



ELECTRONIC ENGINEERING LTD.

Serie Runner

PANEL DE CONTROL ALÁMBRICO E INALÁMBRICO

Guía de Usuario

Garantía Limitada Crow

Crow garantiza estos productos de estar libres de defectos en materiales o mano de obra bajo uso normal y servicio por un periodo de 24 meses desde el último día de la semana y año cuyos números son impresos en la tarjeta principal del circuito electrónico dentro de los productos

La obligación de Crow está limitada a reparar o reemplazar este producto, en su opción, libre de cargo en materiales o labor, si se prueba que esta defectuoso en materiales o mano de obra bajo normal uso y servicio. Crow no debe tener obligación bajo esta garantía limitada o por otro lado si el producto es alterado o reparado inadecuadamente o servido por cualquier otra persona diferente a Crow.

No habrá garantías, expresadas o implicadas, de mercandibilidad o capacidad de los productos por un propósito particular o por otro lado, los cuales extiendan la descripción de lo aquí expresado. En ningún caso Crow deberá tener obligación con alguien por cualquier daño consecuente o incidental por ruptura de este o de otras garantías, expresadas o implicadas, o bajo cualquier otra base de obligación que sea, incluso si la pérdida o el daño es causado por fallo o negligencia de Crow.

Crow no representa que estos productos puedan no ser comprometidos o embaucados; que estos productos prevendrán cualquier lesión personal o pérdida de propiedad o daño por robo, asalto, fuego u otro; o que estos productos proveerán en todos los casos de una adecuada prevención o protección.

El Comprador entiende que una apropiada instalación y mantenimiento del producto puede en algunos casos reducir el riesgo de robo, fuego, asalto u otros eventos ocurridos sin una Alarma, pero esto no es un seguro o una garantía de que estos eventos no ocurran o de que no habrá daño personal o pérdida de propiedad o daño como resultado.

Sin embargo, Si Crow es llevado a obligación, directa o indirectamente, por alguna pérdida o daño contemplado a estos productos, indiferentemente de la causa u origen, la máxima obligación de Crow no deberá en ningún caso exceder el precio de compra de estos productos, los cuales deberán ser la única solución en contra de Crow.

© 2005. Todos los derechos reservados.

La información en este documento esta sujeta a cambiar sin previo aviso. Ninguna parte de este documento puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, sin el expreso permiso escrito de .

P/N 7101585 Rev A Y.A

Document Version 1.00.001

Runner Series Agosto 2005

PANEL DE CONTROL ALÁMBRICO E INALÁMBRICO.....	1
INTRODUCTION.....	1
INTRODUCTION.....	1
EL SISTEMA DE CONTROL DE ALARMA DE CROW.....	1
TÍPICA CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA DE ALARMA.....	1
DESCRIPCIÓN DEL TECLADO.....	2
DESCRIPCIÓN DEL TECLADO.....	2
TECLAS DE FUNCIÓN KEYS.....	2
TECLAS ALFANUMERICAS.....	2
SEÑALES AUDIBLES.....	2
INDICADORES.....	3
RESUMEN DE FUNCIONES.....	3
COMO ARMAR EL SISTEMA ANTES DE SALIR.....	4
Preparando el Sistema para Armar.....	4
Armando el Sistema.....	4
Armado Rápido (Si esta activado desde instalación)	4
Desarmando el Sistema.....	4
Parando y Reiniciando Alarmas.....	4
ARMANDO EL SISTEMA MIENTRAS ESTÁ EN CASA.....	5
Armando el Sistema en modo Perimetral.....	5
Desarmando el Sistema.....	5
COMO ARMAR PARTICIONES.....	5
COMO OMITIR ZONAS.....	5
USANDO EL CHIME (SI ES HABILITADO EN INSTALACIÓN).....	6
ALERTAS DE EMERGENCIA.....	6
Como iniciar un Pánico.....	6
Como iniciar una Akarma Médica.....	6
Como iniciar una Alarma de Fuego.....	6
GENERAR AMENAZA O COACCIÓN.....	6
COMO LEER LOS MENSAJES DEL SISTEMA.....	6
COMO LEER MENSAJES DE PROBLEMAS.....	7
COMO MOSTRAR LOS EVENTOS DE LA MEMORIA.....	7
COMO CONTROLAR SALIDAS Y EQUIPOS	8
INGRESE A PROGRAMA DE USUARIO / MODO CLIENTE.....	9
Sobre Código Maestro y de Usuario.....	9
Como Cambiar el Código Maestro.....	9
Como Adicionar o Cambiar Códigos de Usuario.....	9
Como Borrar Códigos de Usuario.....	10
COMO SELECCIONAR LA FECHA Y LA HORA.....	10
COMO OPERAR LA SALIDA DE CONTROL DE ACCESO.....	10

COMO EMPEZAR EL MODO DE PRUEBA DE CAMINADO.....	11
COMO CONTESTAR UNA LLAMADA ENTRANTE.....	11
USANDO EL COMANDO DE CONTROL REMOTO	11
USANDO EL CONTROL DE COMANDO LOCAL.....	13
TECLADO LCD.....	14
TECLADO LCD.....	14
AJUSTANDO LA ILUMINACIÓN Y EL TONO DEL BUZZER.....	14
PROGRAMANDO EL MENU DEL TECLADO LCD EN MODO DE EDICION LOCAL.....	16
Cambiando el Identificador de Caracteres de la Partición.....	18
Cambiando los Nombres de las Zonas.....	18
Cambiando el Nombre de la Partición en el Teclado.....	19
Cambiando el Nombre del Teclado.....	19
Cambiando los Nombres de Usuarios.....	20
Cambiando los Nombres de las Salidas.....	20
Reiniciando Textos Individuales a Parámetros de fabricante o última selección salvada	20
Reiniciando Todo el Texto a Parámetros de Fábrica.....	20
Copiando el Texto a Otro Teclado LCD.....	20
Saliendo del Modo de Programación de Edición Local.....	21
TABLA PERSONALIZABLE.....	22
TABLA PERSONALIZABLE.....	22

El Sistema de Control de Alarma de Crow

Estamos realmente complacidos que usted escoja para proteger sus premisas y posiblemente sus vidas con nuestra SERIE RUNNER de Crow Electronic Engineering Ltd.

La SERIE **RUNNER** es un sistema de control de alarma multifuncional, altamente avanzado, diseñado para controlar enteramente su sistema de seguridad en su hogar o negocio, protegerle contra robo y soportar la operación de múltiples equipos electrónicos.

La SERIE RUNNER tiene opciones de programación increíbles y accesorios adicionales que pueden enfatizar las características normales del panel desde una simple "Automatización" a un "Control Inalámbrico" y comandos de "Voz". Por favor pregunte a su instalador por mas información acerca de estas potentes características.

Usted puede llamar a su hogar y chequear o cambiar el estado de cualquiera de las salidas usando las teclas de su telefono. Arme o desarme la casa entera o solamente una area, todo con la confirmación de sus selecciones por medio de mensajes de su propia voz.

Imaginese activar el spa antes de dejar su trabajo, asi estará caliente cuando usted llegue a la puerta. El calentador de aire se ha activado automáticamente usando el temporizador incluido y ademas usted ha abierto la puerta de cortina del garaje y desarmado el garaje desde su telefono celular y todo esto mientras su tecnico puede trabajar en la reparacion de su labadora.

