

# Centrale Antiefractie

---

# MAXSYS™

Manual Utilizare

**ATENTIE :** Acest manual contine informatii despre utilizarea si functionarea produsului si informatie referitoare la responsabilitatea fabricantului. Se recomanda a fi citit in intregime si cu foarte mare atentie.

**DSC®**

---

S E C U R I T Y   S Y S T E M

# Cuprins

---

<b>Sectiunea 1: Notiuni Generale Utilizare</b>	<b>3</b>
1.1 Despre Sistemul de Securitate.....	3
1.2 Armare .....	4
1.3 Metode Alternative de Armare .....	5
1.4 Dezarmare .....	6
1.5 Memoria de Alarma .....	6
1.6 Daca Sistemul este in Alarma .....	7
1.7 Bypass (Ocolire) Zone .....	7
1.8 Defectiuni Sistem .....	8
<b>Sectiunea 2: Coduri de Acces</b>	<b>9</b>
2.1 Programare Cod Acces Nou .....	9
2.2 Modificare Cod Existent .....	11
2.3 Schimbare Optiuni Cod .....	12
2.4 Optiuni Eticheta Cod .....	12
2.5 Stergere Cod Existent .....	14
2.6 Coduri Speciale .....	14
2.7 Coduri Programate de Instalator.....	15

# Introducere

---

## **Despre Sistemul de Securitate**

Sistemele de securitate DSC sunt proiectate a avea o utilizare usoara si un grad marit de flexibilitate. Tastatura LCD va ghideaza cu ajutorul mesajelor scrise pentru fiecare operatiune. Tastatura este prevazuta a emite sunete de confirmare de fiecare data cand se apasa o tasta sau functie de stare, sunete corespunzatoare pentru defectiuni sau alte diverse alte tipuri de semnalizari acustice .

Cititi acest manual cu foarte mare atentie si cereti instalatorului sa va instruiasca corespunzator despre utilizarea sistemului si a functiilor implementate in acesta. Toti utilizatorii sistemului trebuie sa fie instruiti in aceeasi masura despre utilizarea corespunzatoare a sa.

## **Despre Acest Manual**

Acest manual descrie amanuntit explicatii despre toate functiile sistemului, inclusiv programarea codurilor de acces si optiunile legate de operatiunile de baza. Majoritatea utilizatorilor nu vor trebui sa cunoasca toate aceste informatii. Prima sectiune din acest manual numita "Notiuni Generale" explica conceptele generale ale sistemului si instructiuni pt. utilizator despre modul de armare, dezarmare si bypass (ocolire) zone. Va rugam sa copiatii aceasta sectiune si sa o distribuiti pentru utilizatorii obisnuiti. Restul manualului este rezervat si contine detalii suplimentare.

## **Detectia Incendiului**

Acest echipament este capabil a monitoriza dispozitive de detectie a incendiului, (ex.: detectori de fum) si sa poata semnaliza alarma de incendiu. O buna detectie la incendiu depinde de numarul si modul corespunzator de amplasare a detectorilor. Aceste echipamente trebuie sa fie instalate in acord cu standardele si normativele de incendiu. Va recomandam, in functie de aplicatie, sa aveti un Plan de Evacuare in Caz de Incendiu.

**NOTA:** Instalatorul sistemului trebuie sa programeze corespunzator echipamentul pentru a activa detectia la incendiu.

## **Monitorizare**

Acest sistem este capabil sa transmita starile de alarma, defect, urgenta pe liniile telefonice catre un dispecerat. Din acest motiv, daca s-a declansat in mod accidental o alarma, imediat apelati dispeceratul pentru a preveni o eventuala interventie.

**NOTA:** Instalatorul sistemului trebuie sa programeze corespunzator echipamentul pentru a activa functia de monitorizare.

# Sectiunea 1: Notiuni Generale

---

## 1.1 Despre Sistemul de Securitate

Sistemul dvs. de securitate are in componenta sa o placa de baza, una sau mai multe tastaturi, diferite module, detectori (senzori) si sirene. Placa de baza va fi instalata intr-o incapere separata (sau subsol), in cabinet metalic ce va contine si bateria de rezerva a sistemului. In mod normal, nu trebuie sa aiba nimeni acces, cu exceptia instalatorului sau personalului ce efectueaza service-ul.

Tastatura LCD este prevazuta cu buzzer, un display alfanumeric cu cristale lichide (LCD), indicatoare de stare si taste de comanda. Tastatura este utilizata pentru a trimite comenzi sistemului si a afisa local starea sistemului. Fiecare tastatura va fi instalata intr-un loc adecvat, in interiorul ariei protejate, in imediata apropiere a punctului de intrare/iesire.

### **Zone si Partitii**

Aria protejata ar putea fi impartita de catre instalator in zone si partitii.

O zona este o arie de protectie care are conectati unul sau mai multi detectori (de miscare, de geam spart, contact magnetic, de soc, etc.)

O zona poate fi o camera, un hol, o usa sau o fereastră. Doua sau mai multe zone pot fi configurate impreuna la panoul centralei. Astfel ele pot sa formeze impreuna o partitie.

O partitie se defineste ca fiind o parte din aria totala protejata. O partitie poate fi armata sau dezarmata independent de alte partitii.

Toate partitiile formeaza impreuna intregul sistem.

Unele zone pot apartine mai multor partitii, cum sunt zonele de intrare/iesire sau holuri. Aceste zone sunt denumite **zone globale** deoarece nu sunt atribuite unei singure partitii.

