



ORBIT-6

Manual de Instalador

PLAN DE EVACUACIÓN DE EMERGENCIA

Durante una condición de alarma de incendio debemos utilizar el plan de emergencia establecido. Los pasos siguientes pueden ser utilizados como guía para establecer un plan adecuado a sus necesidades.

1. Dibuje un plano en planta del recinto indicando las ventanas, puertas, escaleras y claraboyas que se pueden utilizar como vías de escape. A continuación se muestra un ejemplo.
2. Indique la ruta de escape de cada ocupante con dos salidas de cada habitación. Una debería ser la salida habitual del edificio y la otra, una ventana que se abra fácilmente u otra ruta alternativa. Se debe situar una escalera de mano cerca de la ventana de escape si hay una altura elevada hasta el suelo. Mantener las vías de escape libres de obstáculos.
3. Practique los procedimientos de escape y defina un punto de encuentro en el exterior para controlar a los ocupantes del edificio.
4. En casa, duerma con las puertas cerradas para incrementar su tiempo de escape. Si se sospecha que hay un incendio, primero compruebe la temperatura de la puerta. Si cree que está a salvo, prepárese y abra cuidadosamente. Esté preparado para cerrar la puerta si el humo y el calor entran en la habitación.
5. Después de salir de un incendio, llame al Departamento de Bomberos desde el teléfono de un vecino.

La detección precoz del incendio se realizará con mayor rapidez mediante la instalación de detectores de incendio en cada habitación.

This equipment has been approved to Council decision 98/482/EC – “TBR 21” for pan-European single terminal connection to the Public Switched Telephone Network (PSTN). However, due to differences between the individual PSTNs provided in different countries, the approval does not, in itself, give an unconditional assurance of successful operation on every PSTN termination point. In the event of problems, you should contact your equipment supplier in the first instance.

Copyright © 2000
by Rokonet Ltd.,
14 Hachoma Street
Rishon Letzion 75655
Israel

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este documento podrá ser reproducida sin autorización
previa, por escrito, del propietario de los derechos.

Sumario de Comandos del Usuario

Es necesario **ARMAR** el sistema para obtener protección contra **intrusión**.

Las otras formas de protección, incluyendo incendio y alarmas de pánico de 24-horas (i.e. policía, incendio, emergencia médica) **están siempre listas para reportar alarmas y no necesitan que el sistema esté armado.**

Esta página, llamada **Sumario de comandos**, intenta ofrecerle un breve resumen de operaciones comunes en el sistema. Se pueden encontrar explicaciones más detalladas e información de referencia en el manual del Usuario.

FUNCION	PROCEDIMIENTO
Armado del sistema (Dejando la casa)	[CODIGO DE USUARIO] + [ARM]
Armado del sistema (Permaneciendo en casa)	[CODIGO DE USUARIO] + [STAY]
Armado parcial rápido	[STAY] + [STAY]
Desarmado del sistema	[CODIGO DE USUARIO]
Desarmado antiintimidación	[CODIGO DE ANTIINTIMIDACIÓN]
Silenciar una alarma	[CODIGO DE USUARIO]
Anular/No anular una zona	[*] + [1] + [COD. USR.] + [NUMERO DE ZONA A ANULAR/NO ANULAR]
Anulado rápido de una zona	[NÚMERO DE ZONA A SER ANULADA] durante más de 2s.
Rearmar detectores humo	[*] + [2] + [CODIGO DE USUARIO] + [NÚMERO DE SALIDA LOCAL responsable del rearme de los detectores de Incendio]
Activación de salida útil	[*] + [2] + [CODIGO DE USUARIO] + [NUMERO DE SALIDA UTIL]
Mostrar Problemas	[*] + [3]
Mostrar Memoria	[*] + [4]
Seleccionar/cambiar Un código de Usuario	[*] + [5] + [CODIGO MAESTRO] + [NUMERO DEL CODIGO A SER SELECCIONADO/CAMBIADO] + [CODIGO NUEVO]
Ajustar fecha	[*] + [6] + [1] + [CODIGO MAESTRO] + [M][M] [D][D] [Y] [Y]
Ajustar hora	[*] + [6] + [2] + [CODIGO MAESTRO] + [H][H] [M][M]
Armado Diario Automático	[*] + [6] + [3] + [CÓDIGO MAESTRO] + [HH] [MM]
No. Predeterminado 1	[*] + [7] + [1] + [CODIGO MAESTRO] + número de teléfono + [#]
No. Predeterminado 1	[*] + [7] + [2] + [CODIGO MAESTRO] + número de teléfono + [#]
Mantenimiento: Zumbador On/Off Chime On/Off	[*] + [8] + [CODIGO MAESTRO] + [1] [*] + [8] + [CODIGO MAESTRO] + [2]
Desconexión sonora	[*] + [8] + [CÓDIGO MAESTRO] + [3]
Obtener incidencias de la memoria de incidencias	[*] + [9] + [CODIGO MAESTRO]
Test del sistema	[*] + [0] + [CODIGO MAESTRO]