El controlador soporta u teclado de 16 LEDs o el mas sofisticado teclado de LCD.

Tambien tiene una comprensiva memoria de eventos de alarma que guarda toda la actividad junto con la fecha y hora.

Típica Configuración del Sistema de Alarma

Las premisas protegidas pueden ser divididas en 16 zonas, tal como se define en el esquema de instalación.

El Area protegida puede ser agrupada en dos particiones separadas (A y B).

El sistema le permite en un ambiente de negocios o comercial, la conveniencia de agrupar separadamente, las oficinas del area de bodega, o en una residencia privada, los diferentes cuartos de un hogar. Por ejemplo, la sala, el dormitorio, incluso el atico y el sotano.

Estos Grupos o zonas pueden actuar específicamente a diferentes tipos de eventos y luego generar una alarma o activar un equipo.

El sistema puede ser armado en dos modos diferentes:

Arm – (Armar) las areas protegidas deben ser evacuadas completamente.

Stay – (Perimetral) las personas o mascotas pueden estar en las areas protegidas.

Usted tiene acceso a las características de control de los teclados y puede cambiar sus propios parametros.

El sistema puede ser accesado via multiples Teclados (cada uno localizado en diferentes lugares). Hasta 8 teclados pueden ser integrados al sistema. Los ives de acceso y sus codigos de acceso son descritos mas adelante en esta guia.

Descripción del Teclado

- El teclado de LEDs le muestra toda la información requerida para operar el sistema. El usuario se comunica con el sistema de alarma via teclado. El teclado muestra continuamente información del estado del sistema de alarma, y habilita al usuario para operar el sistema e diferentes maneras, cambiando los parámetros y la configuración de los códigos de acceso de los usuarios.
- El teclado también recoge y guarda los eventos para ser mostrados en el momento de ser solicitados, para ver la actividad del sistema y analizar el desempeño para diagnósticos.



Teclas de Función Keys

Estas teclas son usadas para armar el sistema, ingresar comandos para alterar los parámetros, o recorrer la historia de eventos.

ARM, STAY, BYPASS, PROGRAM, CONTROL, MEMORY, PANIC, ENTER

ARMAR, PERIMETRAL, OMITIR, PROGRAMAR, CONTROL, MEMORIA, PANICO, ENTER.

Teclas Alfanumericas

Estas teclas son usadas para introducir los códigos, iniciar una emergencia o para programación.

Señales Audibles

Cuando un teclado es usado para activar o desactivar las diferentes funciones este emite diferentes beeps audibles. Su significado es descrito en la tabla siguiente.

Tabla 1 Lista de señales audibles

Sonido	Secuencia	Descripción
Beep corto	Solo uno	Ha sido presionado una tecla en el teclado
3 beeps cortos	Una sola vez	Operación lograda satisfactoriamente
Beep largo	Una sola vez	Operación ilegal, o presionada erróneamente
Beep lento	Solo en tiempo de entrada o salida	El tiempo de retardo de entrada o salida previene cuando el sistema es armado e indica que usted debe salir del área protegida, también el tiempo de entrada previene cuando se ingresa via zona de entrada , a desarmar el sistema.

Indicadores

Hay 30 LEDs indicadores para mostrar el estado del sistema.

- ❑ LEDs 1- 16, indicadores de zona y estado del sistema
- ❑ Indicadores de partición, LEDs A o B
- ❑ Indicador de Armado, Indicador de Memoria, Indicador de Omisión de zona
- ❑ Indicador de Programa, Indicador Auxiliar, Indicador VAC
- ❑ Indicador Tamper, Indicador Batería, Indicador Línea, Indicador Control

Resumen de Funciones

Las principales funciones del sistema son listadas en la tabla siguiente

Función	Tecla	Descripción	Notas
Armado completo o particionado	C:O:D:E ENTER	Inicia armado completo	
Armado completo	ARM	Inicia armado completo	Solo SI habilitado por instalador
Desarmar en salida	ARM	Desarma el sistema durante el tiempo de salida	Solamente cuando los beeps lentos son emitidos
Desarmar	C:O:D:E ENTER	Desarma el sistema	Detiene alarmas
Armado Perimetral	STAY C:O:D:E ENTER	Inicia armado parcial cuando el usuario esta en casa	Soli SI habilitado por instalador
Armado Perimetral	STAY	Inicia armado parcial cuando el usuario esta en casa	
Desarmado Perimetral	C:O:D:E ENTER	Desarma el sistema	
Desarmado Perimetral	STAY	Desarma el sistema	
Omitir	BYPASS Zone # ENTER	Omite una zona	Repita este procedimiento para retirar la omisión
Inicia Pánico	PANIC	Activa alerta de pánico	
Inicia Pánico	1 + 3	Activa alerta de emergencia	Solo SI habilitada por instalador
Inicia alarma Médica	7 + 9	Activa alerta Médica	Solo SI habilitada por instalador
Inicia alarma de Fuego	4 + 6	Activa alerta de Fuego	Solo SI habilitada por instalador
Memoria	MEMORY	Inicia muestra de eventos en memoria. <ENTER> cancela lectura de memoria	Muestra eventos y automáticamente avanza al siguiente evento cada 2.5 Seg. (Use tecla <MEMORY> para avanzar)
Anunciador (Chime) Activa/Desactiva	CONTROL PROGRAM	Activa o desactiva función Chime	Solo SI habilitada por instalador
Control	CONTROL Device# ENTER	Activa o desactiva salidas y equipos	Presione <Control> por 2 segundos
Cambiar o adicionar códigos de usuarios	PROGRAM M:CODE ENTER	Activa modo de Programación para adicionar o cambiar códigos de usuarios	Para detalles ver pagina 12

Nota: Si usted comienza una operación erróneamente, presione <ENTER> para salir y regresar al modo anterior

Como Armar el Sistema antes de Salir

Preparando el Sistema para Armar

Verifique que todas las zonas esten cerradas. Cuando todas las zonas esten cerradas (todas las puertas, salidas y ventanas estan cerradas y el movimiento en el área protegida esta restringida u omitida), el sistema está listo para ser Armado. Si uno o mas indicadores de zona estan iluminados, esto muestra las zonas abiertas.

Cerrar zonas abiertas, u omitirlas. Omite una zona que usted no puede cerrar, <Bypass> el indicador ilumina intermitentemente indicando la zona (s) omitida (s). Para mas detalles ver página 9.

Nota: Las zonas omitidas no estan protegidas.

Armando el Sistema

Antes de salir del sitio usted debe armar el sistema.

Armando el Sistema de Alarma activa todos los detectores en la partición que esta siendo armada.

0. Ingrese su **Código**.
1. Presione **<ENTER>** para Armar el Sistema.

Hay un tiempo de retardo de salida antes de que el sistema se arme. Durante este periodo de tiempo, un beep lento es escuchado para indicar que el sistema no esta armado ya y recordar que debe dejar el area protegida.

El indicador **A** o **B** se ilumina indicando que el sistema esta armado.

Los indicadores pueden estar apagados unos segundos después de que el tiempo de salida haya terminado, dependiendo de la configuración en la instalación.

