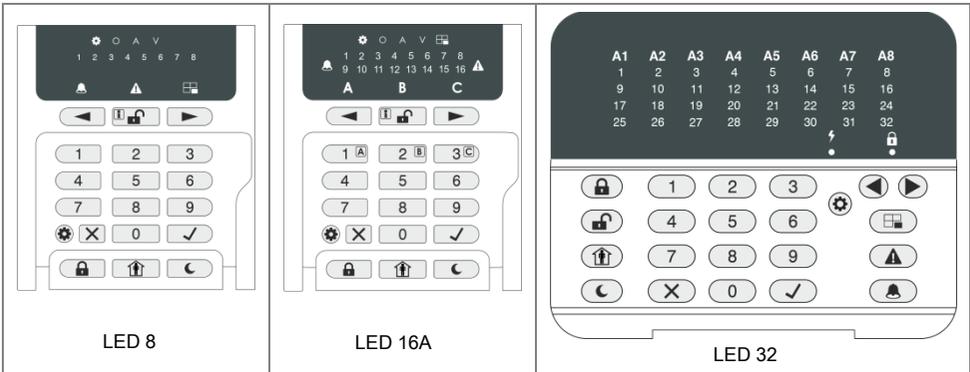
Mantenha este manual em lugar seguro e consulte as instruções sempre que estiver prestes a programar ou alterar os parâmetros e configurações do sistema.

2. TECLADOS SUPORTADOS

De acordo com a configuração do seu sistema, você pode usar um dos seguintes modelos de teclado:

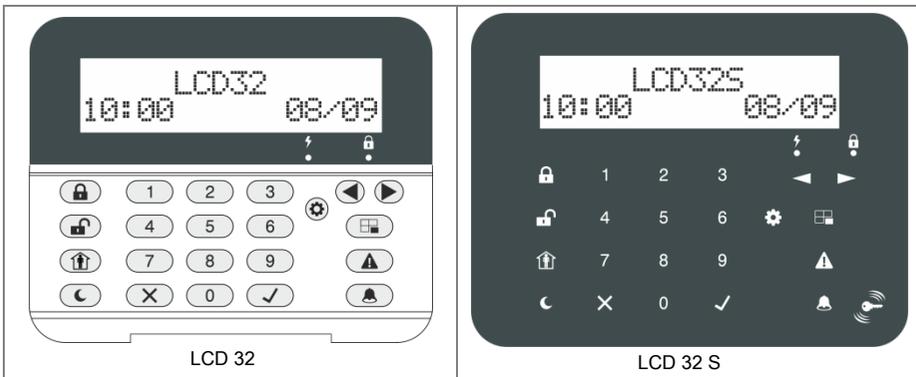
Tela do teclado		Áreas	Zonas	Leitor de cartão
LED 8	CONDUZIU	1	8	•
LED 16A	CONDUZIU	3	16	•
LED 32	CONDUZIU	8	32	• (opção)
LCD 32	LCD	Até 16	Até 99	• (opção)
LCD 32S	LCD	Até 16	Até 99	•

2.1 Teclados LED



Vista frontal dos teclados ECLIPSE LED com tampa protetora aberta. Os teclados são equipados com display de informações de LED e teclados de borracha para operação.

2.2 Teclados LCD



Vista frontal dos teclados LCD ECLIPSE, onde o LCD 32 está com a tampa protetora aberta. Os teclados são equipados com display LCD de texto. LCD 32S é com botões sensíveis e leitor de cartão embutido.

2.3 Funcionalidade dos botões

Botão	Função	Descrição
	ENTRAR	Confirmação dos dados inseridos. Para LED 8 e LED 16A <u>teclados</u> : Use o botão para revisar o arquivo de registro da memória, os problemas do sistema e as zonas anuladas - o respectivo LED do sistema está piscando durante a revisão.
	CANCELAR	Cancelar os parâmetros inseridos; sair de um modo de programação.
	BRAÇO COMPLETO	Botão rápido para modo de armar total.
	DESARMAR	Desarmando o sistema. O botão tem uma função especial no modo de inserção de texto - exclui o símbolo atual e move o cursor em uma posição à esquerda (como o botão Backspace em um teclado de PC padrão).
	STAY ARM	Botão rápido para Modo de Armar Ficar. O botão tem uma função especial no modo de entrada de texto - alternar entre letras maiúsculas e minúsculas.
	DORMIR BRAÇO	Botão rápido para o modo de armar do sono.
	PRG	Entrada nos modos de programação Manager e User.
	DESVIAR*	Ignorando zonas. O botão acende permanentemente se houver zonas anuladas no sistema. O botão está piscando durante a revisão das zonas anuladas.
	PROBLEMA*	Reverendo os problemas do sistema. O botão fica aceso permanentemente se houver problemas no sistema. O botão está piscando durante a revisão de problemas do sistema.
	ÁREA À	LED 16A: O botão executa o arme / desarme da ÁREA À. LED 16A: O
	ÁREA Â	botão executa o arme / desarme da ÁREA Â. LED 16A: O botão executa o
	ÁREA C	arme / desarme da ÁREA C.
	MEMÓRIA*	Reverendo o arquivo de registro de eventos de memória. O botão fica aceso permanentemente se houver eventos de memória. O botão fica piscando durante a revisão dos eventos de memória. O botão tem uma função especial no modo de inserção de texto - inserção de símbolos especiais.
	Rolagem Setas; flechas	Setas para mover o cursor à esquerda e à direita no modo de programação.
0 - 9	Dígito Botões	Botões digitais para inserir parâmetros, códigos, etc.

* Nota: A funcionalidade dos botões BYPASS, TROUBLE e MEMORY para teclados LED8 e LED16A é acessível através do gerenciador e menus do usuário apenas com a mesma indicação de LED no display.

2.4 Indicação

Botão / LED	Cor	Descrição
	Vermelho	A área está no modo FULL ARM. A área
	Vermelho	está no modo STAY ARM.
	Vermelho	A área está no modo SLEEP ARM.
	Vermelho	Aceso permanentemente - existem zonas anuladas no sistema. Piscando - revisão das zonas anuladas no sistema.
	Vermelho	Permanentemente acceso - há problemas no sistema. Piscando - revisão dos problemas do sistema.
	Vermelho	Permanentemente acceso - há eventos de registro de memória gravados. Piscando - revisão dos eventos de registro da memória.
	Vermelho	Indicação de zonas anuladas em teclados LED8 e LED 16A. Aceso permanentemente - existem zonas anuladas no sistema. Piscando - revisão das zonas anuladas no sistema.
	Vermelho	Indicação de falhas de sistema em teclados LED8 e LED 16A. Permanentemente acceso - há problemas no sistema. Piscando - revisão dos problemas do sistema.
	Vermelho	Indicação de eventos de memória em teclados LED8 e LED 16A. Permanentemente acceso - há eventos de registro de memória gravados. Piscando - revisão dos eventos de registro da memória.
 	Verde	O sistema está desarmado ou apenas certas áreas do sistema estão armadas.
	Vermelho	Todas as áreas usadas no sistema estão armadas. Piscando no modo de programação.
 	Branco	Aceso permanentemente - fonte de alimentação do painel; apagado - sem fonte de alimentação do painel. Piscando no modo de programação.
	Fora	A área não é usada.
Áreas: * A, B e C A1 - A8	Verde	Permanentemente acceso - a área está desarmada. Piscando - a área está pronta para ser armada após o código do usuário ser tipo de arme inserido e selecionado.
	Vermelho	Permanentemente acceso - a área está armada. Piscando - o tempo de entrada / saída está em execução; mostrando as áreas disponíveis para desarmar após um código de usuário ter sido inserido.
	Vermelho	Permanentemente acceso - indicação de problema ou quando o bypassado Piscando - zonas, problemas do sistema ou eventos estão sendo visualizados. desarmado. indicação de uma zona aberta quando o sistema está
Zona números*	Vermelho	Permanentemente acceso - indicação de problema ou quando o bypassado Piscando - zonas, problemas do sistema ou eventos estão sendo visualizados. desarmado. indicação de uma zona aberta quando o sistema está

* A indicação se aplica apenas a teclados LED

2.5 Sinalização Sonora

Todos os Teclados da Série ECLIPSE possuem sinalização sonora para ocorrência de diferentes eventos do sistema. A sinalização sonora possui 4 níveis de volume ajustáveis no menu

"5. DEFINIÇÕES KBD - 1. NÍVEL DE BUSSER "(Endereço 90) dos menus de programação do gerente.

Sinal Sonoro	Descrição
Botão	Um único bipe curto indicando o pressionamento de uma tecla.
Confirmação	Dois sinais sonoros longos, indicando a confirmação do sistema para a operação executada.
Cancelar operação	Um único bipe longo, indicando a operação do sistema executada incorretamente. Sinal sonoro
Hora de entrada	contínuo, indicando intrusão em uma zona de entrada.
Hora de saída	Bipes curtos, indicando que o sistema está armado e que o usuário deve deixar a zona de entrada. Dez segundos antes do tempo de saída terminar, a frequência do bipe aumenta.
Técnico problema	Dois bipes curtos a cada 20 segundos, indicando um problema técnico. Para interromper a sinalização, insira um código válido utilizado e pressione em sequência os botões ENTER e TRBL (em operação com teclados LVD32, LCD32S e LED32); ou pressione duas vezes o botão ENTER (em operação com teclados LED8 e LED16A). Veja também o item 3.7. Revisão de problemas técnicos.
Carrilhão	Bipes curtos com período subsequente aumentando, indicando intrusão em uma zona com uma opção de campainha ativada.
Alarme de incêndio	Três sinais de som em sequência repetidos a cada 5 segundos. Esse tipo de sinalização mostra detector de incêndio ativado nas instalações.

2.6 Instruções para operação com teclados LED

LED 8, LED 16A e LED 32 são teclados para gerenciamento e programação com displays de LED. O LED 8 mostra informações sobre 8 zonas e gerencia 1 área. A tela do LED16A mostra informações sobre as primeiras 16 zonas e 3 áreas dos sistemas, enquanto a tela do LED 32 mostra informações sobre todas as 32 zonas e 8 áreas do sistema.

A entrada de códigos, endereços e dados é feita por meio dos botões de dígitos. Para os diferentes modos de armar, são usados botões rápidos com o respectivo símbolo.

2.6.1 Indicação especial usada em teclados LED 8 e LED 16A

CONDUZIU	Indicação	Descrição
	Vermelho	O sistema está no modo de gerente ou de programação do usuário.
	Vermelho	[O] é curto para OPERATION - no modo de programação. [V] é curto de
	Vermelho	VALUE - no modo de programação. O sistema está desarmado; modo de
	Verde	operação normal.
	Fora	O sistema está armado ou não está pronto para ser armado.
		Não é usado nos menus de programação do gerente e do usuário.

2.6.2 Indicação especial para revisão do número do endereço (LED 8 e LED 16A)

Com DISARM  botão, o usuário pode verificar o número do endereço atual durante gerente ou programação do usuário.

Você pode usar o botão da seguinte maneira:

1 Os símbolos  e  estão acesos permanentemente junto com uma série de zona (s), de acordo com o tipo de parâmetro programado. Um dígito piscando mostra aquele parâmetro que está no modo de configuração, e a iluminação no botão de dígito mostra o valor atual definido para este parâmetro.

2 Para saber qual é o número do ENDEREÇO atual, pressione o  botão. o os números de zona 1 e 2 estão acesos, a zona 1 está piscando e o botão aceso mostra o primeiro dígito do número do endereço.

3 - Pressione o botão de seta para a direita. O cursor se moverá uma posição à direita, a zona 2 começará a piscar e a iluminação do número do dígito mostrará o próximo número do endereço.

4 aperte o  botão novamente para voltar ao modo de configuração de parâmetro.

Nota: Você também pode sair do modo de visualização e com um único toque no botão CANCELAR.

Recomendação: *Se não estiver familiarizado com os detalhes dos menus de programação, anote em seqüência os dígitos (dos botões de iluminação) correspondentes às respectivas posições de endereço (números de zona).*

2.6.3 Programação pelo Gerente

• LED 32:

Depois que o código de gerente é inserido, um bipe de confirmação é ouvido no teclado. Entrada em

O modo de programação por um gerente é feito pressionando o botão PRG (). Dois dígitos  se acendem no display do teclado, enquanto os LEDs "relâmpago" (branco) e "cadeado" (vermelho) piscam apenas no teclado, que está sendo usado para programação. O sistema espera entrada de código de 2 dígitos para programação pelo gerente. Quando um botão digital é pressionado, o LED da zona correspondente acende. Quando o botão "0" é pressionado, a zona número 10 acende.

• LED 8 e LED16A:

Depois que o código de gerente é inserido, um bipe de confirmação é ouvido no teclado. A entrada no modo de

programação por um gerente é feita pressionando o botão PRG (). Dois dígitos  estão acesos na tela do teclado e os LEDs  e  estão acendendo apenas no teclado, que está sendo usado para programação. O sistema espera entrada de código de 2 dígitos para programação pelo gerente. A configuração dos parâmetros é feita pressionando os botões de dígitos enquanto o botão correspondente ao valor definido é aceso.