Tabla de problemas	LEDs	Problema
	1	Batería baja
	2	Pérdida de Energía eléctrica AC
	3	Reloj No Ajustado
	4	Problema de Comunicación
	5	Problema en el bucle de sirena

INDICE

Introducción a la ORBIT-6.....	6
Características principales:	6
Instalación.....	7
Antes de Empezar	7
Datos Tecnicos	8
Programación del Sistema.....	9
El Teclado	9
Retorno a los Valores de Fábrica de la ORBIT-6.....	9
Introducción a la Programación.....	9
Contenido de una Dirección.....	11
Direcciones cuyo Contenido Ocupa más de un Dígito	12
Tonos Audibles y Tonos de Error.....	12
Como programar los Parámetros del Sistema	12
Programación Guiada.....	12
PARAMETROS GENERALES DEL SISTEMA: DIRECCIONES: 00–05.....	14
CODIGOS DEL SISTEMA: DIRECCIONES: 06–10.....	15
TEMPORIZACIONES DEL SISTEMA: DIRECCIONES: 11–13.....	16
TIPOS DE ZONA DE INTRUSION Y SONIDOS DE ZONA:	16
DIRECCIONES: 14 – 21	16
TIPOS DE ZONA ESPECIALES:.....	18
SALIDAS LOCALES: DIRECCIONES: 22 - 25	19
PARAMETROS DE COMUNICACION: DIRECCIONES: 20–21	22
Parámetros del Transmisor Telefónico: Dirección 26.....	22
Protocolos de la Central Receptora: Direcciones: 27, 28	23
Entendiendo el Formato del Código	24
Número de Rings Para Acceso Remoto: Dirección 29.....	25
PARÁMETROS DEL SISTEMA: DIRECCIÓN 30	25
TEST PERIODICO: DIRECCIÓN 31	27
CODIGOS DE INFORME DEL TRANSMISOR: DIRECCIONES DE LA 32 A LA 86	27

INTRODUCCIÓN A LA ORBIT-6

La ORBIT-6 cubre las necesidades de seguridad de domicilios particulares, oficinas y pequeños negocios. Incorpora una memoria EEPROM que guarda, sin necesidad de una fuente de alimentación, los datos del funcionamiento del sistema y los parámetros programables.

La programación del sistema se puede realizar mediante cualquier teclado de la ORBIT-6 o, preferiblemente, a través de un teclado especial LCD programable, diseñado específicamente. Se puede programar el sistema de forma remota y/o local a través del uso del software ORBIT de programación remota de Rokonet.

Características principales:

Zonas (requieren una resistencia final de línea de 2200 ohm)

- 6 zonas de Intrusión Programables.
- Tipos especiales: Zona 5 – zona de incendio, Zona 6 – zona de tamper.
- Una entrada de Zona de Incendio fija en el teclado (excepto para el modelo RP206 KL6).
- 3 Zonas de Emergencia en el Teclado (Pánico, Incendio, Médica).

Salida Audible de Alarma

- Campana/Sirena o Salida para altavoz programable.
- Capacidad: 750 mA (máximo).

Salidas Auxiliares para Alimentación de Dispositivos Periféricos

- Capacidad 250 mA (máximo).

Transmisor incorporado

- Comunicación con al Central Receptora (dos números telefónicos).
- Funciones de Programación y lectura remotas.
- Llamada a teléfonos privados.

Teclados

- Hasta cuatro teclados de LEDs/LCD.

Salidas Locales

- Una salida programable por transistor (colector abierto).

Códigos de Seguridad

- Dos códigos de instalador.
- Un código maestro (de usuario).
- Nueve códigos de usuario con atribuciones programables (todos pueden utilizarse como código de antiintimidación).

Test Periódico

- Informe de test diario a la Central Receptora.