- Para desarmar el sistema durante el tiempo de salida, presione **<ARM>**.

Armado Rápido (Si esta activado desde instalación)

- Presione **<ARM>** para armar el sistema.

Los indicadores **A** o **B** se encienden, el sistema esta armado.

Durante el tiempo de Salida, un beep prolongado es escuchado mientras usted evacua el area protegida

Desarmando el Sistema

1. Ingrese su **Código**.
0. Presione **<ENTER>**.

El indicador **A** o **B** se apaga, el sistema esta ahora desarmado.

Parando y Reiniciando Alarmas

0. Ingrese su **código**.
1. Presione **<ENTER>**.

Esto detendra la alma en cualquier momento, y tambien apagara la sirena audible.

Armando el Sistema mientras está en Casa

Armando el Sistema en modo Perimetral

Este tipo de armado es usado cuando personas estan presentes dentro del area de proteccion. En la noche, cuando la familia se va a retirar, zonas perimetrales son protegidas, pero no las zonas interiores. Consecuentemente, los movimientos al interior seran ignorados por el sistema.

1. Presione **<STAY>**.

0. Ingrese su **código**.

1. Presione **<ENTER>**.

Los indicadores **A** o **B** señalaran intermitentemente que el sistema esta armado en modo perimetral.

Perimetral Rápido

Esta caracteristica debe ser habilitada en la hora de la instalacion.

□ Presione **<STAY>** para armar el sistema.

Durante el tiempo de salida usted puede dejar el sitio. Si usted desea permanecer, o si quiere que nadie entre a las areas protegidas, usted puede cancelar el tiempo de Entrada/ Salida presionando la tecla de **<ENTER>**.

Los beeps prolongados pararan y el sistema estara inmediatamente armado.

El indicador **A** o **B** señalara intermitentemente que el sistema es armado en modo perimetral. Los indicadores pueden apagarse unos segundos después de que el tiempo de salida haya terminado, dependiendo de la programación de instalador.

Desarmando el Sistema

Ingrese el **Código de Usuario** y presione **<ENTER>**, o presione **<STAY>** SI fue habilitado por el instalador.

Los indicadores **A** o **B** se apagaran para indicar que el sistema esta desarmado.

Como Armar Particiones

El area protegida puede ser agrupada en 2 separadas particiones (**A** or **B**). El sistema puede ser agrupado separadamente a la conveniencia del usuario, en un ambiente de negocios, las oficinas de un area de bodega, o en una residencia privada, los diferentes cuartos de un hogar, e.j. sala, Cuartos, etc.

Para Armar la Partición A ingrese el código de usuario de la partición A

Para Armar la Partición B ingrese el código de usuario de la partición B

Nota: Para armar una partición con codigo ver la pagina 8 "Como armar el sistema antes de salir"

Durante el tiempo de salida usted puede dejar el sitio. Al final del procedimiento los indicadores **A** o **B** encienden para indicar que la partición A o/y B esta Armada.

(Los indicadores pueden estar apagados unos segundos, dependiendo de la programación de instalador).

Para desarmar la partición, ver "Desarmando el Sistema".

Como Omitir Zonas

Omitir cualquier zona que no puede ser cerrada. Usted puede omitir zonas seleccionadas antes de armar. Es usado temporalmente para excluir una zona que falla y que requiere ser reparada.

Para omitir una zona seleccionada, presione **<BYPASS>**, el indicador de Omitir (Bypass) se enciende indicando que el sistema esta en modo de Omisión.

Ingrese en **número de zona (e.j. 01, 05, 12)** una o mas zonas, el indicador de LED de zona se enciende indicando que la zona fue omitida, seguido presionar **<ENTER>**, el LED de Omitir enciende intermitentemente indicando la zona(s) omitidas.

Mientras esta en modo de Omisión mas de una zona, presione <**BYPASS**>, el indicador de Omitir se enciende para indicar que el sistema esta en modo de Omisión

Adicione el numero de zona (e. j. 03) una o mas zonas, el LED indicador de zona se enciende para indicar que la zona esta omitida, seguido presione <**ENTER**>, el LED omitir enciende intermitentemente para indicar la zona (s) omitidas.

Para quitar la opción de omitir de las zonas omitidas, presione <**BYPASS**>, ingrese el **número de la zona (e.j.07, 13)**, los indicadores tipo LED de la zona se apagan para indicar que las zonas no esta omitidas y <**ENTER**>.

Nota: Desarmando automáticamente retirará la opción de omisión de todas las zonas.

Usando el Chime (Si es Habilitado en Instalación)

Un Chime (Zona Día) es un detector que puede ser parte armado mientras usted esta en casa pero puede estar trabajando como otra parte del edificio. Puede ser programado para operar un buzzer o luz para hacerle saber que tiene un visitante.

Para deshabilitar la zona día (chime), presione <**CONTROL**> y <**PROGRAM**>, el LED indicador de Control se enciende para indicar que la zona día esta deshabilitada.

Para habilitar el modo Chime presione <**CONTROL**> y <**PROGRAM**> el LED de Control se apagará para indicar que el Chime esta activo.

Alertas de Emergencia

Esta llave especial de triple función es mejor programada por su instalador para acomodarla a su situación. La mas comunmente usada es la situación de Pánico.

Hay alarmas de "PANICO", "FUEGO", y "MEDICA". Cuando se usa el teclado de LED, la alarma de Pánico puede ser generada por un botón de "pánico" o por la operación simultánea de dos botones. Presionando dos botones simultaneamente se generan alarmas de Fuego y Médica

Como iniciar un Pánico

- ❑ Presione la tecla <**PANIC**>.

○

Presione simultaneamente las teclas <**1**> y <**3**>.

Como iniciar una Alarma Médica

- ❑ Presione simultaneamente las teclas <**7**> y <**9**>.

Como iniciar una Alarma de Fuego

- ❑ Presione simultaneamente las teclas <**4**> y <**6**>.

Generar Amenaza o Coacción

Si usted está desarmando el sistema bajo amenaza, usted debe ingresar el dígito de coacción antes del código de usuario para activar el discador automático. El dígito de coacción aumenta en un dígito su código usual. Si su código es 345 y 8 es su código de coacción, entonces ingrese 8345 lo cual modificará su código. El código modificado desarmara el sistema en forma normal, pero al mismo tiempo activara el discador silenciosamente para reportar el evento de coacción sin generar sospechas. (Para mayor detalles pregunte al instalador).

Como leer los Mensajes del Sistema

Cuando se ven los eventos de la memoria al presionar la tecla <**MEMORY**>, la primera cosa que será mostrada es el sistema de mensajes.

Si el Led del sistema se enciende y ningun otro LED de zona se enciende en el mismo momento, significa que no hay Alarmas. Si el LED de una zona y los LED's estan encendidos, indica que hay

TECLADO LCD

Alarmas que no han sido seteadas en el sistema. Los LED's 1-8 son predefinidos para señalar lo que mostrara el sistema. Estos indicadores de alarma del sistema son mostrados en la siguiente tabla.