2.6.4 Programação pelo usuário

Os usuários do sistema não possuem direitos de gerente. Todo código com a opção 8 Manager proibida (programado pelo gerente do sistema) é um código de usuário.

• LED 32:

Depois que o código do usuário é inserido, um bipe de confirmação é ouvido no teclado. Entrada em

O modo de programação por um usuário é feito pressionando o botão PRG (). Um dígito  é aceso no visor do teclado, enquanto os LEDs "relâmpago" (branco) e "cadeado" (vermelho) piscam apenas no teclado, que está sendo usado. O sistema espera a entrada de um endereço de programação de 1 dígito por um usuário.

• **LED 8 e LED16A:**

Depois que o código do usuário é inserido, um bipe de confirmação é ouvido no teclado. A entrada de um usuário no modo de programação é feita pressionando o botão PRG (). Um dígito está aceso  a tela do teclado e os símbolos  e  estão acendendo apenas no teclado, que está sendo usado para programação. O sistema espera a entrada de um endereço de programação de 1 dígito por um usuário.

2.7 Instruções de operação com teclados LCD

o LCD 32 e LCD 32 sensível são teclados para gerenciamento e controle com telas de LCD de texto.

Para inserir códigos, endereços e parâmetros, use os botões de dígitos. Para armar o sistema pode-se utilizar nem os botões rápidos com os respectivos pictogramas, nem escolher o tipo de arme a partir da tela rolando com as setas e confirmação com o botão ENTER. Use o fornecido nas descrições detalhadas de todos os endereços no sistema. Para sair do gerenciador ou do menu de programação do usuário, pressione o botão CANCELAR várias vezes até retornar à tela principal no modo de operação normal.

Atenção: Se nenhuma ação (apertar um botão) for realizada por 30 seg. após entrar no gerenciador ou no menu de programação do usuário, o sistema retorna automaticamente à tela principal e está novamente no modo de operação normal. A entrada no modo de programação por um gerente ou usuário é possível através de mais de um teclado ao mesmo tempo, mesmo com o mesmo código.

2.8 Inserção de texto com teclados LCD

Os modelos de teclado LCD32 e LCD32 sensíveis suporta a entrada de texto, incluindo letras maiúsculas e minúsculas, dígitos, sinais de pontuação e outros símbolos específicos.

As letras e dígitos regulares podem ser inseridos diretamente pelos botões. É possível inserir texto de até 16 símbolos incluindo espaço. Use o botão STAY ARM para inserir letras maiúsculas e o botão DISARM para excluir um símbolo. O botão MEM fornece a entrada de símbolos especiais.

Mesas para correspondência dos botões:

Botão	eu éteres, d igit s			
0	-	0		
1	1			
2	uma	b	c	2
3	d	e	f	3
4	g	h	Eu	4

Botão	eu ett e rs, d igit s			
5	j	k	eu	5
6	mn		o	6
7	p	q	r	7
8	t	você	v	8
9	w	x	y	9

Três versões da tela do teclado estão disponíveis de acordo com o idioma suportado: cirílico, grego e versão da UE. **Nota:** O tipo de exibição é colocado no adesivo na parte de trás do teclado: CYR (suporta fontes cirílico, inglês, turco), GR (suporta fontes inglesas e gregas) ou EU (suporta fontes inglesas, húngaras, italianas e portuguesas) - consulte o Apêndice B.

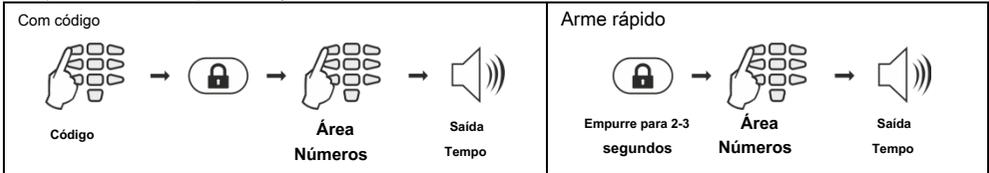
3. INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

3.1 Armando com um teclado

3.1.1 Modo de Arme Total

O modo Arme Total significa que todas as zonas nas áreas armadas estão sendo protegidas. O Arme Total pode ser inicializado após inserir um código de usuário válido ou com acesso rápido sem código, quando esta opção é permitida nos menus de programação do engenheiro.

Sequência de botões para ativação do modo "FULL ARM":

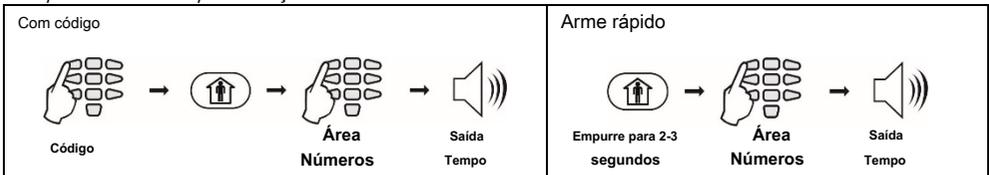


3.1.2 Modo de Armar Ficar

O modo Ficar Armado significa que o usuário pode permanecer em certas zonas, já ignora as áreas protegidas. O modo Arme Ficar pode ser inicializado após inserir um código de usuário válido ou com acesso rápido sem código, quando esta opção é permitida nos menus da programação do engenheiro.

Nota: Certos usuários podem não ter permissão para ARMAR o sistema no modo "Ficar ARM".

Sequência de botões para ativação do modo "STAY ARM":



3.1.3 Modo de armar dormir

O modo Sleep Arm significa que o usuário pode permanecer em certas zonas, já ignora as áreas protegidas. O modo Sleep Arm difere do modo Stay Arm porque para algumas áreas é inicializado sem tempo de saída. Nesse caso, o armamento do sistema é instantâneo. Peça ao seu instalador mais detalhes sobre o seu próprio sistema.

Nota: Certos usuários podem não ter permissão para ARMAR o sistema no modo "ARM Dormir".

Sequência de botões para ativação do modo "SLEEP ARM":



3.1.4 Armando todas as áreas disponíveis no sistema

O usuário pode armar todas as áreas de operação disponíveis no sistema. De acordo com a forma de armar - com ou sem um código de usuário - o número de áreas armadas pode ser diferente.

Atenção: Se o seu sistema opera de acordo com os requisitos de EN50131 Grade2 / 3, você não poderá armar em caso de problemas ativos: Tamper, Erro SysBus, Falha de Sirene, CommTRBL ou evento de memória para área. Se você tiver problemas para armar o sistema e houver indicação de uma falha, peça suporte técnico ao seu distribuidor local ou instalador.

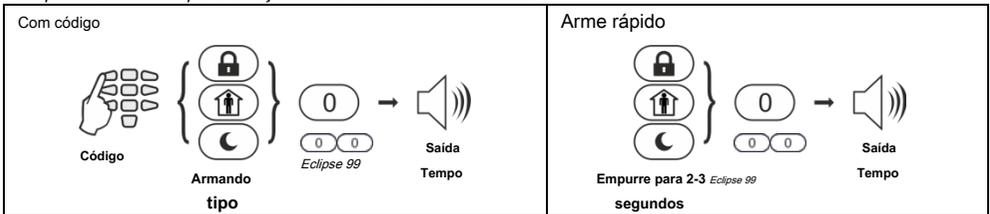
Com um código de usuário

Ao usar um código para armar, o usuário pode armar ao mesmo tempo *apenas todos associados às suas próprias áreas de código*. O usuário pode ter permissão para operar com uma, várias ou todas as áreas do sistema - isso depende do programado para o código no menu do gerente "1. USUÁRIOS - xx. USUÁRIO - 03. ÁREAS "(Endereço 07).

Arme rápido (sem um código de usuário)

Ao executar o arme rápido, sem inserir o código, o usuário pode armar ao mesmo tempo *todos disponíveis para as áreas de operação do sistema*.

Sequência de botões para ativação de todas as áreas do sistema:



Atenção: Para armar todas as áreas, digite "0" para Eclipse 16/32 ou "00" para Eclipse 99.

3.1.5 Visualizando o Status das Áreas

O usuário pode verificar qual é o status de arme de cada área disponível no sistema. O check-up é diferente e depende do teclado de controle utilizado.

• Teclados LED

Quando o sistema está armado, os números das áreas armadas acendem em vermelho.

No teclado LED 8, o botão DESARMAR está desligado e o botão rápido do modo de armar usado acende em vermelho.

Nos teclados LED 16A e LED 32, o modo de armar usado é verificado após inserir um código válido e um número de área.

Sequência de botões para verificar o status da área:

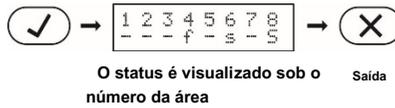


Nota para teclado LED 16A: Os três números de área são denominados A, B e C. O usuário pode verificar o modo de arme de área pressionando os botões com a respectiva letra de área.

• **Teclados LCD**

O status das áreas usadas é visualizado pressionando o botão ENTER. Observe que o LED "cadeado" acende em vermelho somente quando todas as áreas utilizadas estão armadas. O LED "cadeado" acende em verde se pelo menos uma das áreas utilizadas estiver desarmada.

Para verificar o status das áreas, basta pressionar o botão ENTER (Eclipse 32 no exemplo):



A tela exibe os números das áreas com o status atual de cada uma delas. A descrição do status da área é a seguinte:

Status	Descrição
-	A área está desarmada e pronta para ser armada. A área está
n	desarmada e não está pronta para ser armada. A área é armada no
f	modo de arme COMPLETO. A área está armada no modo de arme
S	STAY. A área é armada no modo de arme SLEEP. O tempo de entrada /
S	saída está correndo para a área.
*	
UMA	Evento de alarme na área. Alarme
F	de incêndio na área.
M	Evento de memória em área ainda armada. Evento
m	de memória em área desarmada. A área não é
Vazio	usada no sistema.

3.1.6 Revisando as zonas abertas

No modo de operação normal, os números de todas as zonas abertas no sistema são exibidos um a um na tela LCD ou estão piscando no visor LED.

Atenção: Áreas com zonas abertas atualmente não podem ser armadas!

O usuário pode filtrar as informações exibidas e revisar apenas os números de zona que estão associados à área que deve ser armada. O usuário pode revisar apenas as áreas para as quais ele atribuiu direitos para operar!

• **Teclados LED**

Os números de todas as zonas abertas no sistema estão piscando. Para revisar (filtrar) os números de zona associados a uma área, o usuário deve inserir um código e número de área válidos. Apenas as zonas abertas para aquela área continuarão a piscar e o número da área será aceso.

• **Teclados LCD**

Os números de todas as zonas abertas no sistema são exibidos um a um na tela LCD. Para revisar (filtrar) os números de zona associados a uma área, o usuário deve inserir um código e número de área válidos. Apenas as zonas abertas para essa área continuarão a ser exibidas como mensagens de texto.

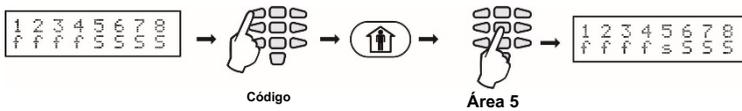
A saída do modo de revisão de zonas abertas é pressionando o botão CANCELAR ou automaticamente após 30 segundos.

3.1.7 Mudando o modo de armar sem desarmar

Esta é uma funcionalidade extra para mudar o modo de armar atual com outro sem desarmar antes disso. Para usar este recurso, tenha em mente que a seguinte prioridade entre os modos de armar é adotada:

Prioridade	Armando	Descrição
▲ 1	Cheio	O modo de arme total não pode ser alterado com outro arme. O modo de arme
◀ 2	Fique	Ficar pode ser alterado para Armar total.
● 3	Dormir	O modo de armar Dormir pode ser alterado para armar Total ou Ficar.

Exemplo: As áreas 1-4 estão no modo ARM completo e 5-8 estão no modo Sleep ARM. Para alterar o modo de armar da ÁREA 5, faça em sequência (Eclipse 32 no exemplo):



Nota: Use o botão "0" (Eclipse 16/32) ou "00" (Eclipse 99) para mudar todas as áreas de um modo de armar para outro.

3.2 Arme por meio de um leitor de cartão ou chaveiro remoto BRAVO

O armamento com cartão de proximidade é possível quando há um leitor proxy autônomo ou um teclado com leitor integrado conectado ao sistema. Para armar o sistema, o usuário precisa colocar o cartão sobre o leitor, mas não mais do que 1 cm.

3.2.1 Armar por meio de leitor de proxy integrado no teclado

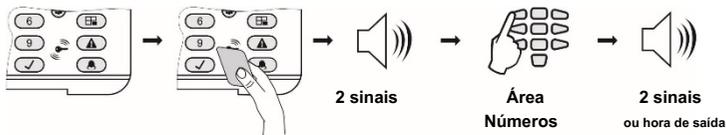
Dependendo das opções de arme definidas no menu do gerente "1. USUÁRIOS - xx. DO UTILIZADOR - 06. OPÇÕES PROXY "(Endereço 10), apenas um modo de arme pode ser ativado com um cartão proxy. Quando o leitor proxy está embutido no teclado, ele está localizado no meio entre os botões MEMORY, TROUBLE, ENTER e "9".