Periféricos opcionales

- Expansor de cuatro salidas por relé.
- Módulo de grabación de mensajes hablados.

Memoria de incidencias

- Memoria de las 100 últimas incidencias con fecha y hora.

Antes de Empezar

Asegúrese de que el trabajo va a desarrollarlo personal capacitado, con licencia para realizar instalaciones de sistemas de seguridad.

Montaje y conexión de la Unidad Central (ver figuras 1A, 1B en las páginas 28, 29 y 30)

1. Monte la caja de metal de la ORBIT 6 en un lugar seco, cerca de un punto de alimentación y con acceso a la línea telefónica. Utilice las herramientas apropiadas para asegurar un montaje conveniente.
 2. Coloque el módulo de la unidad central y atorníllelo. Pase el cable eléctrico a través del orificio adecuado de la caja metálica. Para prevenir daños potenciales, asegúrese de que no está conectado a la red de c.a. y que la batería tampoco está conectada. Vea las figuras 1A y 1B. El cableado incluye:
 - Conexiones de Zonas cableadas.
 - Conexiones de dispositivos que requieran alimentación auxiliar ininterrumpida (ej. IR's, Detectores de rotura de cristal).
 - Conexiones a detectores de incendio que requieran rearme.
 - Conexiones a cualquier dispositivo audible externo (sirena, etc.).
 3. Si se utiliza la salida local, conéctela a la salida UO/ECL. Este terminal está proporciona una salida de 70mA, capaz de manejar un relé de 12V. Si se utiliza el módulo de expansión de salidas locales, conecte el terminal UO/ECL al terminal de entrada ECL del modulo de expansión. En este caso la primera Salida Local en el módulo de expansión se convertirá en UO1. (ver figuras 1A y 1B).
 4. Conexión telefónica (línea exterior y teléfono asociado).
 5. Conexiones al teclado(s) del sistema utilizando manguera de 4 hilos de 0.25mm² (hasta 100m) o 0.75mm² (hasta 200m).
 6. Red de c.a. (16.5 VAC, transformador 25 VA). No conecte aún el transformador.
 7. Prepare la batería (12 VDC, 4 AH) pero, no la conecte todavía.
 8. Todas las zonas están supervisadas con una resistencia final de línea. Utilice las resistencias de 2200 ohm incluidas.
 9. Cuando se utilice el teclado de 8 LEDs, las zonas 7 & 8 están supervisadas con resistencia final de línea. Monte las resistencias de 2200 ohmios si no las va a utilizar. Para más instrucciones de cableado del teclado de 8 LED, vea Figura 1C en página 30.
 10. Si se utiliza armado por llave, utilice una llave con retorno.
 11. Para conectar el pulsador de pánico utilice los terminales WHT y GND/BLK.
- Nota: La máxima distancia entre el pulsador de pánico y el teclado es de 30m.

DATOS TECNICOS

Central

Transformador c.a.	16.5 V c.a. 25 VA		
Batería recargable	12 V ; 4 Ah		
Alimentación auxiliar	12 V c.c. 250 mA máximo		
Salida para Campana/ Altavoz	12 V c.c. 750mA máximo		
Salida Local Programable	Colector abierto NPN 70mA máximo		
Dimensiones de la caja:	260X218X83 mm		
Peso	1.84 kg.		
Central PCB (dimensiones / peso):	80X167 mm	0.17 kg.	
Fusible F1	Alimentación Auxiliar	0.5 A	
Fusible F2	Alimentación Campana /Alt	1 A	
Fusible F3	Batería	2 A	
Fusible red c.a. (en la caja)	Red c.a.	0.125 A	(lento)

Teclados

	Teclado 6 zonas	Teclado 8 zonas
Consumo de corriente:	18 mA típico, 30 mA máximo	18 mA típico, 30 mA máximo
Conexiones a la central:	4-cables de hasta 100 m	4-cables de hasta 100 m
Dimensiones:	110X130X25 mm	110X130X25 mm
Peso:	0.19 kg.	0.19 kg.

Modulo de Expansión de Salidas Locales

	Relé	Transistor
Consumo de corriente:	10mA típico, 50mA max	10mA típico, 15mA max
Conexiones a la central:	4-cables hasta de 100m	
Salidas:	4 relés, 0.5 A, 24 V DC	4 col. Abierto 50 mA, 12V cc
Dimensiones:	53X85 mm	
Peso:	80 gr.	