LED 1	Batería Baja	LED 5	Batería Baja en botón inalámbrico
LED 2	Falla de AC	LED 6	Falla detector supervisado
LED 3	Falla Línea Telefónica	LED 7	Tiempo de inactividad de zona terminado
LED 4	Batería Baja en inalámbrico	LED 8	Falla señal de confirmación Kiss-off en discador

Siguiendo la señalización actual de las alarmas del sistema, el panel secuenciará los 256 eventos historicos de la memoria empezando por el mas reciente. La segunda tabla muestra los eventos de alarma que pueden ser mostrados en modo de memoria y los cuales usan los indicadores para mostrarlos.

Como Leer Mensajes de Problemas

Cualquier falla o evento anormal que pueda ocurrir es indicado por mensajes problema y el indicador de problema encendera. Presione <MEMORY> para leer los mensajes y otros eventos guardados en memoria.

Como Mostrar los Eventos de la Memoria.

La memoria del sistema guarda los últimos eventos. Presione <MEMORY> para mostrar la lista de eventos. Siguiendo la señalización de los eventos de alarma existentes, el panel los secuenciará

Los 255 eventos historicos empiezan con el mas reciente evento. La segunda tabla muestra los eventos de alarma que pueden ser mostrados en modo de memoria y los cuales usan los indicadores para mostrarlos.

El sistema mostrará el último evento y automáticamente rotará los eventos uno a uno mostrandolos cada 2.5 segundos y un beep sera emitido por cada evento. Use las flechas si quiere rotar los eventos manualmente.

Espere hasta que todos los mensajes sean mostrados, o presione <ENTER> para cancelar la lectura de memoria.

TIPO DE VENTO	EQUIPO	INDICADOR	ESTADO
ACTIVACION	Zonas 1-16	LED's 1-16	"On Steady" = Listo
OMITIR "BYPASS"	Zonas 1-16	Omitir LED's 1-16	On Steady On Steady
TAMPER DE DETECTOR (CORTO CIRCUITO)	Zonas 1-8	TAMPER LED's 1-8	Intermitente On Steady
TAMPER DE DETECTOR (CIRCUITO ABIERTO)	Zonas 9-16	TAMPER LED's 9-16	Intermitente On Steady
CODIGO DE ALARMA ERRADO	Código en teclado #	TAMPER LED's 1-8	On Steady On Steady
TAMPER DE CAJA O CABINA	Caja o Sirena	TAMPER	Intermitente
TAMPER DE TECLADO	Alarma de Tamper en teclado	TAMPER LED's 1-8	On Steady On Steady
BATERIA BAJA	Controlador de la batería	BATERIA	Intermitente
FALLA DE AC	Controlador de alimentación principal	PRINCIPAL	Intermitente
FALLA DE FUSIBLE F1 o F2	Controlador de fusibles en tarjeta principal	PRINCIPAL	Intermitente
BATERIA BAJA EN ZONA INALAMBRICA	Zona Inalámbrica 1-16	BATERIA LED's 1-16	Intermitente On Steady
BATERIA BAJA EN BOTONERA	Usuario de Inalámbrico 1-20	BATERIA LED's 1-16	Intermitente On Steady

TECLADO LCD

TIPO DE VENTO	EQUIPO	INDICADOR	ESTADO
BOTON PANICO (o BOTONES 1&3 PRESIONADOS A LA VEZ)	Pánico desde Teclado #	LINEA LED's 1-8	Intermitente Intermitente
ALARMA DE FUEGO (BUTONES 4&6 PRESIONADOS A LA VEZ)	Fuego desde Teclado	LINEA CONTROL	Intermitente Intermitente
ALARMA MEDICA (BUTONES 7&9 PRESIONADOS A LA VEZ)	Médical desde teclado	LINEA BYPASS	Intermitente Intermitente
ARMADO A	Area A esta Armada	AREA A	On Steady
ARMADO B	Area B esta Armada	AREA B	On Steady
ARMADO C	Area C esta Armada	AREA C	On Steady
PERIMETRAL A	Area A Modo perimetral	AREA A	Intermitente
PERIMETRAL B	Area B STAY Mode ON	AREA B	Intermitente
PERIMETRAL C	Area C STAY Mode ON	AREA C	Intermitente
ALARMA DE COACCION	Alarma de coacción En Teclado #	TAMPER LINEA LED's 1-8	Intermitente Intermitente On Steady
ALARMA DE INALAMBRICO	Infrarrojo Pasivo Inalámbrico Supervisado	Omitir TAMPER LED's 1-16	Intermitente Intermitente On Steady
ALARMA DE INACTIVIDAD EN ZONA	Zonas 1-16	LED's 1-16 TAMPER CONTROL	On Steady Intermitente Intermitente
FALLA EN LINEA TELEFONICA	Falla en Línea Telefónica	LINEA	On Steady
REINTENTOS EXCESIVOS	Discador del Panel	LINEA LED1	On Steady On Steady
FALLA AL OBTENER KISSOFF	Discador del Panel	LINEA LED2	On Steady On Steady
PRUEBA DE CAMINADO	Prueba de caminado modo manual	PRINCIPAL BATERIA LINEA LED's 1-16	On Steady On Steady On Steady On Steady

Como Controlar Salidas y Equipos

El teclado le habilita para controlar las salidas y equipos externos, así como el aire acondicionado y el calentador. Para activar o detener un equipo:

1. Presione **<CONTROL>**.

Los LED de control están constantemente encendidos.

0. Presione el **número del equipo**.

Hasta 8 diferentes equipos pueden ser controlados por el teclado.

1. Presione **<ENTER>**.

Esto activa o desactiva el equipo seleccionado.

2. Presione **<CONTROL>**.

El LED se enciende por cada equipo que se encienda.

3. Presione **<ENTER>** para regresar a estado normal.

Ingrese a Programa de Usuario / Modo Cliente

Hay 2 niveles de programación, modo de **Cliente** y Modo de **Instalador**. Normalmente el Instalador le da acceso al modo de Cliente y así puede adicionar, borrar o cambiar códigos de usuarios. Si usted consulta a su instalador, el también puede proveerle de acceso al modo de instalador también. Para ingresar al modo de Cliente asegúrese que el sistema NO este armado, presione **<PROGRAM>** e ingrese el código maestro y **<ENTER>**. El indicador de **Programa** se encenderá indicando que el sistema esta en modo de programación de usuario.

Si recibe un beep largo y único en este punto y el LED de programa no se enciende, significa que usted no puede ingresar a modo de programación.

Como Salir de Modo de Programación

Para salir de modo de programación presione **<PROGRAM>** y **<ENTER>**. El indicador de **Programa** se apagará indicando que el sistema no esta en modo de Programación.

Sobre Código Maestro y de Usuario

El código Maestro provisto de fábrica es (123) y es propuesto como el control preliminar del sistema de alarma. Después que el Runner Power Wave es instalado y puesto en marcha, el código puede ser cambiado uno conocido por el usuario Maestro. El usuario maestro puede definir hasta 100 códigos de usuario. Para limitar los derechos de acceso, el propietario del código maestro, puede preguntar al instalador para definir muchos perfiles de usuario.