### **Coduri de Acces**

Ca utilizator al sistemului, vi se atribuie un cod format din 4 sau 6 cifre. Codurile se utilizeaza pentru a arma/dezarma o partitie (sau mai multe), conform atribuirii lor la partitie. Sunt citeva coduri ce au functii suplimentare, de ex. programarea unor optiuni sau bypass zone.

Codul dvs. poate avea sau nu acces la unele functii ale sistemului. Daca este de ex. atribuit sa armeze/dezarmeză Partitia 1, se poate sa nu fie valid sa armeze/dezarmeză alte partitii sau intregul sistem.

### **Tastaturi**

Tastaturile LCD vor fi instalate in interiorul ariei protejate, in mod usual una la usa de intrare/iesire. Tastaturile se pot programa sa acceseze numai o singura partitie. Acestea se numesc tastaturi de partitie.

Daca este necesar, sistemul poate avea o **tastatura globala**. Tastatura globala poate accesa oricare partitie. Cind introduceti un cod valid, veti fi intrebati care partitie doriti sa o armati. Tastatura va oferi acces numai in partitia pentru care codul introdus este valid.

Tastatura va afisa mesajul "Enter Your Access Code" atunci cind nu este utilizata. Este posibil sa fie afisata in mod curent data si ora, dar odata ce se va fi introdus un cod valid la o tastatura, veti avea acces in sistem.

## 1.2 Armare

Pregatiti partitia pentru a fi armata prin inchiderea usilor sau a ferestrelor ce sunt protejate. Incepeti orice miscare in zonele protejate cu PIR.

Daca tastatura are afisate data si ora, trebuie sa apasati tasta "#".

Trebuie sa aveti afisat mesajul "Enter Code to Arm System". Daca aveti afisat mesajul "Secure System Before Arming," asigurati-va ca sunt toate zonele partitiei inchise (usi sau ferestre inchise, etc.)

Odata ce a aprut mesajul "Enter Code to Arm System", introduceti un cod valid de 4- sau 6-digiti. Daca codul nu este valid, tastatura va emite un ton de eroare continuu de 2 s.

### Cod Acces Valid Pentru O Singura Partitie

Daca s-a introdus cod valid numai pentru o singura partitie, sistemul va arma partitia corespunzator codului ce are acces. Tastatura va afisa mesajul "Exit Delay in Progress" si va emite 3 sunete scurte (confirmare). Va incepe incrementarea timpului de iesire, fiind prevazuta o fereastră de timp de max. 2 minute pentru a iesi din partitie fara a genera alarma.

Va trebui sa iesiti din partitie prin zona (usa) de intrare/iesire. Pe tastatura (in dreapta LCD-ului) se va afisa timpul ramas din durata programata ca timp de iesire. Cind perioada de timp va fi expirat, partitia va ramane armata. Mesajul "Enter Code to Disarm System" va aparea afisat pe tastatura.

### Cod Acces Valid Multi-Partitie

Daca s-a introdus un cod multi-partitie, trebuie ca sistemul sa stie care dintre partitii doriti a fi armata(e). Sistemul va permite numai armarea partitii pentru care codul este valid. Odata ce s-a introdus codul, pe display se va afisa:

(0) TO ARM	<	>
(Partition Label)	R	

In coltul din dreapta jos va fi afisata litera "R" (Ready), fiind confirmata starea partitiei ca este pregatita pentru armare, "A" pentru partitia ce a fost deja armata (Armed) si "N" pentru partitiile ce nu sunt inca pregatite pentru armare. Pentru armarea partitiei indicate pe display, apasati numarul dintre paranteze (in acest caz [0]) sau apasati tasta [\*]. Va incepe incrementarea timpului de iesire, fiind prevazuta o fereastră de timp de max. 2 minute pentru a iesi din partitie fara a genera alarma. Dupa expirarea duratei de timp de iesire, partitia va fi armata.

Daca doriti sa armati alta partitie, utilizati tastele sageti (< >) pt. scroll prin partiitiile valide a fi armate cu codul respectiv. Pentru a selecta din nou o partitie introduceti numarul indicat intre paranteze, sau apasati tasta [\*]. Daca alegeti alta partitie, tastatura va afisa pe display urmatorul mesaj:

Select (0)	< >
Arm Partition	R

Pentru a arma partitia, introduceti numarul dintre paranteze, sau apasati tasta [\*]. Va incepe incrementarea timpului de iesire, iar pe display se va putea citi:

Exit Delay
In Progress

Acest mesaj va fi afisat doar citeva secunde, dupa care tastatura va afisa mesajul precedent "(0) To Arm...".

### 1.3 Metode Alternative de Armare

#### Armare cu Plecare (Away Arming)

Armind in modul cu plecare veti avea toate zonele de interior cat si cele perimetrare activate. Daca miscarea este detectata in zonele de interior sau una dintre cele perimetrare este violata, se va genera alarma. Pentru a arma in mod cu plecare, introduceti un cod valid, selectati partitia ce doriti a fi armata si iesiti prin zona (usa) de intrare/iesire. Sistemul va recunoaste ca ati parasit aria protejata. Odata ce timpul de timp de iesire va expira, sistemul va fi armat in modul cu plecare.

#### Armarea cu persoana inaintur (Stay Arming)

Aceasta facilitate, daca este activata, va permite sa armati numai zonele zonele perimetrare, zonele de interior fiind inactivate, persoanele din interior putind sa se miste cu sistemul armat. Cind introduceti codul de acces pentru armare, nu iesiti prin usa de intrare/iesire, astfel sistemul se va arma in modul cu persoana inaintur (Stay, zonele de interior fiind in mod automat bypass-ate (ocolite).