Ao usar o teclado LCD, após o cartão proxy ser reconhecido, os números das áreas e seu status atual são exibidos no visor.

Ao usar o teclado de LED, após o cartão proxy ser reconhecido, os números das áreas que estão prontas para serem armadas piscam em verde.

O sistema aguardará o número de áreas a serem inseridas.

Sequência para armar com um leitor de cartão de proximidade com teclado integrado:



Notas:

Use o botão "0" ("00" para Eclipse 99) para armar todos associados às áreas de código do usuário. O leitor de cartão embutido no teclado LCD 32 Sensitive está situado no canto inferior direito do painel frontal e está marcado com um pictograma "chave".

3.2.2 Arme via Leitor Proxy Independente PR IT e Eclipse PR

O usuário pode armar o sistema por meio do leitor proxy autônomo em um dos seguintes modos de armar, que são programados previamente pelo engenheiro do sistema:

- " **ARM completo** " - de todas as áreas disponíveis no sistema
- " **MODE À** " - uma combinação específica de modos de armar para as áreas usadas
- " **MODE B** " - uma combinação específica de modos de armar para as áreas usadas



• **PR IT:** Para armar o sistema em um dos modos de armar listados acima, o usuário deve colocar e segurar o cartão proxy (ou etiqueta) na frente do leitor autônomo (RF) e seguir o som e a indicação do LED. Quando o sistema está desarmado, o LED verde fica aceso permanentemente.

- **Para armar o sistema no modo "Full ARM"**, coloque o cartão proxy na frente do leitor e aguarde um sinal de som e remova o cartão. O LED VERMELHO está aceso - o sistema está no modo "ARM completo".

- **Para armar o sistema em "MODO À"**, coloque o cartão na frente do leitor e aguarde um sinal de confirmação. Segure o cartão por mais 2 segundos até que um segundo sinal de som seja ouvido e remova-o. Espere o LED AMARELO acender e coloque o cartão novamente na frente do leitor. Após um sinal sonoro de confirmação, remova o cartão. O LED AMARELO está aceso

- o sistema está armado em "MODE A".

- **Para armar o sistema no "MODO B"**, siga as mesmas etapas descritas acima. Espere o LED AZUL acender e coloque o cartão na frente do leitor. Após um sinal de confirmação, remova o cartão. O LED AZUL está aceso - o sistema está armado no "MODO B".



Área para colocando o cartão proxy

• **Eclipse PR:** Para armar o sistema em uma das opções de arme listadas acima modos, o usuário deve colocar o cartão na área e esperar até que um sinal de confirmação seja ouvido. Remova o cartão e em um intervalo de 5 segundos pressione um botão para armar:

Botão	ARMANDO
	"Full Arming" - Luzes acesas em vermelho. "Arming"
	MODE À - Acende em amarelo. "Arming MODE B" -
	Acende em amarelo.

Após o tempo de saída terminar, o LED do modo de armar usado fica aceso.

3.2.3 Armar via BRAVO RC Remote Key Fob

Atenção: O Arme com BRAVO RC está disponível quando um expansor sem fio Eclipse WL é adicionado à configuração do sistema.

Botão	ARMANDO
	Segure o botão por 2-3 segundos para ativar o "Arme total" para todas as áreas.
	Conforme programado no menu do gerente "1. USUÁRIOS - xx. USUÁRIO - 09. RC • (A) Func. " (Endereço 21).

Nota: Peça ao instalador detalhes sobre os modos de armar definidos para o seu sistema.

3.3 Desarmando

Cada usuário pode desarmar apenas as áreas associadas para operação de seu código pessoal.

Nota: Certos usuários podem não ter permissão para desarmar o sistema.

3.3.1 Desarmar via teclado

O usuário pode desarmar uma, várias ou todas as áreas ao mesmo tempo.

Sequência para desarmar via teclado:



Notas: Use o botão "0" para Eclipse 16/32 ou "00" para Eclipse 99 para desarmar todas as áreas associadas ao código do usuário.

3.3.2 Desarmar por meio de leitor de cartão integrado em um teclado

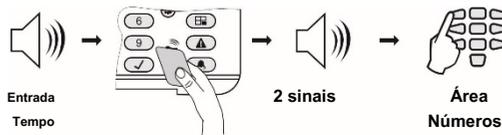
É possível desarmar com cartão de proximidade e quando houver um leitor proxy embutido em um teclado. Para desarmar o sistema, o usuário precisa colocar o cartão na frente do leitor, mas não mais do que 1 cm.

Ao usar o teclado LCD, após o cartão proxy ser reconhecido, os números das áreas e seu status atual são exibidos no visor.

Ao usar o teclado LED, após o cartão proxy ser reconhecido, os números das áreas armadas piscam em vermelho.

O sistema irá aguardar o número de áreas a serem inseridas.

Sequência para desarmar via leitor de cartão:

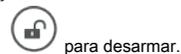


Nota: Use o botão "0" para Eclipse 16/32 ou "00" para Eclipse 99 para desarmar todas as áreas associadas ao código do usuário.

3.3.3 Desarmar via leitor proxy autônomo

• **PR IT:** Coloque e segure o cartão na frente do leitor até que um sinal sonoro de confirmação seja ouvido. Remova o cartão - o LED VERDE acende - o sistema está desarmado.

• **Eclipse PR:** Coloque o cartão na frente do leitor e aguarde o sinal de confirmação. Remova o cartão e em um intervalo de 5 segundos pressione um botão



para desarmar.

3.3.4 Desarmar via chaveiro BRAVO RC

Pressione e segure o  botão por 2-3 segundos para desarmar o sistema.

3.4 Parando as sirenes

Um alarme disparado pode ser interrompido inserindo um código de usuário válido ou um cartão de usuário válido colocado na frente do leitor proxy.

Nota: O código de usuário deve ter direitos atribuídos para operar com área onde o evento de alarme é acionado pelas sirenes.

3.5 Botões de Pânico

Usando uma combinação de botões, o usuário pode enviar um sinal de alarme sem desligar a sirene. Para enviar um sinal de alarme:

- Para sinal de "ALARME DE INCÊNDIO", pressione e segure os botões 7 + 9 por 2 segundos.
- Para sinal de "ALARME MÉDICO", pressione e segure os botões 4 + 6 por 2 segundos.
- Para sinal de "ALARME DE PÂNICO", pressione e segure os botões 1 + 3 por 2 segundos.

3.6 Código de emboscada

Código de emboscada é um código de sistema usado para desarmar o sistema, mas também envia um sinal de "alerta" para a estação de monitoramento. É usado quando o usuário é forçado a desarmar o sistema.

O código Emboscada é formado aumentando o último dígito do código pessoal do usuário em 1. Se o último dígito for 9, ele será substituído por 0.

Por exemplo: Código pessoal: 4615 → Código da emboscada: 4616
Código pessoal: 4619 → Código da emboscada: 4610

3.7 Revisão de problemas técnicos

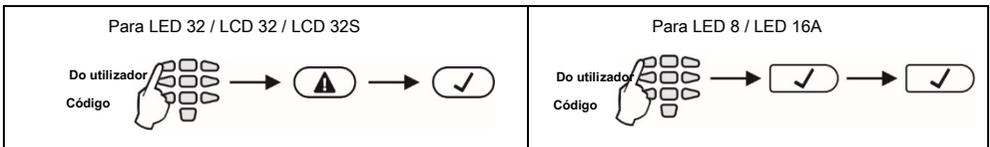
Em caso de falha do sistema, o botão "TROUBLE" acende permanentemente. Nos teclados LCD, a mensagem de texto "Problema [TRBL]" é exibida.

Para revisar as falhas do sistema, pressione o botão "TROUBLE". No MODO DE PROBLEMAS, visualizar o botão "PROBLEMAS" começa a piscar. Para sair do MODO DE PROBLEMAS, pressione o botão "CANCELAR" ou aguarde 30 segundos para que o sistema saia deste modo automaticamente.

Para teclados LED 8 e LED 16A, as falhas do sistema são indicadas com o LED TROUBLE permanentemente aceso. Para revisar as falhas do sistema, pressione uma vez o botão "ENTER". A indicação de falha do sistema irá parar automaticamente após a falha ser restaurada.

As falhas do sistema são exibidas com um número permanentemente aceso no display LED e com uma mensagem de texto nos displays LCD. As mensagens de texto são exibidas uma a uma ou podem ser roladas manualmente com as setas.

Para interromper a sinalização sonora por falha do sistema, digite na sequência:

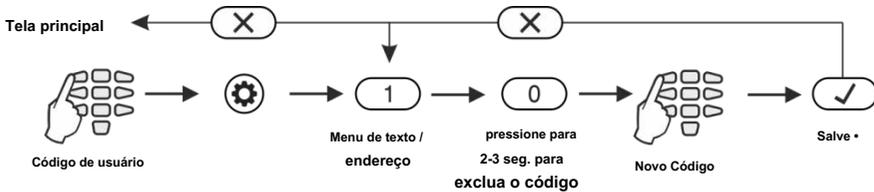


A indicação de problemas técnicos de acordo com o teclado utilizado é a seguinte:

LED 8	LED 16	LED 32 / LCD 32 / S	Descrição	Vigarista painel trol Ec Lipse			
				8	16	32	99
•	•	1. Perda AC	A fonte de alimentação principal foi perdida.	•	•	•	•
•	•	2. Bateria Problema	A bateria do acumulador está descarregada ou ausente.	•	•	•	•
•	•	3. Queimado fusível	Fusível queimado.	•	•	•	•
•	•	4. Comm. TRBL	Linha telefônica (PSTN) ou comunicador digital (GPRS) está perdido. Comunicação com a estação central de monitoramento falha. Envio de mensagem (PSTN / GPRS / LAN) é impossível.	•	•	•	•
•	•	5. Tamper	Abrir violação no sistema.	•	•	•	•
•	•	6. Sysbus errar	Erro de barramento do sistema. Pode ser um curto-circuito na linha ou dispositivo perdido.	•	•	•	•
•	•	7. Linha de fogo Erro	Perda do detector de incêndio ou linha de fogo rompida.	•	•	•	•
•	•	8. Sirene Culpa*	Problema com a sirene conectada; nenhuma sirene conectada ao PGM5.	•	•	•	•
Botão "1"	•	9. Inválido relógio**	O relógio interno deve ser definido para uma data e hora reais.	•	•	•	•
Botão "2"	•	10. WL dispositivo problema.	Possíveis problemas: - Baixa carga da bateria do dispositivo sem fio; - Dispositivo sem fio perdido; - Câmara suja de um detector de incêndio sem fio.	•	•	•	•
Botão "3"	Ⓜ	11. WL RF congestionamento.	Bloqueio do sinal de rádio.	•	•	•	•
Botão "4"	Ⓜ	12. AUX PSU problema.	Possíveis problemas com a fonte de alimentação dos módulos expansores: - A alimentação da rede elétrica foi perdida; - Problema com a bateria de backup; - Fusível queimado.	•	•	•	•

4.1 Alteração do próprio código

Cada usuário sem direitos de gerente no sistema pode alterar apenas seu próprio código de acesso. Para alterar o código, o usuário precisa inserir o código atualmente válido:



Após a confirmação do novo código com a tecla ENTER, caso o código seja aceito, o teclado emite um bipe de confirmação e retornará à tela de entrada do código. Se o código inserido já estiver sendo usado no sistema (um usuário válido ou código de emboscada), o teclado emite um bipe de rejeição. Para teclados LCD, há também a mensagem "Inválido" na tela. O sistema retorna ao menu principal ou tela de entrada de endereço.

O retorno à tela principal é feito pressionando o botão CANCELAR.

Nota: Certos usuários podem não ter permissão para alterar seu próprio código. Para que os usuários tenham permissão para alterar seus códigos, a opção **"PROGRAM ENBL"** deve ser habilitado no menu do gerente 1. **USUÁRIOS - xx. Usuário - 02. Opções (Endereço 06 - opção 4).**

4.2 Revisão do LOG de memória pelo usuário

A visualização do registro da memória é feita no menu do usuário 2. VER REGISTRO (Endereço 2) ou inserindo um código de usuário e pressionando o botão MEMÓRIA:



Os eventos são visualizados em ordem consecutiva, um a um, do último para o primeiro, com a ajuda dos botões de seta.

Na tela dos teclados LCD é exibida uma mensagem de texto com o tipo de evento, número consecutivo a partir de 0001 e data e hora.

No caso de utilizar um teclado de LED para revisar o arquivo de LOG da memória, lembre-se que a visualização dos eventos de memória, como números de usuário, números de zonas, números de área

e etc., é apresentado em uma forma binária conforme a ordem é contada da direita para a esquerda - veja o coluna "Código" do APÊNDICE A, é dada a referência da indicação do LED na forma decimal. Os dígitos acesos no display formam um código que define o evento, que pode ser verificado na Tabela de eventos de registro de memória no Apêndice A. Nenhuma informação sobre a data e hora está disponível ao usar um teclado LED.

Ao pressionar o botão "2", informações adicionais sobre o usuário, área, zona ou dispositivo são exibidas. Pressione o botão "1" para retornar à tela principal - veja os exemplos no Apêndice A.