Los derechos de acceso son listados a continuación:

- Código de usuario tiene permiso para controlar Area A y/o B
- Código de usuario tiene permiso para armar y/o desarmar un área
- Código de usuario puede armar y/o desarmar un área en modo perimetrál
- Código de usuario puede cambiar su propio código
- Código de usuario puede cambiar otros códigos
- Código de usuario puede operar Funciones de Control
- Código de usuario puede cambia números telefónicos de discador
- Código de usuario puede alterar el reloj de tiempo real
- Usuario puede contestar una llamada entrante y comenzar la carga/descarga
- Usuario puede permitir acceso al modo de programación de instalador desde el modo de cliente.
- Iniciar la prueba de caminado.

Como Cambiar el Código Maestro

Mientras se está en modo **CLIENTE**, presione **<PROGRAM>** y **1** para cambiar el código maestro y presione **<ENTER>**, los dígitos del código le serán mostrados. Use el teclado numérico para ingresar el nuevo código Maestro. El código puede ser una combinación de **1 a 6** dígitos. Es recomendable usar un código de multiples digitos. Presione **<ENTER>** para salvar el nuevo código, el nuevo código le será destellado y 3 beeps cortos indicaran la correcta entrada o un beep largo indicara si no fue aceptado. Presione **<PROG>** y **<ENTER>** para salir del modo de programación de códigos de usuario.

Como Adicionar o Cambiar Códigos de Usuario

Mientras está en modo **CLIENTE**, presione **<PROGRAM>** luego **1E** y el **número de usuario (2 to 100)** para adicionar o cambiar el código, presione **<ENTER>**. Si ya existe un código, le será mostrado uno a uno cada dígito. Use el teclado numérico para ingresar el nuevo código. El código puede ser una combinación de **1 a 6** dígitos. Ingresando el nuevo código se borrará el código viejo. Presione **<ENTER>** para **salvar** su nuevo código, el nuevo código le será destellado y sonara 3 beeps cortos.

Repita este procedimiento para todos los usuarios.

Presione <**PROG**> y <**ENTER**> para salir del modo de programación local.

Como Borrar Códigos de Usuario

En modo Cliente, presione <**PROGRAM**> y el **número de usuario (2 a 100)** que usted intenta borrar, presione <**ENTER**>. El código le será mostrado. Presione <**BYPASS**> para borrar el código de usuario. Presione <**ENTER**> para **salvar** los cambios.

Presione <**PROG**> y <**ENTER**> para salir de modo de programación.

Adicionando / Cambiando Números Telefónicos

Su panel aceptará hasta 6 números telefónicos con un total de 16 dígitos. Su panel puede ser programado para marcar todos o cualquiera de estos dependiendo del evento el cual ocurra. (Los 6 números telefónicos son programados en la dirección P181E 1-8E).

Mientras está en Modo **CLIENTE**, teclee la siguiente secuencia <**PROGRAM**> <, **P181E 1E** > <**ENTER**>

(La dirección para el número telefónico 1), el número existente le será destellado en el teclado luego ingrese <**NUEVO # TELEFONO**> <**ENTER**> Los números le serán destellados para confirmar la aceptación.

En cualquier momento puede ingresar en la dirección del número telefónico para verificar el valor actual programado y luego presione el botón <**PROGRAM**> para moverse a otra dirección.

Nota: P181E 1E= PH # 1, P181E 2E = PH# 2, P181E 6E = PH# 6.

(Nota: en le teclado de LED "0" es indicado por el LED "A" y "9" por el LED "B")

Como Seleccionar la Fecha y la Hora

El sistema de alarma tiene un reloj interno que puede ser usado para armar y desarmar automáticamente la alarma o encender y apagar las salidas. También es usada para identificar cuando tenemos eventos en memoria vía teclado LCD. Si requiere cambiar la fecha y la hora debiera hacerlo desde modo de cliente.

Para cambiar la hora y la fecha presione:

Presione <**PROGRAM**> <**26**> <**ENTER**><**2**> <**ENTER**> <**1-7**> <**ENTER**>

Donde 1-7 = el día actual (1=Domingo, 2 = Lunes a 7 = Sabado)

Presione <**PROGRAM**> <**26**> <**ENTER**> <**1**> <**ENTER**> <**HHMM**> <**ENTER**>

Donde HH = Hora en formato de 24 horas y MM = Minutos

Presione <**PROGRAM**> <**26**> <**ENTER**><**3**> <**ENTER**> <**DDMMYY**> <**ENTER**>

Donde DD =1-31 día actual, MM= mes 1-12, YY = año 00-99

Como operar la salida de control de acceso

Si el sistema de alarma ha sido programado para controlar una chapa eléctrica, usted puede activar la función como sigue;

Presione <**CONTROL**> o Presione <**CONTROL**> ingrese el CODIGO luego <**ENTER**>

El LED de control se encenderá mientras la chapa eléctrica este activa y se apagará cuando se retire el voltaje de la chapa eléctrica.

La función de control de acceso puede ser manejada por la operación o restricción de un solo botón al requerir el ingreso de un código válido de usuario. Ambas opciones son mostradas abajo. Por favor consulte a su instalador por cual opción fue programada.

Como empezar el modo de prueba de caminado

Mientras se encuentra en modo de CLIENTE, un usuario con la autoridad apropiada puede iniciar el test de caminado. Este modo especial enruta las señales de alarma de los detectores al teclado que inicio la prueba de tal manera que una persona puede disparar cada detector conectado al panel y regresar al teclado para ver la verificación de la operación. Al terminar el modo de prueba los resultados son puestos en la memoria de eventos para ser vistos luego.

Para empezar un modo de prueba mientras se esta en modo de CLIENTE presione **<PROGRAM>** **<200>** **<ENTER>** **<6>** **<ENTER>**

El buzzer del teclado emitirá un beep con intervalos de un segundo.

Después dispare cada detector conectado al panel y luego regrese al teclado y todas las zonas que fueron disparadas deberán ser mostradas en el teclado.

Para terminar el modo de prueba presione **<ENTER>**

El teclado dejara de emitir los beeps y saldrá del modo de CLIENTE automáticamente.

Como contestar una llamada entrante

De vez en cuando el instalador puede tener necesidad de ingresar al panel de manera remota desde un PC para hacer cambios en su programación y por razones de seguridad se debe configurar al sistema para que una persona autorizada en el lugar donde esta instalado el panel, permita que el sistema conteste una llamada entrante. Esta opción esta disponible en modo de CLIENTE solamente.

Si el panel no es configurado para contestar las llamadas entrantes, el usuario puede forzarlo a contestar la llamada manteniendo presionado **<CONTROL>** seguido de dos segundos de la tecla **<9>**; esto hará que el panel conteste inmediatamente. Para que esta función trabaje la línea debe haber timbrado al menos dos veces antes de presionar los botones.

En este punto el panel contestará la llamada y permitirá la comunicación remota desde PC.

Usando el comando de control remoto

Otra poderosa característica del panel es el comando de control. Esta característica es una facilidad de control remoto la cual le permite a un usuario válido, acceder el panel vía un teléfono estándar de tono y chequear o hacer cambios de armado desarmado de cada una de las particiones, operar cada una de las 8 salidas y encender un micrófono opcional.

La función de comando de control solo esta disponible en los paneles que tengan el modulo de voz o DTMF conectado. El modulo de voz provee mensajes que guían a través de las operaciones de comando de control además de proveer de tonos (uno largo para ON "encendido" y tres cortos beeps para OFF "apagado").