Zonele de interior pot fi reactivare oricand prin tastarea [\*][1] la oricare tastatura. In cazul ca reactivati zonele de interior, asigurati-va ca nu sunteti in zonele acoperite de catre detectori, astfel generati alarma. Pentru a intra in aria protejata, trebuie sa dezarmati partitia cu un cod valid.

#### Armare Fara Intarziere la Intrare

Intarzierea la intrare este acea durata de timp in care orice posesor de cod de acces, fara sa genereze o alarma, are timp sa dezarmeze sistemul. Daca doriti sa armati sistemul fara intarziere la intrare, introduceti [\*] [9], si dupa aceea codul de acces. Indicatorul Armed (Armat) va clipi, indicand astfel ca sistemul este armat fara intarziere la intrare. Sistemul va bypass-a zonele de interior. Orice intrare prin zona intrare/iesire va genera o alarma instantanee.

## Armare Rapida

Daca functia Aramare Rapida a fost activata, sistemul poate fi armat prin simpla apasarea tastelor [\*][0] in locul codului de acces. Trebuie sa retineti ca [\*][0] va permite numai armarea sistemului; pentru a dezarma, introduceti un cod valid. Administratorul sistemului va informa daca functia de Armare Rapida a fost ativata .

### 1.4 Dezarmare

Intrati in aria protejata prin usa (zona) definita ca intrare/iesire. Daca intrati in aria protejata prin orice alta usa (zona) ce nu este definita ca intrare/iesire se va genera o alarma instantanee. Dupa ce ati intrat in aria protejata buzerul tastaturii va emite un sunet , si durata programata pentru timpul de intrare/iesire va incepe sa se incrementeze (max. 255 secunde).

Introduceti un cod de acces valid la tastatura. **In cazul introducerii unui cod gresit, apasati tasta [#] si introduceti codul din nou.** Indicatorul LED Armed se va stinge, iar buzerul tastaturii va inceta. Trebuie sa introduceti un cod valid inainte ca timpul de intrare/iesire sa expire.

In cazul cind s-a declansat alarma in timp ce sistemul a fost armat, va fi afisat un mesaj al "memoriei de alarma" cu numele zonei ce a cauzat acel eveniment. Display-ul va mentine afisat aceste mesaje pentru 2 minute sau pana ce tasta [#] va fi apasata. Tastatura va reveni la starea stand-by.

#### Dezarmarea Altei Partitii

Daca aveti un cod valid pentru mai multe partitii, trebuie sa la dezarmati inainte de a intra. Pentru dezarmarea unei alte partitii, introduceti codul de acces. Tastatura va afisa pe display :

(0) TO ARM < > (Partition Label) R
---------------------------------------

Utilizati tastele (< >), pentru scroll pana la partitia ce doriti sa dezarmati. Retineti ca numai partitiile pentru care codul dvs. este valid vor fi afisate pe display. Daca partitia pe care ati selectat-o este armata, litera "A" va apare in coltul din dreapta jos pe display-ul tastaturii, ca in exemplul urmatoar:

(2) TO SELECT < > (Partition Label) A
--

Pentru a dezarma partitia, apasati numarul din paranteza (in acest caz, [2]) sau apasati tasta [\*].

### 1.5 Memoria de Alarma

Pentru a vizualiza ce alarme au survenit in timp ce sistemul a fost armat, aoasti [\*] [3]. Alarmele ce au survenit dupa ultima armare vor fi afisate. Apasti [#] cind considerati ca ati terminat vizualizarea alarmelor, pentru a iesi din modul "Memorie Alarma".

**NOTA :** Nu se va afisa la display, alarma de tip Tamper (Sabotaj).

## 1.6 Daca Sistemul este in Alarma

### Alarma la Incendiu

Daca sistemul are instalate detectoare de fum, alarma la incendiu se va semnaliza prin semnal acustic pulsator. In cazul ca auziti sirena sunind in mod pulsator, urmati planul de evacuare imediata in caz de incendiu.

### Alarma la Efracție

Alarma la efracție se va semnaliza prin semnal acustic continuu. Alarma la efracție va inceta la introducerea unui cod de acces valid. Daca alarma a fost neintentionata, apelati imediat dispeceratul sau firma de paza pentru a preveni o interventie ce nu este necesara.

Puteti determina cauza alarmei, in meniul "Alarm Memory", [\*] [3]. Odata ce cauza care a generat alarma s-a inlaturat, sistemul va reveni la starea sa precedenta (ex.: armat).

## 1.7 Bypass(Ocolire) Zone

Puteti utiliza functia bypass (ocolire) a zonelor cind este necesar accesul intr-o parte a ariei protejate, iar sistemul este armat. Zonele care sunt temporar defecte (datorita cablajului distrus, sau contacte inlaturate pt. eventuale reparatii) trebuiesc ocolite. Zonele armate nu se pot ocoli.

Zonele bypass-ate nu vor genera alarma. O zona nu va mai putea fi bypass-ata odata ce sistemul a fost armat. Functia de bypass va inceta la dezarmarea sistemului si trebuie repetata la urmatoarea armare.

**NOTA:** *din ratiuni de securitate, administratorul sistemului dvs. va dezactiva functia bypass pentru anumite zone din sistem.*

Bypass-area zonelor va reduce protectia de securitate. Daca este necesar bypass-ul unor zone (defecte, cabaj distrus, etc.), recomandam sa fie contactat administratorul sau service-ul imediat pentru remedierea problemelor si revenirea sistemului la functionarea normala.

**NOTA :** *Instalatorul poate avea posibilitatea pentru a bypass-a zonele de incendiu din sistem. Intrebati instalatorul pentru a fi informati.*

Daca este posibil bypass-ul zonelor de incendiu, in caz ca este activat, sistemul va indica defect la zonele de incendiu. Nu se poate dezactiva functia bypass prin simpla armare/dezarmare a sistemului. Va trebui dezactivat manual prin procedura descrisa mai jos.