No caso de o usuário armar o sistema quando os eventos da memória ativa atual não são revisados, o evento do sistema "Override Arm" é registrado no arquivo de log da memória.

Atenção: Se o seu sistema operar de acordo com os requisitos da EN50131 Grau 3, você não poderá armar remotamente (via chave ou chaveiro) em caso de evento de memória ativa para área.

Notas: O registro da memória também pode ser verificado quando o sistema é armado após inserir um código de usuário válido.

Verificar o registro da memória com o teclado LED 8 e LED 16A só é possível inserindo o endereço 2, pois esses teclados não possuem um botão rápido MEMÓRIA.

4.3 Ativando a sinalização de chime pelo usuário

Atenção: Este menu está disponível apenas para o painel de controle ECLIPSE 8.

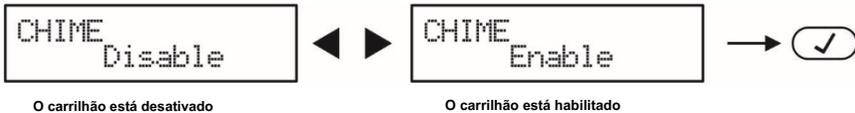
A sinalização Chime é um sinal sonoro dos teclados ao abrir uma zona do tipo entrada / saída. A opção pode ser habilitada ou desabilitada pelo usuário. Por padrão, a sinalização Chime está HABILITADA.

Para habilitar a sinalização Chime, o usuário primeiro deve inserir o código de acesso válido:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 / LCD 32 sensível



Pressione os botões de dígitos ou botões de seta para alterar alternativamente o status do Chime.

LED 32



Pressione os botões de dígitos ou botões de seta para alterar alternativamente o estado do carrilhão.

LED 8 / LED 16A

Depois de inserir o endereço 3, os botões de dígitos de 1 a 9 ficam desligados - o sinal sonoro é desabilitado. Pressione um botão de dígito aleatório ou setas para habilitar o Chime. O sinal sonoro é ativado quando os botões de 1 a 9 estão acesos em vermelho.

A escolha é confirmada pressionando o botão ENTER.

4.4 Ignorando zona pelo usuário

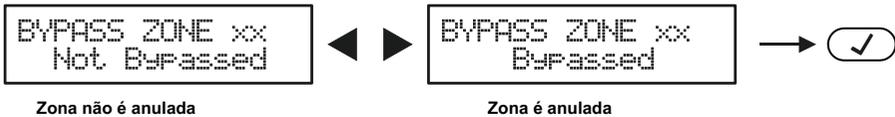
Cada usuário pode anular apenas as zonas associadas às áreas nas quais ele tem permissão para trabalhar (armar e / ou desarmar). A anulação de zonas é feita no menu "4. ZONE BYPASS "(Endereço 4) ou pressionando o botão BYPASS, após um código de usuário válido ter sido inserido:



Nota: Ignorar zonas com teclados LED 8 e LED16 só é possível inserindo o endereço 4, porque esses teclados não têm um botão rápido BYPASS.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço)



Pressionar os botões de dígitos ou botões de seta altera alternativamente o estado da zona. Quando o usuário opta por ignorar a zona, o botão BYPASS fica aceso. Ao retornar ao modo de operação normal, o botão BYPASS fica aceso permanentemente em todos os teclados.

LED 32



Pressionar os botões de dígitos ou botões de seta altera alternativamente o estado da zona. Quando o usuário opta por ignorar uma zona, o botão BYPASS fica aceso, enquanto os dígitos 1 a 8 do display ficam acesos permanentemente. Depois de voltar ao modo normal de trabalho, o botão BYPASS fica aceso permanentemente em todos os teclados.

LED 8 / LED 16A

Entre no endereço 4 e escolha um número de zona para inibir - o LED para zona 1 está piscando no display. Se os botões 1 a 9 estiverem desligados, a zona não é anulada; se os botões de 1 a 9 estiverem acesos em vermelho - a zona é inibida. Para alterar o status da zona, pressione um botão aleatório ou as setas. O LED BYPASS fica aceso permanentemente.

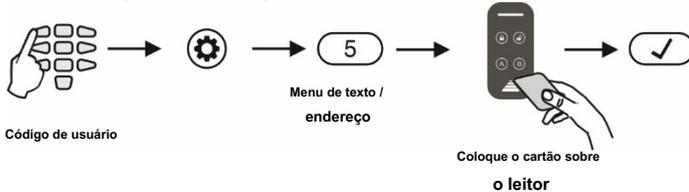
A escolha é confirmada pressionando o botão ENTER. Para verificar as zonas anuladas no sistema, consulte o item 3.8.

Nota: Certos usuários podem não ter permissão para anular zonas. Para que os usuários ignorem a opção de zonas "BYPASS ENB" deve ser habilitado no menu do gerente 1. USUÁRIOS - xx. Do utilizador - 02. Opções (Endereço 06 - opção 3).

4.5 Adicionando seu próprio cartão proxy

Cada usuário sem direitos de gerente no sistema pode adicionar ou remover apenas seu próprio cartão proxy para controlar o sistema. A adição e remoção são feitas em um mesmo menu "5. Cartão de usuário "(endereço 5).

Para adicionar um cartão, o usuário precisa fazer em sequência:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível



O cartão é reconhecido no visor LCD e seu código exclusivo de 10 dígitos é mostrado na tela. Se o registro de um cartão para um código de usuário for bem-sucedido, após pressionar o botão ENTER, um bipe de confirmação será ouvido. Se o cartão estiver associado a outro usuário, uma mensagem "Inválido" é mostrada na tela e um sinal de rejeição é ouvido.

LED 32



O cartão é reconhecido no display LED com os dígitos 1 a 8 permanentemente acesos.

Se o registro de um cartão para um código de usuário for bem-sucedido, após pressionar o botão ENTER, um bipe de confirmação será ouvido. Se o cartão estiver associado a outro usuário, ouve-se um sinal de rejeição.

LED 8 / LED 16A

Entre no endereço 11 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 pisca no display. O cartão de usuário registrado é indicado com os botões de dígitos 1 a 9 acesos em vermelho.

Nota: O leitor proxy pode ser um dispositivo separado ou embutido no teclado (teclados LED32 PR, LCD32 PR). O leitor de proxy embutido está situado entre os botões MEMORY, ENTER, "9" e TROUBLES.

No LCD 32S, o leitor de cartão está situado no canto inferior direito e é indicado com um símbolo de "chave".

4.6 Exclusão do próprio cartão proxy

Para excluir o próprio cartão, o usuário deve fazer na sequência:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível		
 Cartão associado	 pressione e segure por 2-3 seg.	 O cartão foi excluído
LED 32		
1 2 3 4 5 6 7 8 Cartão associado	 pressione e segure por 2-3 seg.	1 2 3 4 5 6 7 8 O cartão foi excluído
LED 8 / LED 16A		
Entre no endereço 11 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 pisca no display. O cartão de usuário registrado é indicado com os botões de dígitos 1 a 9 acesos em vermelho. Pressione e segure por 2-3 segundos o botão "0".		

Atenção: Nenhuma confirmação é necessária após a exclusão de um cartão de usuário. Você não pode rejeitar a operação pressionando o botão CANCELAR.

5. MENUS DE PROGRAMAÇÃO DOS GERENTES

O usuário 01 é sempre o Gerente Chefe e o sistema. O Código de Gerente Chefe padrão é 0000.

Anotações importantes: Os direitos do Gerente Chefe não podem ser alterados. Um gerente não pode alterar outros códigos de gerente.

O gerente pode alterar apenas códigos de usuário regulares associados a número (s) de área comum com ele.

Para entrar no modo de programação do gerente, digite em ordem consecutiva:



Mesa rápida para Gerente s 'Menu de Programação

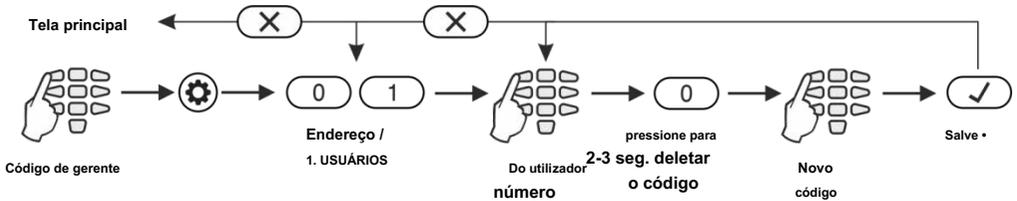
Menus de Texto	Endereço Número	Programação parâmetro	ECLIPSE			
			8	16	32	99
1. Usuários	Configurações para senhas e direitos do usuário					
xx. Do utilizador	XX é o número do usuário, de acordo com o painel		1-8	1-32	1-64	1-99
01. Alteração do código do usuário	01	Alteração do código do usuário
02. Opções	06	Atributos do usuário
03. Áreas	07	Áreas de usuário	.	1-3	1-8 1-16	.
04. Nome	08	Nomes de usuário
05. Timeslot	09	Horário do usuário	.	.	1-8 1-16	.
06. Opções de proxy	10	Atributos de proxy do usuário
07. Cartão de usuário	11	Adicionar / Excluir cartão de usuário
08. Clone de usuário	13	Clone de usuário
09. RC * (A) Funct.	21	Função de " * "Ou botão" A "
10. RC (B) Funct.	22	Função do botão "B"
2. Bypass de zona	Anulando / Anulando zonas, xx - zona number					
xx. Zona	04	Ignorando zona	1-8 1-16	1-32	.	1-99
3. Ver Log	02	Visualização de LOG de memória
4. Configurações	Configurações de sistema					
1 vez	14	Definir hora
2. Data	15	Definição de Data
3. Acesso do engenheiro	05	Acesso de engenheiro
4. Carrilhão	03	Carrilhão
5. Acesso Remoto	16	Acesso remoto
6. Atr. De acesso remoto.	17	Atributos de acesso remoto
7. Relatório de teste manual	18	Teste manual
5. Configurações de KBD	Configurações para os teclados 'o perat' Nivel da					
1. Nivel da campanha	90	campanha de ion
2. Brilho	91	Brilho
3. Velocidade de rotagem	92	Velocidade de rotamento*
6. Telefones VD **	Definição de números de telefone para o Ec Lipse VD voic 61 e dialler					
1. Número de telefone		Configurando o número do telefone 1
2. Número de telefone	62	Configurando o número de telefone 2 63
3. Número de telefone		Configurando o número do telefone 3
4. Número de telefone	64	Configurando o número do telefone 4 65
5. Número de telefone		Configurando o número do telefone 5
6. Número de telefone	66	Configurando o número de telefone 6 67
7. Número de telefone		Configurando o número do telefone 7
8. Número de telefone	68	Configurando o número de telefone 8

* Apenas para teclados LCD

** O dispaçador de voz Eclipse VD é montado no slot do teclado do painel. Os números de telefone inseridos estão disponíveis para gerenciamento remoto do sistema - consulte também o Apêndice C.

5.1 Criação e alteração de códigos de usuário

A criação e alteração de códigos de usuário existentes é realizada no menu "1. USERS "(endereço 01). Ao operar com menus de texto, você deve apenas seguir a ordem da tabela rápida. A operação com endereços é mais específica, conforme mostrado no diagrama abaixo:



Atenção: No painel de controle ECLIPSE 32/99 você não pode criar ou alterar outros códigos de gerente, então antes disso você deve desativar "MANAGER ENB" no menu 1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 02. Opções (Endereço 06 - opção 8).

Após confirmar o novo código com a tecla ENTER, caso o código seja aceito, o teclado emite um bipe de confirmação e volta para a tela do número do usuário. Se o código inserido já estiver sendo usado no sistema (um usuário válido ou código de emboscada), o teclado emite um bipe de rejeição. Para teclados LCD, há também a mensagem "Inválido" na tela. O sistema volta para a tela de entrada de endereço.

Para retornar à tela principal, pressione o botão CANCELAR algumas vezes.

5.2 Excluindo códigos de usuário

A remoção do código do usuário (ou gerente) é feita desativando todos os seus direitos " 1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 02. Opções (Endereço 06) "E suas áreas associadas" 1. USUÁRIOS - xx. Do utilizador - 03. Áreas (Endereço 07) ". Se apenas os direitos forem desabilitados, o código permanecerá ativo, mas com funções limitadas - ele pode ser usado apenas para verificar o registro da memória e as falhas no sistema e para armar as áreas associadas no modo Arme total. Para remover o código completamente, exclua também todas as áreas associadas a ele - consulte os itens 5.6 e 5.7. Ou você pode excluir a combinação de códigos conforme descrito no item 5.1. e confirme sem inserir um novo código.

5.3 Revisão do LOG de memória pelo gerente

A visualização dos eventos no registro da memória é realizada no menu "3. VER LOG "(Endereço 02) ou pressionando o botão MEMORY, após o código de gerente ter sido inserido:



Os eventos são visualizados em ordem consecutiva, um a um, do último para o primeiro, com a ajuda dos botões de seta.

Vide também a descrição detalhada do item 4.2.