Por favor hable con su instalador si todos estas opciones estan disponibles en su sistema de alarma.

Para desarrollar cualquiera de las características del comando de control usted debe marcar el número del teléfono al cual esta conectado el panel. El panel puede estar configurado para contestar a un cierto número de timbres o el uso de la función de Fax Defeat (omitir fax). Sin

TECLADO LCD

importar cual es, el panel contestara la llamada y la primera opción que usted escuchara en el telefono son los tonos de comunicación del modem durante dos segundos. Despues de que el tono haya parado debe ingresar el código de acceso, el cual esta asociado con la opción del menu de comando a la cual usted accesa.

Recuerde, el código que usted accese determinará la opción del menu que usted accesa. Si usted pierde la pausa, el panel repetirá el tono de modem seguido de una pausa de 5 segundos en busca del código de acceso. Este proceso se repetira por 4 veces antes de colgar si ningún código valido es recibido. Cuando se ingresan códigos u otra información en el comando de control, la tcla “#” actua como botón “borrar”.

Cuando usted ingresa el código de acceso de 4 dígitos requerido el panel respondera con el mensaje asociado con la función de comando de control que usted ha accedido. Por ejemplo, digamos que tenemos un código “2045” para permitir el armado desarmado de la partición A. Una vez el código “2045” ha sido recibido, el panel chequea el estado de la partición A y responde con el mensaje de voz preprogramado y relacionado con el estado actual, ejemplo si el estado de la partición A es armado entonces el mensaje de Armado será enviado, si esta desarmado entonces el mensaje de desarmado será enviado. Si simplemente se conecto la tarjeta DTMF entonces, los mensajes seran substituidos por un tono de beep largo para el armado y tres tonos de beeps cortos para el desarmado.

Una vez el mensaje ha informado sobre el estado actual, usted puede usar la tecla “*” para cambiar la opción ON & OFF o Armar Desarmar, e.j. en nuestro ejemplo de arriba, el código “2045” permitira el armado desarmado de la partición A.

Asumiendo que el estado del mensaje recibido fue “Partición A esta armada”, si presionamos la tecla “*” se desarmara y se recibira el mensaje correspondiente al estado de desarmado de la partición, o cualquier mensaje que haya sido programado por el instalador.

Mientras se encuentra en línea con el panel usted puede moverse netre las opciones del menu ingresando el código de la opción que quiere controlar. Asumiendo que hay un código “4321” para control de las salidas. Despues de haber usado el código “2045” para controlar el estado de armado desarmado del sistema entonces presionamos “#” para reiniciar las entradas previas. Luego podemos ingresar el código “43215” donde 4321 es el código y 5 es la salida seleccionada. El estado actual de la salida sera dado ya sea con mensaje o el tono apropiado y el estado cambiara cada vez que se presione “*”. (Nota; para controlar una salida usted debe ingresar los 4 dígitos del código, seguidos por el numero de la salida que quiere controlar, e,j, 4321 seguido del 5 para controlar la salida 5.

En cualquier estado, si usted ingresa un código equivocado, puede presionar “#” para limpiar la entrada y empezar de nuevo.

Para encender el micrófono opcional (solo disponible si tiene instalada el modulo de voz) usted puede ingresar el código apropiado para la activacion del micrófono y presionar “#” para cambiar su estado.

Para finalizar una sección de control de comando simplemente cuelgue. El panel siempre esta monitoreando la línea y 15 segundos despues de que se haya pulsado la última tecla colgará automáticamente. Este temporizado de 15 segundos esta activo durante todo el proceso de control de comando asi que si no se pulsa ninguna tecla durante este tiempo, el panel colgará.

Usando el Control de Comando Local

Si se programa un código de control de comando de salidas y se ha permitido que las salidas se controlen desde teclado, cuando se ingrese los 4 dígitos de control en el teclado, este mostrará el estado actual de la salida con los leds de zona, e.j. si la salida 1 esta ON el led de la zona 1 estará ON. Presionando el "1" en el teclado se cambiará el estado de la salida 1 permitiendo su control local. Para salir del modo de control de comando local simplemente presione <ENTER> en el teclado y retornará a la función normal. Esta característica trabaja de la misma manera que "Controlando directamente una salida" (ver página 14) y solamente se requiere un código de acceso a la función.

La mayoría de las acciones como Armado Desarmado, Armado perimetral etc. Son lo mismo en el teclado LCD. Pero en el teclado LCD el usuario puede cambiar textos como los nombres de las áreas o particiones ajustas la iluminación del teclado y el tono del buzzer.

Ajustando la iluminación y el tono del buzzer

Ajustando la iluminación del teclado LCD

El usuario puede ajustar independientemente el nivel de iluminación del LCD y de los botones desde Apagado hasta totalmente encendido con 16 pasos intermedios. Los botones usados para estas funciones especiales varían dependiendo del teclado LCD.

Para **Incrementar el nivel de Iluminación del LCD de Crow** presione "CONTROL" seguido del botón "STAY" durante 2 segundos. Manteniendo pulsado el botón "Control" y pulsando repetidamente "STAY (Flecha izquierda) puede incrementar la iluminación del LCD al máximo.

Para **Reducir el nivel de Iluminación del LCD de Crow** presione "CONTROL" seguido del botón "BYPASS" durante 2 segundos. Manteniendo pulsado el botón "Control" y pulsando repetidamente "BYPASS (Flecha derecha) puede reducir la iluminación del LCD al mínimo.

Para **Incrementar el nivel de iluminación de los botones del teclado Crow** presione "CONTROL" seguido del botón "MEM" durante 2 segundos. Manteniendo pulsado el botón "CONTROL" y pulsando repetidamente el botón "MEM (Flecha arriba) usted puede incrementar el nivel de iluminación de los botones del teclado LCD de RUNNER al máximo.

Para **Reducir el nivel de iluminación de los botones del teclado Crow** presione "CONTROL" seguido del botón "▼" durante 2 segundos. Manteniendo pulsado el botón "CONTROL" y pulsando repetidamente el botón "▼" (Flecha abajo) usted puede Reducir el nivel de iluminación de los botones del teclado LCD de RUNNER al mínimo.

Ajustando el Tono del Buzzer del Teclado

El usuario puede ajustar la frecuencia (Tono) del buzzer del teclado LCD dentro de un rango de 16 pasos. Ajustando la frecuencia, el volumen del tono producido en el buzzer también varía.

Para **Incrementar la frecuencia del buzzer del teclado LCD CROW** Presione "CONTROL" seguido del botón "A" por 2 segundos. Manteniendo pulsado "CONTROL" y presionando repetidamente "A" puede incrementar la frecuencia de tono del buzzer.

Para **Reducir la frecuencia del buzzer del teclado LCD CROW** Presione "CONTROL" seguido del botón "A" por 2 segundos. Manteniendo pulsado "CONTROL" y presionando repetidamente "A" puede incrementar la frecuencia de tono del buzzer.