Longitud Máxima de la Central al teclado

	Sección mm ²	0.75	0.5	0.25
Longitud	Metros	200	166	100

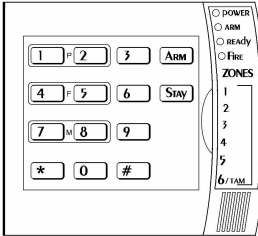
Tabla de Cableado de la Campana / Altavoz (Distancia en Metros)

Max. Corriente mA \ Sec mm ²	1	0.75	0.5	0.25
100	238	190	151	95
300	79	64	50	32
650	37	30	23	15

Detectores (Distancia en Metros)

Max. Corriente mA \ Sec mm ²	1	0.75	0.5	0.25
20	1195	945	750	472
30	793	628	500	314
40	597	472	375	236

El Teclado



La central Orbit-6 puede incorporar hasta 4 teclados, de dos tipos diferentes, LEDs y/o LCD, desde los cuales se puede acceder a cualquier función de la central. Además de las funciones propias del usuario, cada uno de los teclados se puede utilizar para programar los parámetros del sistema.

La introducción de códigos incorrectos generará 3 tonos de error.

Todos los valores de programación local se muestran mediante los indicadores de zona del teclado en formato binario.

Retorno a los Valores de Fábrica de la ORBIT-6

1. Se deben cablear y/o instalar físicamente juntos la **ORBIT-6** y por lo menos un teclado de LEDs.
2. Retire totalmente la alimentación del Sistema.
3. Coloque el puente J1 (**DEFAULT**) de la ORBIT-6 sobre los dos pines correspondientes. (Vea Figuras 1A y 1B **en páginas 33 y 34**).
4. Reponga la alimentación (c.a. y/o batería).
5. Después de oír un tono corto, quite el puente J1. Los valores de fábrica de la **ORBIT-6** quedan restablecidos.
6. Verifique que el LED de Alimentación (POWER) esté parpadeando. Dependiendo del estado del sistema, el LED Listo (READY) y los LED de zonas pueden estar o no encendidos.

Introducción a la Programación

Primero, verifique que el puente de la placa base, J1 (**DEFAULT**), no esté montado. La ORBIT-6 registra información en 85 direcciones programables.

El dato almacenado en cualquier dirección está representado por números y/o letras. Algunas direcciones requieren sólo un dígito, mientras que la mayoría requiere dos. Otros (aquellos que utilizan número telefónico y códigos) tal vez requieran varios.

No es necesario introducir datos en las 85 direcciones. Muchas direcciones han sido programadas con parámetros por defecto.

La alimentación puede ser totalmente retirada de la ORBIT-6, y su memoria no perderá la información.

Programa su Orbit-6

Métodos de programación

LOCAL	Requisitos
Desde teclado de LEDs o LCD	El teclado debe estar cableado a la central Orbit-6. La central debe estar alimentada.
Programador Orbit Fácil programación de los parámetros de la central con un menú guiado en el display LCD El programador puede almacenar hasta diez plantillas y copiarlas directamente a la central. El programador sirve tanto para la Orbit-5 como para la Orbit-6.	El programador se conecta a la central y recibe de ésta la alimentación.
Con software Orbit* Programación local con una versión en Windows desde un PC.	Debemos tener el software instalado y un cable Adaptador conectado entre la central y el ordenador.
REMOTA	Requisitos
Con software Orbit* Programación local con una versión en Windows desde un PC.	Se debe instalar el software, un módem compatible y configurar el acceso por línea telefónica
* Software compatible con Windows 95/98 & NT	

Contenido de una dirección

ZONES

1

2

3

4

5

6/TAM

Cuando sea necesario, es posible verificar los datos almacenados en la memoria para asegurarse de que son correctos. Si se encuentra un dato incorrecto, se debe corregir para obtener la respuesta deseada del sistema. Los datos en una dirección pueden ser números (del 0 al 9) o letras (de la A a la F), aprovechando la numeración hexadecimal del sistema. Para nuestros propósitos, nos referiremos a los caracteres de la A a la F como dígitos hexadecimales.