5.4 Ativando a sinalização Chime pelo Gerente

Atenção: Este menu está disponível apenas para o painel de controle ECLIPSE 8.

A sinalização Chime é um sinal sonoro dos teclados ao abrir uma zona do tipo entrada / saída. A opção pode ser habilitada ou desabilitada pelo gerente. Por padrão, a sinalização Chime está HABILITADA.

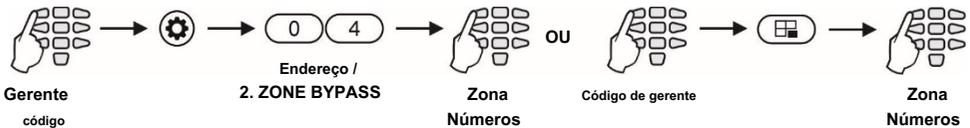
Nos menus de texto para habilitar o sinal sonoro vá para o menu "4. CONFIGURAÇÕES - 4. Toque ". Nos menus de endereço, siga a sequência:



Ver item 4.3 para visualização de acordo com o teclado utilizado.

5.5 Zonas ignoradas pelo gerente

A anulação de zonas é feita no menu de gerenciamento "2. ZONE BYPASS "(Endereço 04) ou pressionando o botão BYPASS, após um código de usuário válido ter sido inserido:



Nota: A inibição de zonas com teclados LED 8 e LED 16A só é possível inserindo o endereço 04, porque esses teclados não possuem um botão rápido BYPASS.

Ver item 4.4 para visualização de acordo com o teclado utilizado.

Para verificar as zonas anuladas no sistema, consulte o item 3.8.

Nota: Certos gerentes podem não ter permissão para anular zonas. Para que os usuários ignorem a opção de zonas "BYPASS ENB" deve ser habilitado no menu do gerente 1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 02. Opções (Endereço 06 - opção 3).

5.6 Acesso do Engenheiro

Neste menu o gerente pode habilitar / desabilitar o acesso do engenheiro (acesso aos menus de programação do engenheiro). Nos menus de texto, defina o Acesso do engenheiro, vá para o menu "4. CONFIGURAÇÕES - 3. ACESSO DO ENGENHEIRO ".

Nos menus de endereço, siga a sequência:



Por padrão, o acesso do engenheiro está HABILITADO.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço)



Pressione os botões de dígitos ou botões de seta para alterar alternativamente o estado do parâmetro.

LED 32



Pressione os botões de dígitos ou botões de seta para alterar alternativamente o estado do parâmetro. O acesso do engenheiro é permitido quando todos os dígitos de 1 a 8 estão acesos.

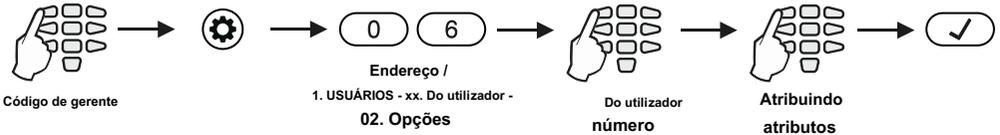
LED 8 / LED 16A

Após inserir o endereço 05, os botões de dígitos de 1 a 9 acendem em vermelho - o acesso do Engineer está habilitado. Pressione um botão de dígito aleatório ou setas para desativar. O acesso do engenheiro é desabilitado quando os botões de 1 a 9 estão desligados.

A escolha é confirmada pressionando o botão ENTER.

5.7 Atribuição de atributos de usuário

A atribuição de atributos aos usuários é feita no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 02. Opções "ou Endereço 06, após inserir o código de gerente:



Atenção:

O código de usuário 01 é Chief Manager e sempre tem acesso total e atributos atribuídos que não podem ser alterados ou excluídos! A opção "MANAGER ENB" está disponível para ECLIPSE 32/99!

Função dos atributos do usuário:

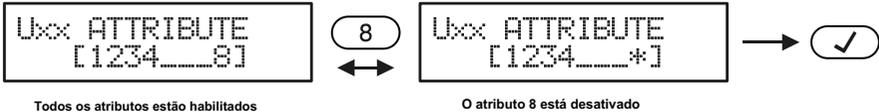
Menus de texto	Opção de endereço	Descrição
DISARM ENB	1	O código do usuário pode desarmar o sistema.
PARTE. ARM ENB	2	O código do usuário pode armar o sistema no modo STAY e SLEEP. O código do
BYPASS ENB	3	usuário pode anular zonas no site protegido.
PROGRAMA ENB	4	O código de usuário tem acesso aos menus de programação do usuário. O código de
MANAGER ENB	8	usuário possui atributos de gerente no sistema e tem acesso aos menus de programação do gerente. Nota: Quando este atributo é definido, o atributo 4 para programação também precisa ser definido!

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível

Em menus de texto o usuário verá as opções descritas acima como uma lista. Para habilitar uma opção, pressione o botão "1" - um símbolo "•" É atribuído antes da opção. Para desabilitar uma opção, pressione o botão "0". Para rolar pelas opções disponíveis, use os botões de seta.

Nos menus de endereço a tela exibe:



Ao pressionar o botão de dígito respectivo, o atributo é habilitado ou desabilitado alternativamente. O atributo é habilitado quando o dígito é visualizado na tela. Os atributos desativados são marcados com "*".

LED 32



Ao pressionar o botão de dígito respectivo, o atributo é habilitado ou desabilitado alternativamente. O atributo é habilitado quando o respectivo dígito na tela está aceso.

LED 8 / LED 16A

Entre no endereço 06 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 pisca no display. Os botões de dígitos correspondentes aos atributos atribuídos estão acesos em vermelho. Para desativar um atributo, pressione o respectivo número - o botão está desativado, o que significa que o atributo está desativado.

A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

Nota: Se todos os atributos de um determinado código de usuário forem desabilitados, ele não será excluído do sistema e pode ser usado para ARM COMPLETO, exibindo o log de memória e problemas do sistema.

5.8 Associando números de área ao usuário

Atenção: Este menu está disponível para painéis de controle ECLIPSE 16/32/99.

A associação de áreas aos códigos de usuário é feita no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 03. Areas" ou Endereço 07, após digitar o código do gerente: no endereço 07, após digitar o código do gerente:

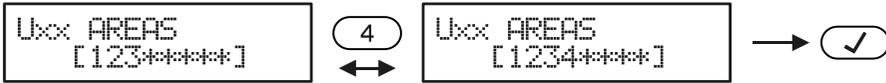


Para cada código de usuário pode ser atribuída uma ou mais áreas.

Por padrão, para o código de usuário 01 (gerente) são atribuídos para operação todos os números de área.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço, Eclipse 32)

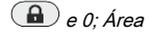


Áreas 1, 2 e 3 estão associadas

Área de associação 4

Ao pressionar o botão de dígito respectivo, a área é habilitada ou desabilitada alternativamente. A área é associada quando o dígito fica visível na tela. Quando a área não está associada é marcado com o símbolo “*”.

Eclipse99: Para ativar a área de operação 10, pressione os botões de sequência



11 - botões



mesma combinação de botões.

LED 32 (Eclipse 32)



Áreas 1, 2 e 3 estão associadas

Área de associação 4

Ao pressionar o botão de dígito respectivo, a área é habilitada ou desabilitada alternativamente. A área é associada quando o dígito está aceso no display. Os números das áreas não associadas não estão acesos.

LED 8 / LED 16A (Eclipse 32)

Entre no endereço 07 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 fica piscando no display. Os botões de dígitos correspondentes às áreas associadas estão acesos em vermelho. Para desativar uma área, pressione o respectivo número - o botão está desativado, o que significa que a área não está associada.

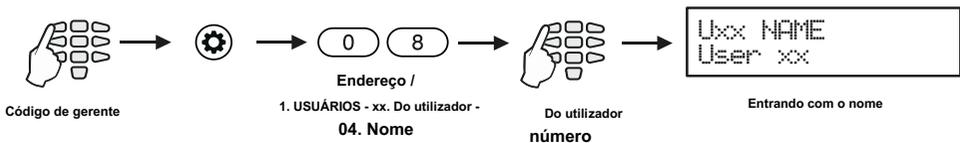
A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

Nota: Quando nenhuma área está associada a um determinado código, ele é excluído do sistema, independentemente de haver atributos atribuídos a ele.

5.9 Inserção de nomes de usuário

Este endereço está disponível apenas ao trabalhar com teclado LCD.

A inserção de nomes de usuário é feita no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 04. Nome "ou Endereço 08, após inserir o código de gerente:



O nome pode ter até 16 dígitos - letras, números e intervalos.

As letras são escolhidas pressionando o respectivo algarismo até chegar à letra desejada. O cursor se move automaticamente depois de escolher uma letra ou número ou manualmente com a ajuda dos botões de seta. Se precisar inserir um número, o botão respectivo é pressionado por 2-3 segundos - consulte também o item 2.8.

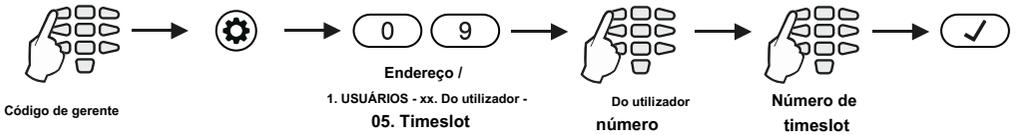
O nome final é confirmado pressionando o botão ENTER.

5.10 Associando timeslots ao usuário

Atenção: Este menu está disponível para o painel de controle ECLIPSE 32/99.

De 1 a 8 timeslots para Eclipse 32 e de 1 a 16 números de timeslot para Eclipse 99 com horas de trabalho podem ser definidos no sistema. Sua programação é feita pelo Engenheiro. Para cada horário são definidos início e fim do horário de trabalho, dias ativos da semana e possibilidade de inclusão de feriados.

A associação de timeslots aos códigos de usuário é feita no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 05. Timeslot" ou Endereço 09, após inserir o código de gerente:



Timeslot de 1 a 16, de acordo com o painel atribuído ao endereço. Apenas um timeslot pode ser associado a cada código de usuário.

Nota:

Se nenhum timeslot estiver associado ao código, o dígito "0" (Eclipse 32) ou "00" (Eclipse 99) é inserido. Esta é a configuração padrão.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço, Eclipse 32)

Ux: TIMESLOT
[0]

4

Ux: TIMESLOT
[4]

✓

Nenhum intervalo de tempo está associado O timeslot nº 4 está associado

Os timeslots são associados pressionando o respectivo número de dígito. O número do timeslot escolhido é visualizado na tela.

LED 32 (Eclipse 32)

12345678

4

12345678

✓

Nenhum intervalo de tempo está associado O timeslot nº 4 está associado

Os timeslots são associados pressionando o respectivo número de dígito. O número do timeslot escolhido fica aceso permanentemente.

LED 8 / LED 16A (Eclipse 32)

Entre no endereço 09 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 pisca no display. O botão de dígito correspondente ao timeslot associado está aceso em vermelho. Por padrão, o botão de dígito 0 está ativado. Para definir outro número de timeslot, você deve pressionar o botão de dígito correspondente.

A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

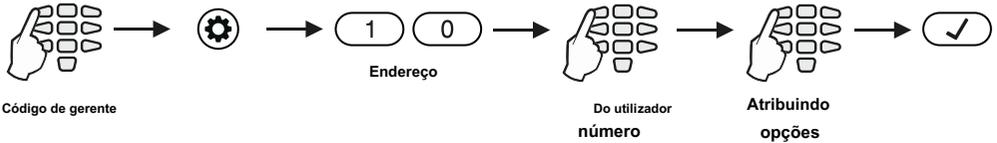
5.11 Atribuição de atributos para o cartão proxy do usuário

No menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 06. Opções de Proxy" ou Endereço 10, o gerente configura os direitos dos cartões do usuário para armar / desarmar o sistema via leitor de cartões de proximidade.

Em menus de texto o usuário verá as opções como uma lista. Para habilitar uma opção, pressione o botão "1"

- um símbolo "•" é atribuído antes da opção. Para desabilitar uma opção, pressione o botão "0". Para rolar pelas opções disponíveis, use os botões de seta.

Nos menus de endereço as opções correspondem aos números da tabela abaixo:



Atributos do usuário para trabalhar com um leitor proxy:

Menus de texto	Descrição da opção de endereço	
DISARM ENB	1	Desarmando todas as áreas associadas a este usuário.
ARM DISABLED	-	O arme não é permitido com este código (ambas as opções 2 e 3 estão desabilitadas).
STAY ARM	2	Modo STAY ARM para todas as áreas associadas a este usuário. 3
BRAÇO COMPLETO		ARMmode COMPLETO para todas as áreas associadas a este usuário. 2 + 3
SLEEP ARM		Modo ARM SLEEP para todas as áreas associadas a este usuário.

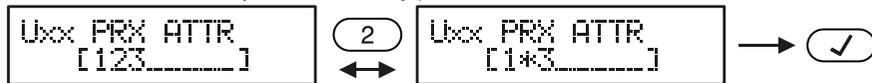
Notas:

Apenas um modo de armar pode ser usado com cada cartão proxy.