Teclado LCD en Modo de Edición Local

El modo de Programación de edición local permite la programación de un "nombre de sistema" personalizado (el nombre mostrado durante el modo normal en el teclado), "Nombre de Zonas" personalizados (el texto que aparecerá en el teclado cuando una zona no está cerrada), "Nombres de Usuarios" personalizados (el nombre del usuario aparecerá cuando se miren los eventos de armado/desarmado en modo memoria), "Nombre de particiones" personalizados (el nombre de la partición aparecerá cuando se vean los eventos de armado/desarmado en modo de memoria) y "nombres de salidas" personalizadas (el nombre de las salidas aparecerá cuando se vean los eventos de ON/OFF de las salidas en modo de memoria).

Accesando el modo de edición local

TECLADO LCD

Para ingresar al modo de Programación de Edición Local en un panel LCD de Crow presione **"CONTROL"** seguido por **"ARM"** y mantenga pulsado por 2 segundos.

NOTA

Usted debe presionar el botón de "Control" primero y el botón de "Bypass" o "Arm" debe ser presionado dentro de los dos segundos siguientes de mantener presionado el botón de control. Si comete un error presione "Enter" y comience de Nuevo el proceso.

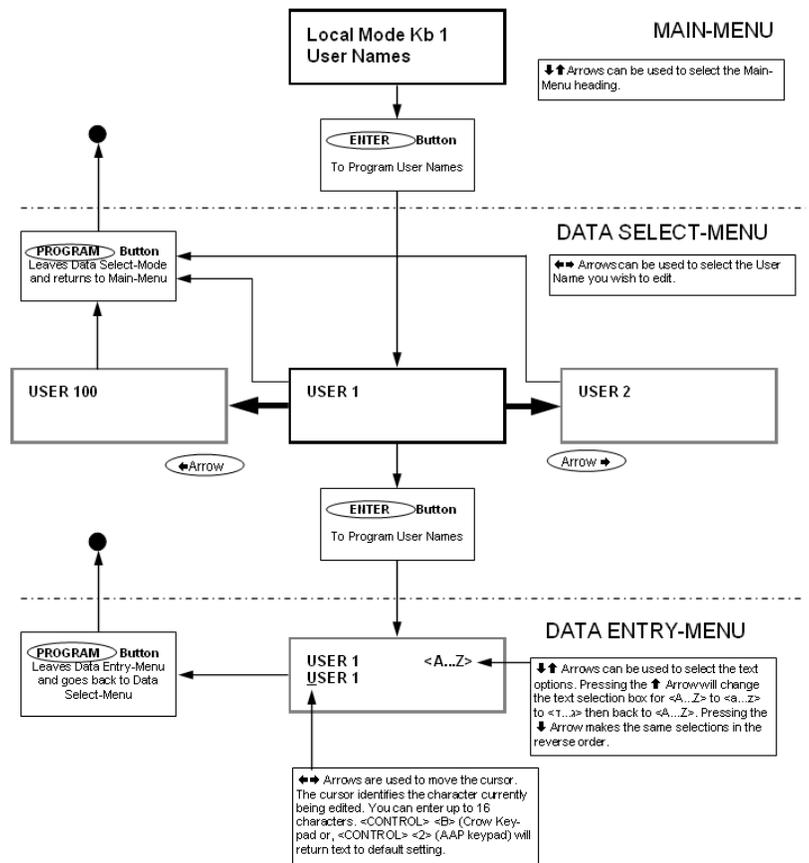
La pantalla mostrará ahora **"Local Mode kb #"** donde # equivale a la dirección del teclado previamente seleccionado (ver "asignación de dirección de teclado" en la pag, 19 para detalles). Hay dos maneras de programar el teclado en "Modo de Edición Local". Usted puede ingresar directamente a la dirección de la localización directamente de la lista de abajo o usted puede usar el menu de funciones para navegar a través de las opciones del programa. Los menus son descritos en las páginas siguientes.

Direcciones de Programación en Modo de Edición Local

Hay un número de direcciones de programa disponibles para usted en este punto. Estas son:

[PROG]-[1]-[ENTER] a;	Texto ZONE#1 (máximo 16 caracteres)
[PROG]-[16]-[ENTER]	Texto ZONE#16
[PROG]-[800]-[ENTER]	ACTUALIZAR TODOS LOS TEXTOS EDITABLES A TODOS LOS TECLADOS LCD
[PROG]-[801]-[ENTER]	RETORNAR TODOS LOS TEXTOS EDITABLES A FACTORES DE FABRICA
[PROG]-[995]-[ENTER]	TIPO DE PANEL
[PROG]-[996]-[ENTER]	SELECCIONAR LA DIRECCION DEL TECLADO DE 1 A 8
[PROG]-[997]-[ENTER]	LENGUAJE DEL TECLADO
[PROG]-[998]-[ENTER]	CARACTERES DE IDENTIFICACION DE PARTICION (asignando números o letras a particiones)
[PROG]-[999]-[ENTER]	NOMBRE DEL PANEL A MOSTRAR (máximo 16 caracteres)
PROG]-[1001]-[ENTER] a;	NOMBRE DE USUARIO "1"
PROG]-[1100]-[ENTER]	NOMBRE DE USUARIO "100"
[PROG]-[2001]-[ENTER]	NOMBRE DE IDENTIFICACION DE PARTICION "A" (máximo 16 caracteres)
[PROG]-[2002]-[ENTER]	NOMBRE DE IDENTIFICACION DE PARTICION "B" (máximo 16 caracteres)
PROG]-[3001]-[ENTER] to;	NOMBRE DE SALIDA "1"
PROG]-[3008]-[ENTER]	NOMBRE DE SALIDA "8"

TECLADO LCD



Cuando usted se encuentra en el encabezado del menu deseado, presione <ENTER> para acceder los datos de programación de la localización. Vea el siguiente ejemplo.

Cambiando el Identificador de Caracteres de la Partición



Cuando usted ingresa en **[PROG]-[998]-[ENTER]** el LCD mostrará como el ejemplo anterior. Puede editar el único carácter de identificación del área o partición en esta dirección empezando con la partición "A" (Primera del lado izquierdo). El teclado permite hasta 16 áreas pero el número actual permitido de particiones por panel es dos. El primer carácter (en este caso "A") es el identificador usado para mostrar el estado de la primera partición cuando esta armada. La segunda posición (en este caso "B") es el identificador usado para mostrar el estado de la segunda partición.

Si usted prefiere tener la partición "A" como "1" y no como "A" usted puede cambiarla usando el metodo el mismo metodo usado previamente. Con el cursor marcando la letra "A", presione el botón "1" cuatro veces hasta que el caracter es en primer campo mostrando "1".

Cuando esté satisfecho con los cambios presione el botón **"ENTER"** para salvar los cambios.

Cambiando los Nombres de las Zonas

Cuando se está en "Modo de Programación de Edición Local" y usted ha ingresado {PROG}-[1]-[ENTER], el display mostrará lo siguiente;



El cursor remarca la primera letra a editar (en este caso la "Z").

Las letras **<A...Z>** indican que las letras seleccionadas por los botones numéricos (0-9) serán mayúsculas.

Presionando el botón "MEM (**CROW**)" una vez, el display cambiará a **<a..z>** indicando que las letras seleccionadas por los botones numéricos (0-9) serán en minúsculas.