Pentru bypass manual, introduceti [\*] [1]. S-ar putea sa fie necesar un cod de acces. Va apare meniul de bypass cu diverse optiuni. Utilizati tastele sageti (< >) pentru scroll prin fiecare optiune si apasati tasta [\*] pentru aselecta, sau apasati numarul ce apare in paranteza. Optiunile de bypass sunt dupa cum urmeaza:

**[0] Bypass Open Zones** (Bypass Zone Deschise) - Aceasta sectiune va afisa numai zonele deschise curent sau bypass-ate. Utilizati tastele (< >) pentru vizualizarea zonelor. Zonele ce sunt deschise au afisat semnul (!) in coltul dreapta jos al display-ului LCD. Pentru a selecta o zona ce doriti a fi bypas-ata apasati tasta [\*]. Simbolul "\*" va apare pentru a indica faptul ca acea zona a fost bypass-ata.



[1] **Bypass Zones** (Bypass Zone) - Aceasta optiune va permite imediat sa bypass-ati orice zona. Utilizati tastele (< >) pt. a cauta zona care doriti si apasati tasta [\*] pentru a selecta. Simbolul "\*" va apare pe display dupa eticheta zonei pentru a indica faptul ca aceasta a fost bypass-ata.

[2] **Clear Bypasses** (Stergere Bypass-uri) - Aceasta optiune va permite dezactivarea functiei bypass pentru toate zonele partitiei.

[3] **Recall Bypasses** (Reapel Bypass) - Aceasta optiune va bypass-a in mod automat ultimul grup de zone ce au fost bypass-ate la ultima armare.

[4] **Previous Menu** (Meniu Precedent) - aceasta optiune va aduce la meniul "Enter Code to Arm System." De aici veti putea sa armati sistemul.

## 1.8 Defectiuni Sistem

Sistemul de alarma monitorizeaza in mod continuu anumite stari de defectiune. In caz ca survine o asemenea conditie, indicatorul Trouble al tastaturii va ramane aprins si un sunet scurt se va auzi la 10 secunde. Pentru a inhiba sunetul de avertizare apasati tasta [#]. Indicatorul Trouble va ramane aprins pana la disparitia defectiunii.

Pentru a vizualiza ce defectiuni sunt prezente in sistem, introduceti [\*] [2] la orice tastatura. Utilizati tastele (< >) pentru scroll prin lista de defectiuni:

Daca **AC Trouble (Lipsa CA)** este prezent, sistemul a pierdut alimentarea din retea, din cauza unei pene de curent, si ar trebui sa se restaureze dupa ce revine tensiunea. Daca tensiunea de retea revine si defectul persista, va rugam sa apelati pentru service.

Daca **TLM Trouble (Monitorizare Linie Telefonica)** este prezent, este problema cu linia telefonica. Daca telefoanele functioneaza normal, dar conditia persista, apelati pentru service.

Orice alta conditie de defectiune necesita asistenta din partea unui instalator autorizat. Apelati la instalatorul sistemului de fiecare data cand intervine o defectiune.

## Sectiunea 2: Coduri de Acces

---

Codurile de Acces sunt utilizate pentru armare/dezarmare, dar si pentru accesarea functiilor sistemului. Exista mai multe coduri diferite in sistem.

Codul **Grand Master** are atribute pentru toate functiile sistemului. Aceasta include bypass zone, activare iesiri, validare optiuni utilizator si programare coduri acces. Codul Grand Master este codul cu numarul 0001. In mod normal, numai instalatorul dvs. poate modifica acest cod. Va rugam sa apelati la instalator daca doriti sa modificati acest cod.

Urmatoarele sectiuni explica cum efectuati programarea codurilor noi, sau modificarea celor existente. Vor fi descrise si optiunile codurilor.

### 2.1 Programarea unui Nou Cod de Acces

Aceasta sectiune descrie trei aspecte de baza in programarea codului de acces:

- Cum selectati un cod nou de acces pentru a fi programat
- Cum programati codul din 4- sau 6-digiti
- Cum programati numele utilizatorului pentru a fi identificat prin cod
- Cum selectati partiile pentru care un cod este valid.

Pentru a programa un nou cod de acces, urmati pasii urmatoari:

1. Introduceti [\*] [5] [Cod Master].
2. Pe display va fi afisat:

Select (0) < >  
User No. Search

Apasati [0] sau [\*].

3. Pe display va fi afisat:

Sel. Code (0001) < >  
User 1

User 1 ( Cod Acces 0001) este Codul Master. Instalatorul sistemului poate sa fi programat deja acest cod. Utilizati sageata dreapta (>) pentru scroll la codul ce doriti a-l programa (de exemplu, codul de acces 0002). Apasati [\*] pentru a selecta codul.

4. Pe display va fi afisat:

Select (0) < >  
Program Code

Acesta este **Meniu de Programare Cod**. Utilizati sageata dreapta (>) pentru scroll la fiecare submeniu in meniul Programare Cod. Fiecare submeniu contine diferite optiuni corespunzator diferitelor faze de programare inclusiv cele trei de mai jos. Pentru a selecta o anumita optiune apasati [\*].

## Programare Cod

Pentru a programa un cod nou de acces, procedati dupa cum urmeaza:

1. Din meniul "Program Code", utilizati tastele sageti pentru scroll la mesajul: "Select (0) Program Code." Apasati [0] sau [\*] pt. a programa codul de acces.
2. Pe display se va afisa "Enter Digits" urmat de "AAAA." Aceasta este setarea implicita pentru codul de acces. Introduceti 4 digiti pentru noul cod de acces.
3. Apasati [#]. Display-ul va reveni la starea "Select (0) Program Code." Noul cod a fost programat.