Cuando el modo de programación de instalador esté activado, los cuatro primeros LEDs de zona del teclado se utilizarán para representar los dígitos de la dirección seleccionada. Sumando los valores asignados a los LEDs encendidos, se puede determinar el contenido de cualquier dirección. Ver tabla abajo:

ON: Encendido

OFF: Apagado

ZONA DE LEDs				
I.D.:	4	3	2	1
Valor:	8	4	2	1
0	Off	off	Off	Off
1	Off	off	Off	ON
2	Off	off	ON	Off
3	Off	off	ON	ON
4	Off	ON	Off	Off
5	Off	ON	Off	ON
6	Off	ON	ON	Off
7	Off	ON	ON	ON

ZONA DE LEDs				
I.D.:	4	3	2	1
Valor:	8	4	2	1
8	ON	Off	Off	Off
9	ON	Off	Off	ON
A	ON	Off	ON	Off
B	ON	Off	ON	ON
C	ON	ON	Off	Off
D	ON	ON	Off	ON
E	ON	ON	ON	Off
F	ON	ON	ON	ON

EJEMPLO: Zona 4-ON Zona 3-off Zona 2-off Zona 1-ON TOTAL = 9
 EJEMPLO: Zona 4-ON Zona 3-off Zona 2-ON Zona 1-ON TOTAL = B

Dígitos Hexadecimales



En algunas direcciones se requiere el uso de dígitos hexadecimales A - F. Para hacerlo, ver la siguiente tabla.

“A” es introducida pulsando **[STAY] + [1]**
 “B” es introducida pulsando **[STAY] + [2]**
 “C” es introducida pulsando **[STAY] + [3]**
 “D” es introducida pulsando **[STAY] + [4]**
 “E” es introducida pulsando **[STAY] + [5]**
 “F” es introducida pulsando **[STAY] + [6]**

Direcciones cuyo contenido ocupa más de un dígito

Cuando una dirección contiene más de un dígito, éstos no se pueden ver simultáneamente. Cuando se accede a una dirección, el primer dígito se muestra automáticamente. El resto de dígitos (si existen) se pueden ver pulsando las siguientes teclas:



Muestra el siguiente dígito en una dirección que contiene al menos dos dígitos ej. si 5 6 7 8 , se guardan en una dirección el "5" se mostrará primero; pulsando   aparecerá el "6"; continúe este proceso para ver el resto de dígitos contenidos en la dirección seleccionada. Cuando se intente mostrar dígitos que no existen, se producirán tonos de error.



Se utiliza para moverse hacia atrás entre los dígitos guardados en una dirección que contiene por lo menos dos dígitos. Cuando se intenten mostrar dígitos que no existan se producirán tonos de error.

Tonos Audibles y Tonos de Error

Para confirmar una operación, se oirá un tono único y largo. De otro modo, cualquier uso impropio del teclado dará como resultado un error o una respuesta inaceptable que producirá tres tonos rápidos. En caso de ser escuchados, repita la operación o salga del modo de programación y repita el proceso.

Como programar los Parámetros del Sistema

1. Para entrar al modo de programación:
Teclee los cuatro dígitos del código del instalador seguidos por # (Código de fábrica **0 2 0 6**).
2. Para moverse a una nueva dirección:
Teclee los dos dígitos de la dirección seguidos por ARM.
3. Para introducir datos en la dirección:
Teclee los dígitos del dato (1-16 dígitos incluyendo hexadecimales A-F) seguidos por #.
4. Para salir del modo de programación:
Teclee los 4 dígitos del código del instalador seguidos por ARM.

Programación Guiada

Para practicar algunas programaciones básicas, se ha preparado una pequeña sesión guiada. Incluye el cambio del código del instalador por defecto **0 2 0 6** a una secuencia escogida. Una vez realizada esta operación, la programación posterior será sencilla.

	Operación	Acción	Comentarios			
1	Entre en modo de programación de instalador	Introduzca el código de instalador por defecto de fábrica (0 2 0 6); seguido por #	Se escuchará un sonido largo y único, confirmando el acceso al programa del instalador			
2	Acceso al código del instalador (guardado en la dirección "08")	Teclee [0], [8], [ARM]	No sonará tono de confirmación			
3	Introduzca un código de instalador (Para esta programación, usaremos 3 0 5 7)	Teclee [3], [0], [5], [7]	No sonará tono de confirmación			
4	Almacenamiento del dato modificado	Pulse [#]	Sonará un tono largo confirmando que el dato ha sido guardado correctamente. Si se ha introducido un número erróneo de dígitos, sonarán tres tonos (de error) después de pulsar #			
5	Verificación del dato guardado en la dirección "08"	<ul style="list-style-type: none"> •Aparecerá el primer dígito del dato almacenado. •Observe el LED de zona. •Oprima [STAY] [STAY] para avanzar al próximo dígito. •Una vez que se hayan mostrado los 4 dígitos, intente ver un dígito adicional y se oirán los tres tonos (de error). •Si lo desea oprima [STAY] y [ARM] para moverse hacia atrás. 	Pulse las teclas	Verá ...	LED de zona encendido	Valor
			Ninguna	1er dígito	2, 1	3
			STAY STAY	2 ^{do} dígito	Ninguna	0
			STAY STAY	3er dígito	3,1	5
			STAY STAY	4 ^o dígito	3,2,1	7
6	Para ir a otra dirección	Teclee los dos dígitos de la dirección deseada y [ARM]	Pulse [ARM] sólo para ir a la siguiente dirección secuencial.			
7	Salir de programación	Introduzca su código de instalador y oprima [ARM]	Un largo tono confirmará sus acciones.			