Por padrão, todos os usuários têm permissão para armar e desarmar o sistema no modo SLEEP ARM.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço)



O cartão pode desarmar e armar
Modo SLEEP ARM

O cartão pode desarmar e armar
Modo ARM COMPLETO

Ao pressionar os botões de um dígito com o número de uma opção, ele é ativado ou desativado alternativamente. A opção é habilitada quando o dígito está visível na tela. A opção é desabilitada quando o símbolo "*" é mostrado.

LED 32



O cartão pode desarmar e armar
Modo SLEEP ARM

O cartão pode desarmar e armar
Modo ARM COMPLETO

Ao pressionar botões de dígitos com o número de uma opção, ela é ativada ou desativada alternativamente. A opção é habilitada quando o dígito está aceso no display. A opção é desativada quando o dígito não está aceso.

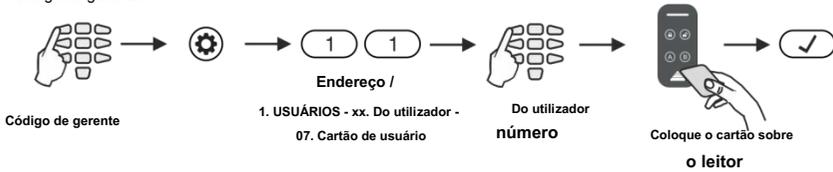
LED 8 / LED 16A

Entre no endereço 10 e escolha um número de usuário - o LED da zona 1 pisca no display. Os botões de dígitos correspondentes às opções de proxy definidas estão acesos em vermelho. Para alterar as configurações, pressione o respectivo número do botão de acordo com a tabela acima.

A escolha final é confirmada pressionando o botão ENTER.

5.12 Registrando um cartão de usuário

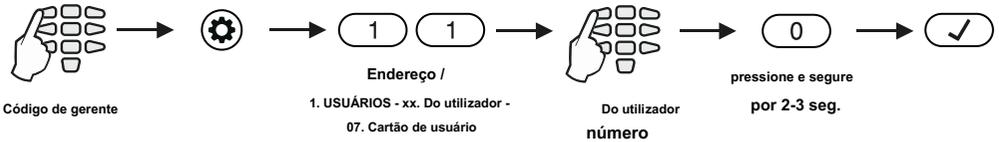
O registro de um cartão de usuário é feito no menu "1. USUÁRIOS - xx. Do utilizador - 07. Cartão de usuário "ou Endereço 11, após inserir o código de gerente:



Veja também a descrição detalhada do item 4.5.

5.13 Excluindo um cartão de usuário

A exclusão de um cartão é feita novamente no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 07. Cartão de usuário "ou endereço 11, depois de inserir um código de gerente:



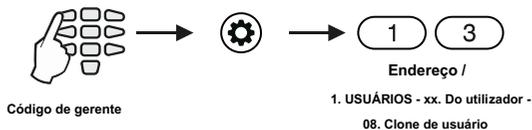
Veja também a descrição detalhada do item 4.6.

5.14 Clonagem de usuários

Atenção: Este menu está disponível apenas para o painel de controle ECLIPSE 32/99.

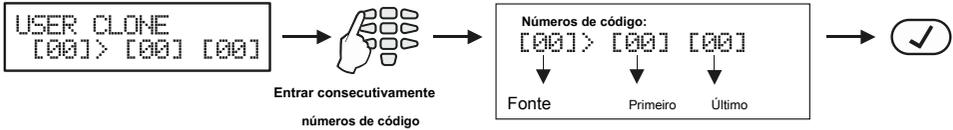
Este é um endereço para cópia (clonagem) de atributos, direitos, associações, timeslots e direitos para trabalhar com cartões proxy. O endereço permite que as configurações de um código de usuário sejam copiadas para um ou mais usuários, o que evita a necessidade de programar a configuração para cada usuário separadamente.

A clonagem é feita no menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 08. Clone do usuário "ou Endereço 13, após inserir o código de gerente:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível



O processo de clonagem começa inserindo o número do código que será clonado ("Fonte"). Depois disso, é inserido o número do primeiro código na série de códigos que aceitará as configurações da fonte (Primeiro). No final, o último código da série de códigos é inserido (Último).

Por exemplo, se você deseja que as configurações do código 02 sejam clonadas para os códigos 03 a 10, você precisa inserir: [02]> [03] [10].

Se apenas um código deve aceitar as configurações da fonte, seu número é inserido como "Primeiro" e "Último" na série.

LED 32

Após inserir o endereço 13, o dígito 15 pisca no display, enquanto o dígito 16 fica permanentemente aceso - o sistema indica que está esperando a entrada do código "Fonte". Depois de inserir o primeiro dígito do código - o dígito 15 fica aceso permanentemente, enquanto o dígito 16 pisca. O segundo dígito do código "Fonte" é inserido. O sistema agora espera inserir o código "Primeiro", seguido do código "Último". A indicação é a mesma.

LED 8 / LED 16A

Após inserir o endereço 13, o dígito 1 pisca no display, enquanto os dígitos 2, 3, 4, 5 e 6 ficam iluminados permanentemente - o sistema indica que está esperando a entrada na sequência de código "Fonte", código "Primeiro" e "Último" código. O valor ajustado na respectiva posição é indicado acendendo no botão de dígito vermelho.

Por exemplo, se as configurações do código 02 tiverem que ser clonadas para os códigos 03 a 10, devemos inserir na sequência: 020310.

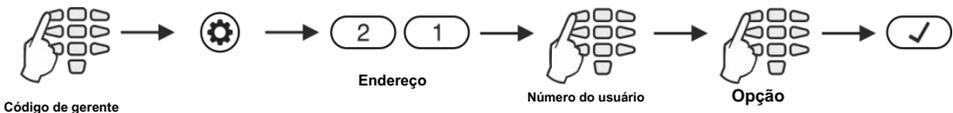
O procedimento de clonagem é iniciado pressionando o botão ENTER.

5.15 Configurando uma função para "•"Ou botão" A "do BRAVO Key Fob

No menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 09. RC • (A) Func. " Ou o endereço 21, o gerente pode definir uma função para operação de "•"Botão do BRAVO RC; Botão "A" do BRAVO RC-41; o botão do chaveiro remoto BRAVO RC-11 (O expansor sem fio Eclipse WL deve ser adicionado ao sistema).

Em menus de texto o usuário verá as funções como uma lista. Para habilitar uma função, pressione o botão "1" - um símbolo "•"É atribuído antes da opção. Para desativar uma função, pressione o botão "0". Para rolar pelas opções disponíveis, use os botões de seta. Apenas uma função pode ser definida para operação.

Nos menus de endereço as funções são correspondentes aos números da tabela abaixo:



O gerente pode definir uma das seguintes funções:

Menus de texto	Opção de endereço	Descrição
NÃO UTILIZADO	0	Sem função do botão. Esta é a função de configuração padrão. Modo ARM
SLEEP ARM	1	SLEEP.
STAY ARM	2	STAY ARMmode.
FOGO	3	Sinal de alarme de pânico de INCÊNDIO.
MÉDICO	4	Sinal de alarme de pânico MÉDICO. Sinal
POLÍCIA	5	de alarme de pânico da POLÍCIA.
PGM Switch	6	Controlando uma saída PGM do painel.

De acordo com o teclado utilizado a visualização é a seguinte:

LCD 32 / LCD 32 sensível (menus de endereço)



Insira um número de função e confirme com o botão ENTER.

LED 32

Após entrar no endereço 21 o dígito 15 no display fica piscando, e 16 fica permanentemente aceso - o sistema indica, que aguarda a entrada do número do usuário. Insira um número de usuário - um LED da zona de iluminação mostra o número da função que está atualmente definida (a iluminação no número 10 significa função "NÃO UTILIZADA"). Insira um novo número de uma função e confirme com o botão ENTER.

LED 8 / LED 16A

Após entrar no endereço 21 o dígito 1 pisca no display, e 2 fica aceso - o sistema indica, que aguarda a entrada do número do usuário. Digite um número de usuário - o número da zona 1 pisca no visor e a luz acesa no botão de dígito vermelho mostra o número da função que está configurada no momento. Insira um novo número de uma função e confirme com o botão ENTER.

5.16 Configurando uma função para o botão "B" do BRAVO Key Fob

No menu "1. USUÁRIOS - xx. Usuário - 10. Função RC (B). " ou Endereço 22, o gerente pode definir uma função para operação do botão "B" do chaveiro BRAVO RC-41 (*O expansor sem fio Eclipse WL deve ser adicionado ao sistema*).

As configurações neste menu são as mesmas descritas em 5.15.

5.17 Ajustando o Tempo

A configuração da hora é feita no menu "4. CONFIGURAÇÕES - 1. TIME "ou Endereço 14, após inserir o código de gerente:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível



Com a ajuda dos botões de dígitos, insira as horas e minutos no formato [HH: MM] - horas de 00 a 23 e minutos de 00 a 59.

LED 32

Depois de inserir o endereço 14, o dígito 15 pisca no visor, enquanto 16 fica aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir uma hora de 00 a 23. Insira a hora atual. Depois de inserir o primeiro dígito, no display 15 fica aceso permanentemente, enquanto 16 pisca. Depois que o segundo dígito é inserido, 15 pisca novamente, enquanto 16 fica aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir minutos de 00 a 59. A indicação é a mesma.

LED 8 / LED 16A

Após inserir o endereço 14, o dígito 1 pisca no visor, enquanto 2, 3 e 4 ficam acesos permanentemente - o sistema indica que espera inserir a nova hora no formato [HH: MM] - horas de 00 a 23 e minutos de 00 a 59. Digite em sequência a nova hora. Você pode revisar o tempo inserido usando os botões de seta - o valor definido na respectiva posição é indicado com um botão de dígito aceso em vermelho.

A hora inserida é confirmada pressionando o botão ENTER.

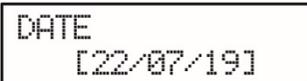
5.18 Configurando a Data

A configuração da data é feita no menu "4. CONFIGURAÇÕES - 2. DATA" ou endereço 15, após inserir o código de gerente:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte

LCD 32 e LCD 32 sensível



Com a ajuda dos botões de dígitos, insira a data no formato [DD / MM / AA] - dia, mês e ano.

LED 32

Após inserir o endereço 15, no visor 15 pisca, enquanto 16 fica aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir um dia de 01 a 31. Digite o dia. Depois de inserir o primeiro dígito no visor, 15 fica aceso permanentemente, enquanto 16 fica piscando. Após inserir o segundo dígito do dia, 15 pisca novamente, enquanto 16 fica aceso permanentemente - o sistema indica que espera inserir um mês de 01 a 12. A indicação é a mesma. Apenas os dois últimos dígitos do ano são inseridos.

LED 8 / LED 16A

Após inserir o endereço 15, no display pisca 1, enquanto 2, 3, 4, 5 e 6 ficam permanentemente acesos - o sistema indica que espera a entrada de uma nova data no formato [DD / MM / AA]. Insira em sequência a nova data. Você pode revisar a data inserida usando os botões de seta - o valor definido na respectiva posição é indicado com um botão de dígito vermelho aceso.

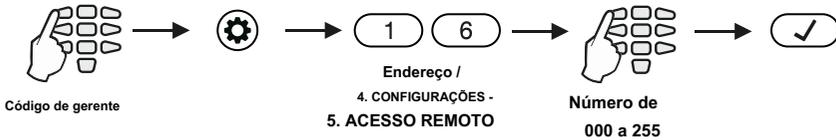
5.19 Bloqueio de acesso remoto via UDL

No menu "4. CONFIGURAÇÕES - 5. ACESSO REMOTO "ou Endereço 16, o gerente pode inserir o número de código incorreto permitido (ARMAR / DESARMAR / ANULAR / ID do PC) via UDL por um período de 24 horas.

Um número de 000 a 255 pode ser inserido, enquanto o número padrão de tentativas é 10. Quando o número definido de códigos incorretos for alcançado, o sistema será bloqueado - a comunicação via UDL será impossível. A configuração do número 000 significa que o bloqueio dos acessos remotos via UDL será desabilitado.

O sistema será desbloqueado às 00h00 do dia seguinte e a comunicação via UDL será possível novamente.