Se pot programa si coduri din 6-digiti. Pentru aceasta, contactati instalatorul pentru a activa optiunea pentru coduri din 6-digiti.

**NOTA:** Nu programati coduri de acces ce pot fi gasite usor si deci vor compromite securitatea sistemului (ex. 1111 sau 1234).

## Editare Nume Utilizator

Pentru a programa numele utilizatorilor codurilor, procedati cum urmeaza:

1. In meniul Program Code, utilizati tasta sageata dreapta (>) pt. scroll pana ce aveti afisat pe display:

Select (2) < > Edit User Name
----------------------------------

2. Apasati [2] sau [\*].
3. Pe display va fi afisat "Program Name." Pentru cod 0002, numele implicit este "User 2." Introduceti noul nume utilizand tastele numar dupa urmatoarea metoda:

---

Literele alfabetului au fost impartite corespunzator tastelor de la 1 la 9, cum urmeaza:

[1] = A, B, C, 1	[2] = D, E, F, 2	[3] = G, H, I, 3	[4] = J, K, L, 4
[5] = M, N, O, 5	[6] = P, Q, R, 6	[7] = S, T, U, 7	[8] = V, W, X, 8
[9] = Y, Z, 9, 0	[0] = Spatiu		

De exemplu, daca se apasa tasta [4] odata, litera "J" va apare deasupra cursorului pe display. Apasati [4] din nou, va apare urmatoarea litera "K" si as mai departe. Daca se apasa o alta tasta, cursorul se va muta in mod automat in dreapta un spatiu. Pentru a sterge un caracter, utilizati tastele sageti [<] [>] pentru a muta cursorul sub caracter, apoi apasati [0]. (De vazut sectiunea 2.4 pentru alte optiuni valide la programarea numelor utilizatorilor.)

- 
4. Odata ce noul nume a fost introdus, apasati tasta [#]. Pe display va fi afisat "Select (2) Edit User Name."

## Editare Masca Partitii

Instalatorul a impartiti sistemul in partitii. Sistemul poate sa aiba una sau mai multe partitii. Pentru a avea acces intr-o anumita partitie codul de acces trebuie sa fie atribuit din programare acelei partitii. Evident, pentru o singura partitie, codul este atribuit Partitiei 1.

Pentru a programa accesul la partiție pentru un nou cod, urmați pașii de mai jos:

1. În meniul Program Code, utilizați tasta săgeată dreapta (>) pentru scroll până la următorul display:
 

Select (6) < >  
 Edit Part. Mask
2. Apasați tasta [6]sau [\*]. Pe display se va indica "Select Toggle < >." Va fi afișat "Partition 1", și apoi litera "N." Aceasta înseamnă că Partitia 1 nu este disponibilă pentru acel cod. Apasați [\*] pentru Partitia 1 și va apărea (Y). Tasta [\*] va activa accesul (Y) sau dezactiva (N) pentru codul selectat.
3. Utilizați săgeata dreapta (>) pentru scroll până la următoarea partiție. Apasați [\*] pentru activare/dezactivare acces la partiție. Repetați acești pași până parcurgeți toate partițiile și până atribuiți accesul la toate partițiile ce doriți să aibă acces codul selectat.
4. Apasați [#] după ce ați terminat de programat Mască Partițiilor pentru acel cod. Display-ul va reveni la "Select (6) Edit Part. Mask."

## 2.2 Modificare Cod Existent

Pentru a modifica un cod existent, trebuie întâi să-l căutați printr-una din metode: căutare după numărul codului sau după nume utilizator.

Pentru căutare după **număr utilizator**, urmați pașii de mai jos:

1. Introduceți [\*] [5] [Cod Master].
2. Pe display va fi afișat:

Select (0) for  
 User Number Search

Apasați [0] sau [\*].

3. Introduceți numărul codului de acces și apăsați [\*] pentru programare. De asemenea puteți utiliza tastele (< >) pentru scroll la numărul dorit.

Pentru căutare după **nume utilizator**, urmați pașii de mai jos:

1. Introduceți [\*][5] urmat de Cod Master.
2. Pe display va fi afișat "Select (0) for User Number Search." Utilizați tasta săgeată dreapta (>) pentru scroll la următorul mesaj pe display:

Select (1) for  
 User Name Search

Apasați [1] sau [\*].

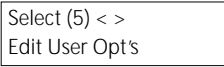
3. Introduceți prima literă a numelui de utilizator prin apăsarea unei taste de la 1 la 9. De exemplu, pentru "Jean", introduceți "J" prin apăsarea tastei [4]o singură dată.
4. Tastatura va afișa pe display primele nume ce încep cu litera ce ați selectat. Utilizați tasta (>) pentru scroll până la numele pe care ați dorit să-l căutați.
5. Odată ce numele căutat este afișat, apăsați [\*] pentru a continua programarea.

Odata ce codul a fost selectat, ati intrat in meniul Program Code. Reprogramati codul de acces, eticheta (nume) cod sau accesul la partitii conform pasilor de programare din Sectiunea 2.1 "Program a New Code".