Presionando ewl botón "MEM (**CROW**)" nuevamente, el display cambiaráthe display will change to **<א..ט>** indicando que los caracteres hebreos podrans ser seleccionados con los botones numéricos (0-9).

Usted puede regresar a otra selección presionando el botón **"▼ (CROW)"**.

Una vez ha seleccionado la fuente deseada puede proceder a cambiar el texto para la zona 1.

La siguiente tabla muestra los caracteres en ingles que pueden ser seleccionados por cada botón numérico

Las opciones minusculas son mostradas dentro de ()

Botón #	Pulse 1 vez	Pulse 2 veces	Pulse 3 veces	Pulse 4 veces
1	* (')	# (<)		1
2	A (a)	B (b)	C (c)	2
3	D (d)	E (e)	F (f)	3
4	G (g)	H (h)	I (i)	4
5	J (j)	K (k)	L (l)	5
6	M (m)	N (n)	O (o)	6
7	P (p)	Q (q)	R (r)	7
8	S (s)	T (t)	U (u)	8
9	V (v)	W (w)	X (x)	9
0	Y (y)	Z (z)		0

Hay cuatro diferentes selecciones por botón. Presionando el botón una vez, una caracter aparecerá en la ventana. (ver "Pulse 1 vez" en la columna de arriba). Presionando otra vez el mismo botón causará que cambie al siguiente caracter en secuencia (ver "pulse 2 veces"). Después de haber presionado el mismo botón 4 veces, al siguiente paso (5to.) retornará al comienzo de la secuencia.

Una vez ha seleccionado el primer caracter, presione el botón "BYPASS▶" para desplazar el cursor a la posición de la derecha.

Ahora seleccione el segundo caracter y mueva el cursor a la derecha repitiendo el proceso hasta terminar el texto (Recuerde que hay un máximo de 16 caracteres para programar en esta dirección).

Si comete un error pulse el botón "STAY (CROW)" para mover el cursor a la izquierda y hacer las correcciones necesarias.

Cuando está satisfecho con el texto presione "ENTER" para salvar los cambios. Usted puede programar el texto para todas las zonas de la misma manera.

Cambiando el Nombre de la Partición en el Teclado



Cuando usted ingresa [**PROG**]-[**2001**]-[**ENTER**] el display se mostrará como el ejemplo de arriba. Usted puede editar el nombre de la partición en esta localización. El nombre de la partición puede ser de hasta 16 caracteres de largo. Si ha programado un nombre para la partición, este aparecerá cuando se muestren los eventos en el modo de mostrar memoria.

Cuando esté satisfecho con los cambios presione el botón "ENTER" para salvar los cambios.

Cambiando el Nombre del Teclado



Cuando usted ingresa [**PROG**]-[**999**]-[**ENTER**] el display se mostrará como el ejemplo de arriba. Usted puede ingresar cualquier nombre que desee hasta 16 caracteres de largo. (usando el mismo metodo como el descrito en para el nombre de las zonas). Este nombre es mostrado en modo normal.

Cuando usted este satisfecho con los cambios presione "**ENTER**" para salvar.

Cambiando los Nombres de Usuarios

Cuando está en "Modo de Programación de Edición Local" y usted ha ingresado {PROG}-[1001]-[ENTER], el display mostrará algo como esto;



Ahora puede ingresar el nombre de la persona (máximo 16 caracteres). Cuando se está viendo los eventos en modo de memoria, el nombre del usuario aparecerá para identificar quien de los usuarios Armo/Desarmo el sistema.

Cuando esté satisfecho con los cambios entonces presione "ENTER" para salvar.

Cambiando los Nombres de las Salidas

Cuando está en "Modo de Programación de Edición Local" y usted ha ingresado {PROG}-[3001]-[ENTER], el display mostrará algo como esto;



Ahora puede ingresar el nombre de la salida (máximo de 16 caracteres). Cuando esta viendo los eventos en modo de memoria, el nombre de la salida aparecerá para identificar que función está controlando la salida.

Cuando esté satisfecho con los cambios, presione "ENTER" para salvar.

Reiniciando Textos Individuales a Parámetros de fabricante o última selección salvada

Mientras se está en "Modo de Edición Local" hay dos funciones especiales que se pueden desarrollar en cualquiera de las locaciones de programación de "Edición Local". Estas son "**Retorno a texto de fábrica**" o "**Retorno a texto previamente salvado**".

Por ejemplo, para retornar el texto de la zona 1 a parámetros de fabricante;

Si durante la programación del texto de la zona 1 [PROG]-[1]-[ENTER] usted desea regresar al texto de fábrica, simplemente mantenga pulsado el botón "**B**" por dos segundos, y el texto retornará a parámetros de fábrica.

Si desea regresar al último texto salvado simplemente mantenga presionado el botón "**A**" por dos segundos y el último texto salvado aparecerá.

NOTA: Si el último texto salvado es el mismo texto de fábrica, entonces presionando "Control" luego "1" o "A" retornará el texto de fábrica de cualquier manera.

Reiniciando Todo el Texto a Parámetros de Fábrica

Mientras está en "Modo de Edición Local" es posible restaurar todos los textos personalizables a parámetros de fábrica.

Cuando usted ingresa [**PROG**]-[**801**]-[**ENTER**] el display le invitará a presionar nuevamente [**801**]-[**ENTER**]. Una vez usted ha presionado "801 enter", todos los textos personalizables (e.j. nombres de zonas, nombres de usuarios, nombres de salidas, etc) serán retornados a parámetros de fabricante.

Copiando el Texto a Otro Teclado LCD

Si mas de un teclado LCD es conectado al panel, es posible copiar el texto editado de un teclado LCD a todos los demas teclados LCD conectados al mismo panel.

Cuando usted ingresa **[PROG]-[800]-[ENTER]**, todos los textos personalizables del teclado serán transferidos a todos los teclados LCD conectados al mismo panel.

Hay un metodo alternativo para trasladar el texto. Presionando el botón **"CHIME"** por dos segundos mientras se está en "Modo de Edición Local" se hará la transferencia. El texto en su teclado será transferido a todos los teclados LCD conectados al panel.

Saliendo del Modo de Programación de Edición Local

Manteniendo presionado el botón <PROGRAM> por dos segundos el teclado LCD saldrá del Modo de Edición Local y retornará al modo normal o; presione el botón <PROGRAM> repetidamente hasta que en el display se lee "Exit Programming", luego presione <ENTER> para salir del modo de programación.

Tabla Personalizable

Use la siguiente tabla para guardar sus cambios y personalizaciones.

Usuario	Nombre	Usuario	Nombre	Zona	Nombre Zona
1		41		1	
2		42		2	
3		43		3	
4		44		4	
5		45		5	
6		46		6	
7		47		7	
8		48		8	
9		49		9	
10		50		10	
11		51		11	
12		52		12	
13		53		13	
14		54		14	
15		55		15	
16		56		16	
17		57			
18		58			
19		59			
20		60		Salida	Equipo
21		61		1	
22		62		2	
23		63		3	
24		64		4	
25		65		5	
26		66		6	
27		67		7	
28		68		8	
29		69			
30		70			
31		71			
32		72			
33		73			
34		74			
35		75			
36		76			
37		77			
38		78			
39		79			
40		80			