Dirección: 04	Rellamada para acceso remoto #
----------------------	---------------------------------------

Permite una mayor seguridad en el funcionamiento de la programación remota. Es un número al que se conecta el ordenador de la Receptora equipado con el software de programación.

Cuando se llama desde un ordenador, utilizando el software de programación, a la Orbit-6, el sistema descolgará y devolverá la llamada al número de la Receptora. Se pueden introducir hasta 24 dígitos en el número de teléfono en el programa de programación remota. Para borrar un número de teléfono existente presionar #.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dirección: 05	Código de abonado	Valor por defecto: 0000
----------------------	--------------------------	--------------------------------

PROPOSITO: asignar el código de abonado a la Central Receptora del sistema. La Orbit-6 acepta números hexadecimales (del 0 al 9 y de la A a la F); utilice las combinaciones de teclas de abajo para introducir dígitos hexadecimales de la "A" a la "F":

Dígito hex	teclea
A	[STAY], 1
B	[STAY], 2
C	[STAY], 3

Dígito hex	teclea
D	[STAY], 4
E	[STAY], 5
F	[STAY], 6

Cód. de abonado

--	--	--	--

"0" no envía un dígito a la Central Receptora, para mandar un "0" utilizar el dígito "A"

CODIGOS DEL SISTEMA: DIRECCIONES: 06–10	
--	--

Dirección: 06	Código de Acceso	Valor por defecto: 5678
----------------------	-------------------------	--------------------------------

PROPOSITO: Asegurar los datos durante la programación remota. Este código de acceso se debe anotar dentro del fichero de usuario correspondiente en el software de programación (de acuerdo con los códigos remotos ID, ver Dirección 07, abajo)

Código de acceso

--	--	--	--

Dirección: 07	Código ID Remoto	Valor por defecto: 0001
----------------------	-------------------------	--------------------------------

PROPOSITO: Asegurar las funciones de programación. Este código de identificación remota debe estar incluido en el fichero de usuario del software de programación.

ID Remoto

--	--	--	--

Dirección: 08	Código de Instalador I	Valor por defecto: 0206
----------------------	-------------------------------	--------------------------------

PROPOSITO: El código de instalador es utilizado por el técnico de la empresa instaladora para modificar los parámetros del sistema. Se recomienda cambiar el "Valor por defecto" por uno de su elección.

Código de Instalador

--	--	--	--

Dirección: 09	Código de Instalador II	Valor por defecto: 1206
----------------------	--------------------------------	--------------------------------

Igual que el Código de Instalador 1, pero con algunas limitaciones: no puede modificar el Valor por defecto, ver o modificar el Código de Instalador I, modificar ningún número de teléfono de las Receptoras de Alarmas, ni ver o modificar el código de acceso bidireccional de la Central.

Dirección: 10	Código Maestro	Valor por defecto: 1234
----------------------	-----------------------	--------------------------------

PROPOSITO: Establecer el código de teclado para el Usuario Principal del sistema; el código maestro conlleva los siguientes privilegios especiales:

- Introducir, modificar y borrar los 9 códigos de usuario.
- Ajustar el reloj interno del sistema.
- Caracterizar ciertas funciones y pruebas del sistema .

Código Maestro

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Nota: el instalador no puede visualizar el Código Maestro en los LEDs del teclado.