### 2.3 Modificare Optiuni Cod Utilizator

Optiunile unui cod utilizator determina ce facilitati ale sistemului sunt disponibile. Tabelul 2-1 prezinta toate facilitatile disponibile. Tabelul prezinta ce optiuni sunt disponibile implicit pentru fiecare tip de cod. Pentru modificarea optiunilor unui cod de acces de la valorile implicite procedati ca mai jos:

1. Introduceti [\*] [5] [ Cod Master].
2. Utilizati una dintre metodele de cautare a descrise in Sectiunea 2.2). Apasati [\*] pentru a selecta.
3. Utilizati sageata dreapta (>) pentru scroll pana la urmatorul mesaj



Select (5) < >  
Edit User Opt's

Apasati [5] sau [\*].

4. Utilizati tastele (< >) pt. scroll pana la optiunea dorita. Apasati [\*] pentru activa optiunea (Y) sau a dezactiva (N).
5. Dupa ce ati activat/dezactivat optiunile dorite, apasati [#].

### 2.4 Coduri de Acces - Optiuni Eticheta

In Sectiunea 2.1, ati invatat cum se programeaza eticheta codului ("Program User Name"). Sunt si alte optiuni disponibile pentru acest meniu.

Cand programati eticheta, apasati tasta [\*] pentru alte optiuni. Utilizati tastele sageti (< >) pt. scroll pana la optiunea dorita. Apasati tasta [\*] pentru a selecta.

Optiunile valide sunt:

- **Clear Display:** Aceasta optiune va sterge intreaga eticheta.
- **Clear to End:** Aceasta optiune va sterge display-ul de la caracterul sub care este cursorul pana la sfirsit.
- **Change Case:** Aceasta va schimba formatul literei, litere majuscule sau litere mici.
- **ASCII Entry:** Acest mod este pentru caractere speciale. Utilizati tastele sageti (< >) pentru scroll prin caracterele disponibile. Fiecare caracter va fi afisat impreuna cu codul corespondent de 3 digiti ASCII. Daca stiti codul de 3-digiti al caracterului, introduceti-l. Apasati tasta [\*] pentru a introduce caracterul in eticheta. In Appendix A la sfirsitul manualului exista o lista a acestor caractere speciale.

Tabel 2.1: Optiuni Coduri Acces	Default Settings*				
	GM	2M	SM	S	AC
<b>System Master</b> Alegeti optiunea pentru a programa Codul System Master			Yes		
<b>Supervisor</b> Selectati optiunea pentru a programa Codul Supervisor Va trebui sa programati si masca partițiilor pentru acest cod			Yes♦	Yes	
<b>Arm</b> Permite armarea partițiilor pentru care este atribuit	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Disarm</b> Permite dezarmarea partițiilor pentru care este atribuit	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Bypass</b> Permite bypass-ul zonelor din partițiile pentru care e atribuit	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Command Output</b> Permite activare iesirilor pentru care se cere cod acces Pentru informatii suplimentare intrebati instalatorul sistemului.	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Duress Pulse</b> Selectati optiunea de Cod Duress (vezi "Coduri Speciale")					
<b>One-Time Use</b> Selectati optiunea pentru Cod cu utilizare o singura data ( vezi "Coduri Speciale")					
<b>Escort4580 Access</b> Permite accesul la modulul de asistenta vocala Escort 4850, daca eset instalat.	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Global Access</b> Permite utilizare Tastatura Globala.	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Partition Select Menu</b> Permite vizualizarea tuturor partițiilor accesibile dupa ce ati introdus codul.	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Card Valid</b> (Numai pentru Control Acces. vezi Sectiunea 4.2 "Access Card Programming")	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
<b>Privilege Card idem</b>	Yes	Yes			
<b>Wait for Prvl</b> ibidem					
<b>Silence Fire</b> Permite utilizatorului sa reseteze orice alarma de incendiu din partițiile selectate prin introducerea codurilor de acces la tastaturile de partiție.	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
* Abrevieri: GM = Grand System Master; 2M = Master Secund; SM = System Master; S = Supervisor; AC = Cod Acces (implicit).					
Optiunile codurilor Grand System Master si Second Master nu pot fi modificate de la setarile implicite.					
♦Optiunea System Master devine valida numai dupa ce ati iesit din modul de programare al optiunilor.					

## 2.5 Stergerea unui Cod Existent

Un cod de acces poate fi sters in 2 moduri. Prima data, toate datele ce tin de codul respectiv ar trebui sterse (codul de acces, optiuni , acces partitii) Eticheta codului ( numele) se va sterge separat.

Pentru a sterge datele referitoare la codul de acces, procedati cum urmeaza:

1. Apasati [\*][5] [Master code].
2. Depistati codul prin una din metodele de cautare ( vezi Sectiunea 2.2 “Modifying an Existing Code”). Apasati [\*] pentru selectare.
3. Utilizati tasta sageata dreapta (>) pt. scroll pana la display-ul urmator:

Select (1) < > Erase Data
------------------------------

4. Apasati [1] sau [\*]. Toate datele referitoare la codul de acces, exceptind numele, vor fi sterse.

Pentru a sterge numele atribuit unui cod procedati cum urmeaza:

1. Introduceti [\*] [5] [Master cod].
2. Depistati codul prin una din metodele de cautare ( vezi Sectiunea 2.2 “Modifying an Existing Code”). Apasati [\*] pentru selectare.
3. Utilizati tasta sageata dreapta (>) pentru scroll la meniul urmator: “Select (2) Edit User Name” si apasati [\*].
4. Pe display va fi indicat numele curent. Apasati [\*].
5. Pe display va fi indica “Select (0) Clear Display” Apasati [\*]. Numele utilizatorului codului va fi sters.
6. Urmariti instructiunile de programare din Sectiunea 2.1. pentru a programa un nume nou sau iesiti cu # din sectiunea de programare.