Para definir o número de códigos incorretos permitidos, o Gerente precisa inserir seu código:



Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

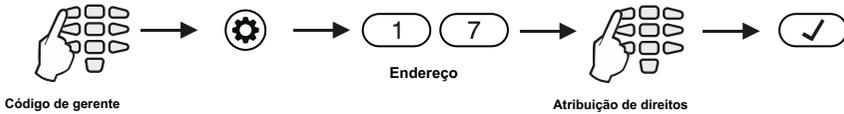
<p>LCD 32 e LCD 32 sensível</p> <p>Número de 000 a 255</p>		<p>Com a ajuda dos botões de dígitos, insira o número de erros permitidos códigos.</p>
<p>LED 32</p> <p>Após inserir o endereço 16, no visor 14 pisca, enquanto 15 e 16 estão acesos permanentemente - o sistema indica que espera inserir um número para códigos incorretos permitidos de 000 a 255. Após inserir o primeiro dígito, no visor "14" e "16" números de zona acendem permanentemente, enquanto "1" está piscando. Depois de inserir o segundo dígito, no visor "14" e "15" os números das zonas ficam acesos permanentemente, enquanto "16" está piscando. Todos os 3 dígitos precisam ser inseridos.</p>		
<p>LED 8 / LED 16A</p> <p>Após inserir o endereço 16, no display 1 pisca, enquanto 2 e 3 estão acesos permanentemente - o sistema indica que espera inserir um número para códigos incorretos permitidos de 000 a 255. Depois de inserir o primeiro dígito no visor, 1 e 3 ficam acesos permanentemente, enquanto 2 fica piscando. Depois de inserir o segundo dígito no visor, 1 e 2 ficam acesos permanentemente, enquanto 3 fica piscando. Todos os 3 dígitos precisam ser inseridos.</p>		

5.20 Atribuição de Direitos de Acesso Remoto

No menu "4. CONFIGURAÇÕES - 6. ATRIBUTOS DE ACESSO REMOTO "ou Endereço 17, o Gerente atribui direitos de acesso remoto ao sistema. A configuração é comum para todos os gerentes.

Em menus de texto os atributos são visualizados como uma lista. Para habilitar um atributo, pressione o botão "1" - um símbolo "•" É atribuído antes da opção. Para desabilitar um atributo, pressione o botão "0". Para rolar pelos atributos disponíveis, use os botões de seta.

Nos menus de endereço os atributos correspondem aos números da tabela abaixo:



Direitos de acesso remoto:

Menu de texto	Descrição do atributo de endereço	
DESARMAR	1	Permite desarme remoto
AREA ARM	2	Permite braço remoto.
ALTERAÇÃO DE CÓDIGO DE USUÁRIO	3	Permite a mudança remota de códigos de usuário. 4
PROGRAMA		Permite a programação remota do sistema. 6
DESVIAR		Permite anulação de zona remota.

Por padrão, todos os atributos estão habilitados.

Dependendo do teclado utilizado, a visualização na tela é a seguinte:

LCD 32 e LCD 32 sensível (menus de endereço)



Ao pressionar um botão de dígito com o número correspondente de um atributo, ele é ativado ou desativado alternativamente. O atributo é habilitado quando o número é visualizado na tela. Os atributos desativados são marcados com "*".

LED 32



Ao pressionar um botão de dígito com o número correspondente de um atributo, ele é ativado ou desativado alternativamente. O atributo é ativado quando o número está aceso no visor. Os atributos desativados não estão acesos.

LED 8 / LED 16A

Digite no endereço 17 o LED da zona 1 pisca no display. Os botões de dígitos dos atributos de acesso remoto habilitados estão acesos em vermelho e os botões de dígitos correspondentes aos atributos desabilitados estão apagados.

5.21 Enviando uma Mensagem de "Teste Manual"

No menu "4. CONFIGURAÇÕES - 7. RELATÓRIO DE TESTE MANUAL "ou Endereço 18 o Gerente pode desencadear o envio de uma mensagem de " Teste manual "para uma estação de monitoramento ou mensagem de teste com um discador de voz (quando tal estiver instalado no painel de controle).

É utilizado para testar o comunicador sem a necessidade de enviar um técnico ao local. Depois de entrar no menu, o comunicador iniciará um envio automático de mensagens - primeiro para a estação de monitoramento (se houver números de telefone inseridos no comunicador digital) e depois através do discador de voz (se houver tal instalado e se houver números de telefone inseridos) O menu de programação pode ser encerrado pressionando o botão CANCELAR.

5.22 Definir o nível de som

No menu "5. CONFIGURAÇÕES DE KBD - 1. NÍVEL DE BUZZER "ou Endereço 90 você pode definir o volume nível da campainha do teclado. **A configuração é individual para cada teclado** e lá são 4 níveis de volume diferentes.

Para alterar o nível de volume da campainha do teclado, o gerente precisa entrar seu código gerente:



Os níveis de volume são mostrados nas telas do teclado da seguinte forma:

LED 32 - Os números das zonas estão acesos LED 8 / 16A - Iluminação nos botões de dígitos	LCD - Número de símbolos	Nível de volume
1	>	Muito baixo
1 2	>>	Baixo
1 2 3	>>>	Médio
1 2 3 4	>>>>	Alto

A escolha é confirmada pressionando o botão ENTER.

Nota: O nível de som não pode ser silenciado ou desabilitado.

5.23 Configurando a intensidade de iluminação dos botões

No menu "5. KBD SETTINGS - 2. BRIGHNESS "ou Endereço 91, uma configuração para a intensidade de iluminação dos botões do teclado está disponível. A configuração é individual para cada teclado e existem 7 níveis diferentes de intensidade.

Para alterar a intensidade, o gerente precisa primeiro inserir seu código:



Os níveis de intensidade são mostrados nas telas do teclado da seguinte forma:

LED 32 - Os números das zonas estão acesos LED 8 / 16A - Iluminação nos botões de dígitos	LCD - Número de símbolos	Nível de intensidade
1	>	Muito baixo
1 2	>>	Baixo
1 2 3	>>>	Meio
1 2 3 4	>>>>	Normal
1 2 3 4 5	>>>>>	Normal
1 2 3 4 5 6	>>>>>>	Alto
1 2 3 4 5 6 7	>>>>>>>	Muito alto

A escolha é confirmada inserindo o botão ENTER.

Nota: A intensidade da iluminação do botão definida neste menu é vista apenas quando o teclado é usado (um botão é pressionado). Se nenhum botão for pressionado em um intervalo de 10 segundos, o teclado entrará no modo de espera, que possui uma iluminação de botão padrão.

5,24 Velocidade de rolagem de mensagens em teclados LCD

Atenção: Este endereço está disponível apenas nos teclados LCD32 e LCD32 Sensitive.

No menu "5. CONFIGURAÇÕES KBD - 3. VELOCIDADE DE ROLAGEM "ou Endereço 92, a velocidade de rolagem das mensagens do sistema no teclado é definida. Os níveis disponíveis são de 1 a 7. Para alterar a velocidade de rolagem, o gerente precisa primeiro inserir seu código:



Código de gerente

Rolagem a velocidade das mensagens é a seguinte:

Rapidez LCD - Número de símbolos	Velocidade de rolagem
1 >	Muito devagar
2 >>	Lento
3 >>>	Meio

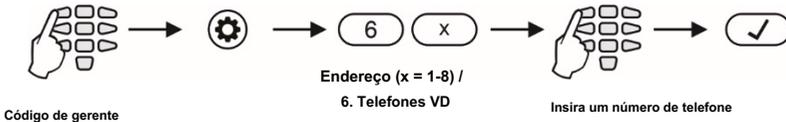
4 >>>>	Normal
5 >>>>>	Normal
6 >>>>>>	Rápido
7 >>>>>>>	Muito rápido

Confirme seu escolha final com ENTER.

5,25 Inserindo Números de Telefone para o Discador de Voz Eclipse VD

O discador por voz Eclipse VD é um módulo especial para gerenciamento remoto com orientação por voz e relatórios de eventos por voz para o usuário. O gerente pode inserir 8 números de telefone diferentes para relatórios de eventos quando o Eclipse VD faz parte da configuração do sistema. A montagem e configuração opcional do discador por voz nos menus de programação de engenharia devem ser feitas por um técnico que faz a manutenção do sistema.

Para inserir novos ou editar números de telefone atuais para o discador por voz Eclipse VD, faça em sequência:



Código de gerente

Para excluir completamente um número de telefone, entre no respectivo menu ou endereço e pressione os botões de sequência e "5", a seguir confirme com o botão ENTER.

APÊNDICE A - Tabela para eventos de LOG de memória

Para maior comodidade, a tabela inclui uma representação gráfica dos LEDs à medida que acendem para o respectivo evento. Um dígito preto em um fundo branco indica um LED apagado e um dígito branco em um fundo preto indica um LED aceso. Role do LED 1 ao LED 8 para determinar o

corresp oscilação entre o evento exibido no teclado e o texto da tabela.

Código	Indicação LED	Evento Não	Descrição
1	1	Evento de alarme de roubo
2	2	Restauração de evento de alarme de roubo
3	3	Evento de alarme de incêndio
4	4	Restauração de evento de alarme de incêndio
5	5	Evento de alarme de pânico
6	6	Restauração de evento de alarme de pânico
7	7	Evento de alarme de sabotagem
8	8	Restauração de evento de alarme de violação
9	9	Evento de alarme médico
10	10	Restauração de evento de alarme médico

11	*****	11	Zona ativada com atributo AUX "Roubo 24h" Zona restaurada com atributo
12	*****	12	AUX "Roubo 24h" Zona ativada com atributo AUX "Perda AC" Zona restaurada
13	*****	13	com atributo AUX "Perda AC" Zona ativada com atributo AUX "Bateria fraca"
14	*****	14	Zona restaurada com AUX " Atributo Bateria Fraca "Zona ativada com atributo
15	*****	15	AUX" Vazamento de água "Zona restaurada com atributo AUX" Vazamento de
16	*****	16	água "Zona ativada com atributo AUX" Detector de GAS "Zona restaurada com
17	*****	17	atributo AUX" Detector de GAS "Zona ativada com atributo AUX" Problema no
18	*****	18	link GSM " Zona restaurada com atributo AUX "Problema no link GSM" Zona
19	*****	19	ativada com atributo AUX "Problema GAS" Zona restaurada com atributo AUX
20	*****	20	,"Problema GAS" Zona ativada com atributo AUX "Alta temperatura" Zona
21	*****	21	restaurada com atributo AUX "Alta temperatura" Zona ativada com AUX
22	*****	22	Atributo "Low temp" Zona restaurada com AUX "Low temp" Atributo Zona
23	*****	23	ativada com atributo AUX "Perda de calor" Zona restaurada com atributo AUX
24	*****	24	"Perda de calor" Zona ativada com "Gravar no LOG" (1) Atribua a zona
25	*****	25	restaurada com "Gravar no LOG" (1) atributo Bypass de zona
26	*****	26	
27	*****	27	
28	*****	28	
29	*****	29	
30	*****	30	
31	*****	31	
32	*****	32	
33	*****	33	
34	*****	34	Restauração de exclusão de zona
35	*****	35	Arme rápido - FULL ARM Arme rápido - STAY
36	*****	36	ARM Arme rápido - SLEEP ARM Arme com
37	*****	37	código de usuário - FULL Arme com código
38	*****	38	de usuário - STAY Arme com código de
39	*****	39	usuário - SLEEP Desarme com código de
40	*****	40	usuário Arme remoto - FULL
41	*****	41	
42	*****	42	
43	*****	43	Arme remoto - STAY Arme remoto -
44	*****	44	SLEEP Desarme remoto
45	*****	45	
46	*****	46	Armar com interruptor de chave - Armar COMPLETO
47	*****	47	com interruptor de chave - STAY Armar com
48	*****	48	interruptor de chave - SLEEP Desarmar com
49	*****	49	interruptor de chave Arme COMPLETO no Timeslot
50	*****	50	
51	*****	51	STAY Arming on Timeslot
52	*****	52	Desarmando no timeslot
53	*****	53	Arme COMPLETO em "nenhum movimento" FIQUE
54	*****	54	Armando em "nenhum movimento"
55	*****	55	Omitir zona com atributo FORCE ao armar Desativar zona com atributo FORCE
56	*****	56	ao desarmar Atraso de Armar em Timeslot
57	*****	57	
58	*****	58	Código de emboscada inserido
59	*****	59	Alarme de pânico médico enviado do teclado Alarme de pânico
60	*****	60	médico do teclado restaurado Alarme de pânico da policia enviado
61	*****	61	do teclado Alarme de pânico da policia do teclado restaurado
62	*****	62	Alarme de pânico de incêndio enviado do teclado Alarme de pânico
63	*****	63	de incêndio do teclado restaurado Bloqueio do teclado
64	*****	64	
	*****	65	
	*****	66	Entrada no menu de programação do engenheiro Saia do
	*****	67	menu de programação do engenheiro Entrada no modo
	*****	68	de programação remota Saia do modo de programação
	*****	69	remota Teste periódico
	*****	70	