TEMPORIZACIONES DEL SISTEMA: DIRECCIONES 11-13

Dirección: 11	Tiempo de Salida	Valor por defecto: 030
----------------------	-------------------------	-------------------------------

PROPOSITO: Establecer el tiempo de salida del sistema (el intervalo, en segundos, entre el momento en que se introduce el Código de Acceso de Usuario en el teclado y el momento en el que el sistema queda armado) Introduzca tres dígitos entre 001 y 255 segundos

Tiempo de salida

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Dirección: 12	Tiempo de Entrada	Valor por defecto: 060
----------------------	--------------------------	-------------------------------

PROPOSITO: Establecer el tiempo de entrada (en un sistema armado, el intervalo, en segundos, entre el momento en el que una puerta de acceso se abre y que la alarma se dispare) Introduzca tres dígitos entre 001 y 255 segundos

Tiempo de entrada

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

Dirección: 13	Temporización de la Sirena	Valor por defecto: 04
----------------------	-----------------------------------	------------------------------

PROPOSITO: Programar la temporización de la sirena exterior antes de que se silencie automáticamente. Introduzca el tiempo en minutos entre 01 y 90

Corte de sonido

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

TIPOS DE ZONA DE INTRUSION Y SONIDOS DE ZONA: DIRECCIONES 14 – 21

Las direcciones 14 a 21 son idénticas y corresponden a zonas 1 a 6 u 8 (en el teclado de 8 zonas), respectivamente. Cada una de estas direcciones contiene dos dígitos.

- el **primer dígito:** Contiene el número utilizado para representar el tipo de zona deseado.
- el **segundo dígito:** Contiene el número utilizado para representar el sonido producido cuando está en alarma

Nota: 1. Si se usa el teclado de 6 zonas, el sistema ignora las zonas 7 y 8
2. Si se usa el teclado de 8 zonas, las zonas 7 y 8 se deben conectar a una resistencia final de línea si no se utilizan.

Direcciones: 14-21	Zona 1-8: (1 ^{er} Dígito): Tipo	Valor por defecto:
1^{er} Dígito	Tipo de Zona y Comentarios	
0	Sin utilizar Todas las zonas sin utilización deben tener esta denominación. También se utiliza para inhibir una zona.	
1	24-Horas La activación de una zona causará una alarma de intrusión instantánea, independientemente del estado de armado/desarmado del sistema	
2	Instantánea (Intrusión) Si se activa, se produce una alarma inmediata de intrusión (una vez finalizado el tiempo de salida)	
3	Tiempo de Entrada / Salida Si se activa una zona con esta designación no se producirá alarma de intrusión durante el tiempo de entrada/salida.	
4	Salida (ABIERTA) / Entrada Esta zona se comporta como una zona de Entrada/Salida excepto que, si se encuentra abierta en el momento en que el sistema se arma, se anulará y NO impedirá el armado del sistema. Sin embargo, para evitar una alarma de intrusión, la zona debe estar en reposo antes de que finalice el tiempo de salida (Dirección 11)	
5	Seguimiento de Entrada Una zona con esta designación generará una alarma de intrusión inmediata cuando se active, a menos que una zona de Entrada/Salida se active primero. En ese caso, la zona de seguimiento permanecerá anulada hasta que finalice el tiempo de entrada.	
6	Interior + Seguimiento de tiempo de Entrada Si el sistema está armado TOTAL: este tipo de zona se comporta como el Seguimiento de entrada, descrito anteriormente. Si el sistema está armado en el modo PARCIAL: este tipo de zona será anulada. Nota importante: Armado en modo PARCIAL el usuario puede eliminar el tiempo de entrada pulsando la tecla STAY dos veces cuando se arme el sistema.	
7	Zona de Incendio Para detectores de humo u otro tipo de detectores de incendio. Si se activa esta zona, causará una alarma inmediata de incendio. Sólo la Zona 5 puede ser programada como zona de incendio. Un fallo en el cableado de cualquier zona de incendio, si está supervisada, causará una alarma de incendio, que se manifestará en el teclado por un rápido parpadeo del LED de incendio (FIRE).	
8	Zona de Tamper Sólo la zona 6 puede ser una zona de tamper. Es similar a una zona 24 horas pero con un código de informe a la Central Receptora especial.	
9	Zona de Pánico Si se activa se produce una alarma de pánico inmediata.	
A	Zona de armado por llave – Instantánea Es posible armar y desarmar la central desde un conmutador externo – se puede añadir una llave de armado, normalmente abierta. Permite un armado y desarmado instantáneo del sistema.	
B	Zona de armado por llave – Retardada Se comporta como se ha descrito de la zona Instantánea, excepto que el armado y desarmado del sistema va seguido de un tiempo de salida.	