## 2.6 Coduri Speciale

Urmatoarele 4 coduri sunt coduri speciale. Prin selectarea optiunii corespunzatoare, programati fiecare cod (vezi Sectiunea 2.3 “Change User Code Options”).

### Coduri Sistem Master

Un Cod Master are acces total in toate partiile din sistem. Acestea pot fi utilizate la programarea celorlalte coduri de acces, cu exceptia codurilor Sistem Master. Pentru a vizualiza optiunile valide pentru aceste coduri, vezi Tabel 2-1.

### Coduri Supervizor

Codurile supervizor se vor utiliza pentru a programa coduri numai in partitia pentru care codul supervizor este activ. Utilizatorii Supervizor nu pot programa un alt cod Supervizor sau cod Master. Orice alte optiuni sunt date in tabelul 2-1.

### Coduri Duress

Daca s-a activat optiunea Duress, atunci codul devine un cod Duress. Cind se introduce un cod Duress, sistemul va trimite un semnal duress catre dispecerat. Asigurati-va ca optiunile de Armare si Dezarmare sunt are also enabled for this code.

### Cod Utilizabil o Singura Data

Daca optiunea "One-time Use" este activata, codul va deveni utilizabil doar o singura data. Codul poate fi utilizat pt. a dezarma o anumita partitie, dar atunci cind veti arma partitia cu acest cod, va fi sters odata ce timpul de intirziere la iesire va expira. Codul nu va mai fi utilizabil din nou. Asigurati-va ca ati activat optiunile de Armare si Dezarmare pentru acest cod.

### Cod Tip "Log Only"

Un cod de tip "Log Only" (numai Log) va crea doar un eveniment in in memoria de evenimente odata ce a fost introdus la tastatura. De fapt se va inregistra numai ora la care a fost introdus (ex.: pt. verificare paza). Pentru a crea un cod "Log only", dezactivati absolut toate optiunile acestuia.

## 2.7 Coduri Programate de Instalator

Acestea sunt coduri ce sunt programate de catre instalator. Consultati instalatorul sistemului pentru mai multe detalii despre acestea.

- **Cod Second Master** : Acest cod are aceleasi atribute ca si codul System Grand Master. Numai instalatorul sistemului poate programa acest cod.
- **Walk Test Code**: Acest cod este utilizat pentru a accesa modul de test plimbare (pentru testul zonelor).
- **Guard Code**: Acest cod este valid atunci cind partitia este dezarmata si numai pentru o durata de timp programata pt. armare utilizind codul Guard. Numai instalatorul poate programa un cod Guard.



# AVERTIZARE Va rugam, cititi cu atentie.

## Nota pentru instalatori

Aceasta avertizare contine informatie vitala. Avind contact direct cu utilizatorii, va revine responsabilitatea informarii despre fiecare detaliu ce trebuie cunoscut de catre utilizatorul sistemului dvs.

## Funcționare necorespunzătoare

Sistemul a fost proiectat sa fie cat mai eficient posibil. Totusi pot exista situatii de urgenta (incendii, efracție ) pentru care sistemul sa nu asigure protectia adecvata. Orice sistem de alarma de orice tip poate fi compromis in mod deliberat sau sa nu functioneze corect din diverse motive. Cateva, dar nu toate aceste motive, sunt enumerate in continuare:

### Instalare Inadecvata

Un sistem de securitate trebuie instalat astfel incat sa ofere un maxim de protectie. Orice instalare trebuie sa fie evaluata tehnic in prealabil pentru acoperirea optima a arilor si intrarilor. Yalele sau alte incuietori pentru usi, ferestre trebuie sa fie sigure si functionale. Ferestrele, usile plafonale si peretii obiectivului de protejat trebuie de asemenea sa aiba o rezistenta mecanica suficienta pentru a asigura nivelul de protectie dorit. O reevaluare trebuie efectuata si daca se aduc modificari ale constructiei. Daca este posibil se recomanda o evaluare efectuata de catre personal autorizat al pompierilor si/sau politiei.

### Intentii Criminale

Acest sistem contine anumite facilitati cunoscute a fi eficiente la data la care au fost fabricat. Este posibil ca persoane cu intentii criminale sa dezvolte tehnici care pot reduce eficienta sistemului. Important este ca un sistem de securitate trebuie revizuit periodic pentru a verifica daca performantele nu sunt afectate, iar in caz ca sunt componente care nu functioneaza in parametri normali, acestea sa fie inlocuite.

### Accesul Infracrilor

Infracrii pot patrunde printr-un punct neprotejat, care nu este acoperit de catre detectori, ori aria de detectie este insuficienta, pot deconecta dispozitivele de avertizare sau pot interfera cu anumite componente ale sistemului pentru a provoca o functionare incorecta.

### Pene de Tensiune

Unitatile de Control, detectorii PIR sau cei de fum si orice alt dispozitiv necesita o tensiune de alimentare corespunzatoare. Daca dispozitivul opereaza cu baterii, este posibil ca acestea sa se descarce. Chiar daca bateriile nu s-au descarcat dupa durata normala de functionare, trebuie sa fie schimbate. Daca dispozitivul functioneaza alimentat din retea, dupa o pana de tensiune, chiar scurta, verificati functionarea sistemului. Penele de tensiune de orice durata sunt insotite si de fluctuatii care pot afecta echipamentele electronice, deci si sistemele de securitate. De aceea este recomandat ca dupa o pana (sau soc) de tensiune efectuati un test al sistemului de securitate pentru a verifica buna sa functionare.