*****	71	Teste manual
*****	72	Sem fonte de alimentação AC principal Fonte
*****	73	de alimentação restaurada Bateria com carga
*****	74	baixa
*****	75	Perda de bateria
*****	76	Restaurar bateria
*****	77	Curto-circuito na saída da sirene
*****	78	Linha de sirene estourou Sirene
*****	79	restaurada
*****	80	Falha na linha de incêndio de 2 fios (PGM1)
*****	81	Falha na linha de incêndio de 2 fios restaurada (PGM1) Fusível
*****	82	queimado
*****	83	Restaurar fusível
*****	84	Perda de linha telefônica
*****	85	Restaurar linha telefônica
*****	86	Sistema energizado
*****	87	Reinicialização do sistema
*****	88	Mudança de horário
*****	89	O envio da mensagem é impossível
*****	90	O envio da mensagem é impossível restaurado / Relatório para a estação de monitoramento restaurado Perda de dispositivo periférico
*****	91	
*****	92	Restauração de dispositivo periférico
*****	93	Violação do dispositivo periférico
*****	94	Violação da restauração do dispositivo periférico Arme em caso
*****	95	de falha de "nenhum movimento" Código do usuário alterado
*****	96	
*****	97	Data e hora inválidas Limpando o log
*****	98	do usuário
*****	99	Armar sem revisar os problemas atuais do sistema. Baixa carga da bateria do
*****	100	dispositivo sem fio
*****	101	Bateria fraca do dispositivo sem fio Restaurar bateria perdida do
*****	102	dispositivo sem fio
*****	103	Dispositivo sem fio restaurado
*****	104	Câmara de fumaça suja do detector de alarme de incêndio sem fio
*****	105	Câmara de fumaça suja do detector de alarme de incêndio sem fio Restaurado Congestionamento
*****	106	de frequência de rádio do expansor sem fio
*****	107	Congestionamento de radiofrequência do expansor sem fio Restaurado Perda da fonte de
*****	108	alimentação principal do dispositivo
*****	109	Perda da fonte de alimentação principal do dispositivo Restaurar Problema
*****	110	com a batena do dispositivo sem fio Problema com a bateria do dispositivo
*****	111	sem fio Restaurar Fusível queimado do dispositivo
*****	112	
*****	113	Fusível queimado do dispositivo de restauração
*****	118	Falha na comunicação com a estação de monitoramento
*****	133	O número de códigos incorretos inseridos (endereço 16 nos menus do gerente) foi atingido.
*****	134	Arme forçado quando há um problema com a comunicação (PSTN / GPRS / LAN) e a conexão da sirene com PGM5 (Eclipse 32/99) está incorreta - nenhum resistor de balanceamento está conectado entre os terminais PGM5 e + P.
*****	135	Bateria fraca (problema com a bateria) da sirene sem fio Restauração da
*****	136	bateria da sirene sem fio
*****	137	Sirene sem fio perdida
*****	138	Restaurar sirene sem fio
*****	139	Problema com interruptor de violação da sirene sem fio Interruptor de
*****	140	violação da sirene sem fio Restaurar

(1) - Os eventos não são enviados ao software de monitoramento.

APÊNDICE B - Símbolos especiais para entrada de texto

Use a MEMÓRIA  para inserir alguns símbolos especiais e letras cirílicas.

Para inserir um símbolo especializado, mova o cursor para a posição desejada, pressione o botão MEMORY (um cursor sólido aparece) e então usando os botões de dígitos insira o respectivo código para o símbolo ou letra conforme verificado na tabela abaixo.

Tabela da correspondência de símbolos e códigos para a versão do teclado CYR:

032	048	064	080	096	112	128	144	160	176	192	208	224	240
	0	A	P	'	P			B	W	Y	.	2	X
033	049	065	081	097	113	129	145	161	177	193	209	225	241
.	1	A	a	a				P	Y	w	.	W	X
034	050	066	082	098	114	130	146	162	178	194	210	226	242
"	2	B	R	b	r			E	6	Ъ	U	W	X
035	051	067	083	099	115	131	147	163	179	195	211	227	243
#	3	C	S	c	s			K	E	Ы	U	2	4
036	052	068	084	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
\$	4	D	T	d	t			3	р	ь	7	Ф	В
037	053	069	085	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
%	5	E	U	e	u			K	E	а	X	U	.
038	054	070	086	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
&	6	F	V	f	v			K	X	K	7	W	6
039	055	071	087	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
'	7	G	W	g	w			Л	3	а	I	'	Б
040	056	072	088	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
<	8	H	X	h	x			П	W	6	И	"	Б
041	057	073	089	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
)	9	I	V	i	v			У	а	6	↑	У	6
042	058	074	090	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
*	:	J	Z	j	z			Ф	K	6	↓	Е	Б
043	059	075	091	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
+	;	K	I	k	i			4	а	"	W	6	Б
044	060	076	092	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
,	<	L	*	1	В			W	M	6	W	U	X
045	061	077	093	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
---	=	M	I	m	i			б	W	6	W	6	6
046	062	078	094	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
.	>	N	^	n	^			W	m	6	7	6	W
047	063	079	095	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255
/	?	O	_	o	_			3	T	Е	.	6	6

Exemplo:

Para inserir o símbolo de "asterisco", primeiro pressione o botão MEMORY (um cursor sólido aparece no local) e depois insira o código 042. O símbolo de asterisco aparecerá e o cursor se moverá um

posição à direita.

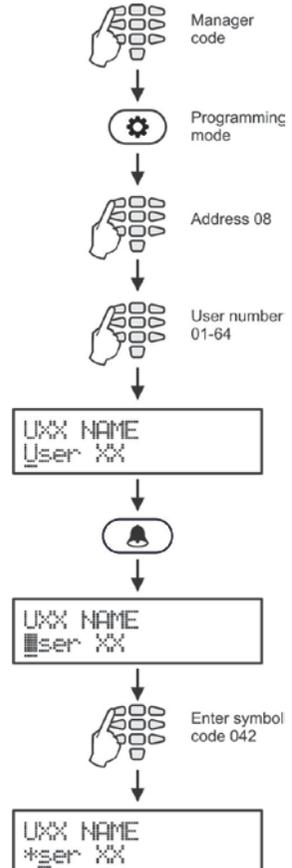


Tabela de símbolos especiais e correspondência de códigos para a versão do teclado GR:

120	128	136	144	152	160	168	176	184	192	200	208	216	224	232	240	248
×	☉	☽	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂
121	129	137	145	153	161	169	177	185	193	201	209	217	225	233	241	249
☽	☉	☽	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂
122	130	138	146	154	162	170	178	186	194	202	210	218	226	234	242	250
z	é	ê	ë	ü	ó	ä	°	z	°	7	ε	Σ	δ	μ	λ	F
123	131	139	147	155	163	171	179	187	195	203	211	219	227	235	243	251
ç	à	í	ò	ñ	ú	á	´	×	∇	L	∇	∇	ε	ν	ψ	∇
124	132	140	148	156	164	172	180	188	196	204	212	220	228	236	244	252
l	á	í	ò	ñ	ó	°	´	×	∇	J	∇	∇	z	z	z	o
125	133	141	149	157	165	173	181	189	197	205	213	221	229	237	245	253
y	à	í	ò	á	é	ö	†	†	·	∇	ψ	η	π	∇	—	—
126	134	142	150	158	166	174	182	190	198	206	214	222	230	238	246	254
°	á	á	ú	ó	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅
127	135	143	151	159	167	175	183	191	199	207	215	223	231	239	247	255
Δ	Σ	Δ	ú	ç	∅	∅	×	—	→	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅

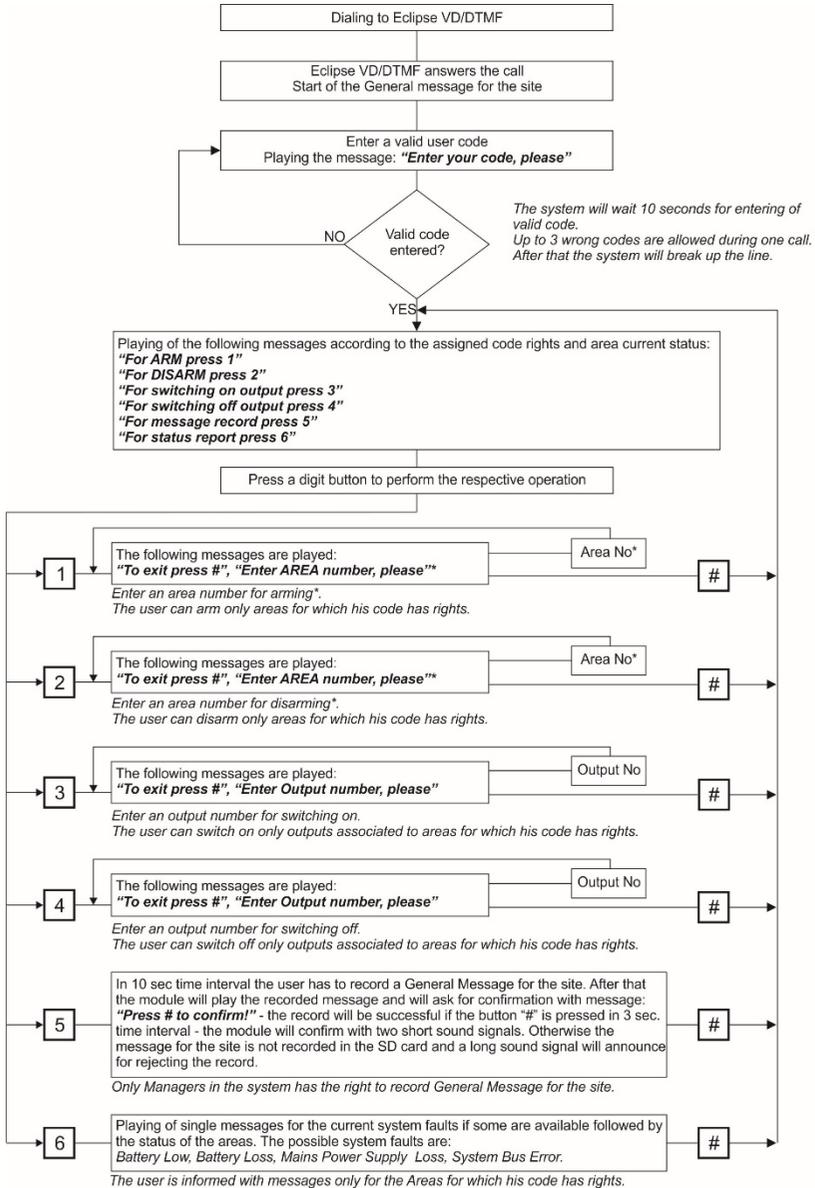
Tabela de símbolos especiais e correspondência de códigos para a versão do teclado da UE:

120	128	136	144	152	160	168	176	184	192	200	208	216	224	232	240	248
×	☉	☽	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂
121	129	137	145	153	161	169	177	185	193	201	209	217	225	233	241	249
☽	☉	☽	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂	♁	♂
122	130	138	146	154	162	170	178	186	194	202	210	218	226	234	242	250
z	ó	\	u	í	+	°	´	°	é	ó	ó	æ	j	†	y	∇
123	131	139	147	155	163	171	179	187	195	203	211	219	227	235	243	251
z	ó	ç	ú	°	∇	÷	´	á	è	†	ó	—	∅	∅	∅	∅
124	132	140	148	156	164	172	180	188	196	204	212	220	228	236	244	252
z	ó	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇	∇
125	133	141	149	157	165	173	181	189	197	205	213	221	229	237	245	253
D	ó	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅
126	134	142	150	158	166	174	182	190	198	206	214	222	230	238	246	254
∇	é	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅
127	135	143	151	159	167	175	183	191	199	207	215	223	231	239	247	255
∇	é	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅

Nota: Os símbolos para códigos de 032 a 122 são os mesmos para todas as versões de tela de teclado.

APÊNDICE C - Algoritmo de Operação VD / DTMF

O usuário pode realizar o gerenciamento remoto do sistema se a configuração do sistema estiver equipada com módulo de voz. *Se durante o intervalo de tempo de 40 segundos não houver nenhum botão de ação pressionado, o sistema interromperá a linha.*



* Nota: Ao operar com Eclipse 8, as mensagens para inserir o número da área são perdidas e o usuário não precisa inserir um número da área.

Ao operar com o Eclipse 16, a correspondência das Áreas é: Área 1 (A), Área 2 (B) e Área 3 (C).

Lista de verificação do sistema - Preencha a partir do instalador

Sistema: Eclipse 8 / Eclipse 16 / Eclipse 32 / Eclipse 99

Instalador: Serviço:

..... Tel./Fax:

Zonas Descrição

Zona	Tipo	Zona	Tipo	Zona	Tipo	Zona	Tipo
1		26		51		76	
2		27		52		77	
3		28		53		78	
4		29		54		79	
5		30		55		80	
6		31		56		81	
7		32		57		82	
8		33		58		83	
9		34		59		84	
10		35		60		85	
11		36		61		86	
12		37		62		87	
13		38		63		88	
14		39		64		89	
15		40		65		90	
16		41		66		91	
17		42		67		92	
18		43		68		93	
19		44		69		94	
20		45		70		95	
21		46		71		96	
22		47		72		97	
23		48		73		98	
24		49		74		99	
25		50		75			

Descrição de PGMs

PGM 1		PGM 3		PGM 5	
PGM 2		PGM 4			

Temporizadores do sistema

Tempo de entrada, (seg.)	
Tempo de saída, (seg.)	
A sirene será ativada, (min.)	

Modos de Arme para Leitor Proxy Independente

Modo	UMA reas																			
	A1	A2	A3	A4	A5	A6				A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	
Arme Total																				
Modo Æ																				
Modo Å																				

F - Arme Total; s - Ficar Armando; S - Armar para dormir; *** - Sem D - Desarmamento; alteração do status da área



www.teletek-electronics.com

Endereço: Bulgária, Sofia - 1407, 14A Srebarna Str. Tel. : +359 2

9694 800, Fax: +359 2 962 52 13

e-mail: info@teletek-electronics.bg

18020818, RevE,
04/2020