### Incetarea Functionarii Bateriilor

Echipamentele cu transmisie radio sunt proiectate sa functioneze citiva ani in conditii normale de utilizare. Durata de viata a bateriilor poate varia functie de mediu, mod utilizare, tipul bateriei. Intr-un mediu cu temperaturi extreme, umiditate excesiva sau cu fluctuatii mari de temperatura durata de viata a bateriei se poate reduce. Fiecare dispozitiv radio poate monitoriza starea bateriei si poate trimite un semnal de baterie descarcata, pentru a stii cind trebuie inlocuita. Totusi, este recomandat sa efectuati testari periodice ale echipamentelor radio.

### Compromiterea transmisiei radio a dispozitivelor

Semnalele radio pot sa nu fie receptionate corect sau deloc in situatii ce includ obiecte de metal plasate in apropierea echipamentelor, brieriua deliberata sau interferente radio cu alte dispozitive similare.

### Utilizatorii Sistemului

Utilizatorul nu poate actiونا un buton de panica sau de urgenta datorita unei dizabilitati fizice temporare sau permanente, nu ajunge in timp util la dispozitiv, sau nu este familiarizat cu operarea corecta a sa. Este totusi important pentru ca toti utilizatorii sistemului sa fie bine instruiti in a utiliza toate comenzile sistemului si sa stie sa opereze sistemul daca acesta intra in alarma.

### Detectorii de Fum

Detectorii de fum ce fac parte din sistemul dvs. de securitate pot sa nu fie functionali pentru motive ce vor fi enuntate in continuare:

detectorii au fost instalati in mod necorespunzator ca pozitie. Fumul nu poate ajunge la detector (focul este in cos, in pereti, acoperis sau de partea cealalta a usilor). Detectori de fum nu pot detecta fumul sau incendiile de pe alt nivel al cladirii.

Fiecare incendiu are specific volumul de fum si viteza de ardere. Detectori de fum nu detecteaza in acelasi fel tipuri diferite de foc. Detectori de fum nu pot alerta la timp unele incendii cauzate din neglijenta sau accidente cauzate de fumat in pat, explozii violente, scapari de gaze, depozitarea improprie a materialelor inflamabile, supraincalzirea circuitelor electrice, jocul cu chibrituri sau intentionat. Chiar daca detectia de fum functioneaza corespunzator pot exista situatii ca avertizarea sa nu fie facuta la timp pentru a permite ca ocupantii cladirii sa fie evacuatii suficient de rapid.

### Detectorii de Miscare

Detectorii de miscare nu pot detecta miscarea decit in aria descrisa in instructiunile de instalare. Acesti detectori nu pot face diferenta intre intrusi si ocupantii cladirii. Detectori de miscare nu asigura o protectie volumetrica totala. Ei au raze multiple de detectie si miscarea poate fi detectata in aria neobstructionata acoperita de aceste raze. Nu pot detecta miscarea ce se produce in spatele peretilor, plafanelor, podelelor, peretii de sticla, usi de sticla sau ferestre. Orice mod de a afecta buna functionalitate, cu intentie sau nu, mascarea, vopsirea, stropirea cu orice substante a lentilelor, oglinzi, ferestre etc., pot afecta partial sau total functionarea detectorului.

Detectorii pasivi cu infrarosu lucreaza prin detectia schimbarii de temperatura. Oricum eficienta lor se reduce mult daca temperatura creste pana aproape de cea a corpului uman sau daca exista in mod neintentionat surse de caldura plasate in aria de detectie. Aceasta pot fi radiatoare, convectoare, cuptoare, sobe, seminee, razele solare, calorifere, etc.

### Dispozitive de Avertizare

Dispozitivele de avertizare, de ex. sirene, optice, stroboscopice nu pot alerta intodeauna persoanele daca acestea sunt in alta incapere, nu aud suficient, avertizorile sunt amplasate la alt nivel al cladirii, deci este putin probabil ca ocupantii sa fie avertizati.

Sunetele de avertizare pot fi acoperite de sunetul produs de unele echipamente electrocasnice, radio, televizoare, trafic, etc.

Desi sunetul dispozitivelor de avertizare este puternic, nu poate fi audiat de persoane cu dizabilitati.

### Linii Telefonice

Daca liniile telefonice sunt utilizate pentru a transmite alarma, pot fi ocupate o anumita perioada. Infracrii pot taia liniile telefonice sau interveni cu dispozitive mai sofisticate ce nu pot fi detectate, dar pot compromite comunicatiile.

### Timp Insuficient

Pot exista situatii cind sistemul poate functiona corespunzator, dar ocupantii nu pot fi protejati intr-o situatie de urgenta din cauza ca nu pot sesiza avertizarile in timpul necesar.

In caz ca sistemul este monitorizat, timpul de raspuns poate fi prea mare pentru protectia ocupantilor sau bunurilor.

### Componenta Defecta

Desi a fost depus orice efort pentru a face acest sistem cit mai fiabil, este posibil sa-i fie afectata buna functionare din cauza defectarii unei singure componente.

### Test Inadecvat

Cele mai multe probleme pot fi prevenite daca sistemul este testat periodic si se fac revizii si verificari de intretinere cu regularitate.

Un sistem de securitate trebuie sa fie testat saptaminal si/sau imediat dupa o tentativa de efracție, incendii, soc de tensiune, furtuna, orice activitate de constructie, inaustru sau inafara cladirii. Testul va include toti detectori, tasterati, dispozitive de avertizare si orice alta componenta operationala a sistemului.

### Securitate si Asigurare

Referitor la capabilitatile sale, un sistem de alarma nu e un substitut al asigurarii proprietatii sau vietii. Un astfel de sistem nu e un substitut pentru prudenta cu care actioneaza proprietarii sau alti ocupantii ai cladirii in cazul unei situatii de urgenta sau orice alt fel de accident.