Dirección: 11-21	Zona 1-8: (2 ^{do} Dígito): Sonido	Valor por defecto:
2 ^{do} Dígito	Sonido de Zona y Comentarios	
0	Atraco (silenciosa) una activación durante el periodo de armado no producirá sonido pero se informará a la Central Receptora de Alarmas de lo sucedido	
1	Sirena Exterior (Continua) Produce un sonido (ver Dirección 23) sin interrupción. El sonido continuará hasta el tiempo de finalización (ver Dirección 23) o hasta que el sistema sea desarmado	
2	Sirena Exterior (Intermitente) Produce un sonido (ver Dirección 23) a pulsos (intermitente). Este sonido se suele recomendar para el anuncio de una alarma de incendio	
3	Sonido Sólo Del Teclado Produce sonido en el teclado del sistema con un tono rápido	
4	Sonido externo + sonido de teclado Activa la sirena exterior en modo continuo (ver Dirección 23) y tonos rápidos en el teclado.	
5	Sonido Externo Cuando se Arma / Sonido del Teclado Cuando se Desarma Referente a zonas de 24 Horas Si hay alarma estando desarmado el sistema, se activará el zumbador del teclado. Si hay una alarma estando armado el sistema, se activará la sirena exterior.	
6	Chime Asignado a una apertura, cuando sea activada durante el periodo de desarmado, el teclado producirá un tono. Cuando se genere una alarma en el periodo de armado del sistema, la sirena externa se activará.	

Zona	Dirección	Signo	Sonido
Z1	14	(3)	(1)
Z2	15	(5)	(1)
Z3	16	(2)	(1)
Z4	17	(6)	(1)
Z5	18	(2)	(1)
Z6	19	(2)	(1)
Z7	20	(0)	(0)
Z8	21	(0)	(0)

* (x) Valor por defecto

TIPOS DE ZONA ESPECIALES:

Dirección: 18 **Zona 5: Zona de Incendio**

La zona 5 está reservada como Zona de Incendio. Acepta detectores de incendio de 12V, cableados con 4 hilos o detectores convencionales de 24V, empleando un módulo convertidor (p.e. Génesis II). La alimentación de los detectores de incendio se debe poder interrumpir para poder rearmarlos tras una alarma (ver Figuras 1A y 1B), mediante una salida programada como rearme de sensores.

Dirección :18 **Zona 5: (1er Dígito): Tipo** **Valor por defecto: Incendio**

1 ^{do} Dígito	Tipos de zonas y Comentarios	
7	Incendio Una Zona de Incendio no se puede inhibir o anular. Un fallo en el cableado de la zona causará un problema de incendio (parpadeos en el LED FIRE). Un cortocircuito en la zona causará una alarma de incendio.	

Dirección: 18	Zona 5: (2º Dígito): Sonido	Valor por defecto: Sirena Exterior (Intermitente)
----------------------	------------------------------------	--

Para la zona de incendio el sonido recomendado (Valor por defecto) es la sirena exterior intermitente.

De cualquier forma es posible cambiar el sonido de zona por cualquiera de los sonidos dados en la lista previa

Dirección : 19	Zona 6: Zona de Tamper
-----------------------	-------------------------------

La zona 6 es una zona de tamper. Se puede programar como cualquier tipo de zona (excepto fuego) incluida tamper. Si la zona se ha programado como tamper, cuando se active enviará un Código de Tamper y el LED TMP del teclado se encenderá.

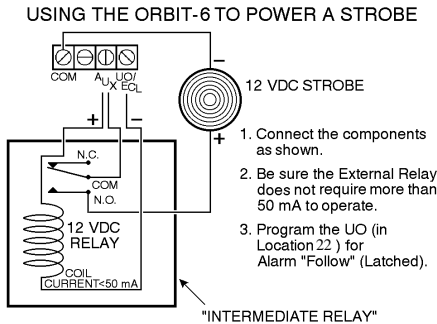
SALIDAS LOCALES: DIRECCIONES 22 - 25

La ORBIT-6 dispone de una Salida de colector abierto (UO/ECL) la cuál se puede utilizar para apagar/encender un equipo externo. Esta salida proporciona un máximo de 70mA.

Esta salida también se puede utilizar para rearmar detector(es) de incendio. En ese caso la alimentación de 12V del detector de incendio será suministrada a través de la Salida (ver Figuras 1A y 1B). La salida se debe definir como rearme de sensores.

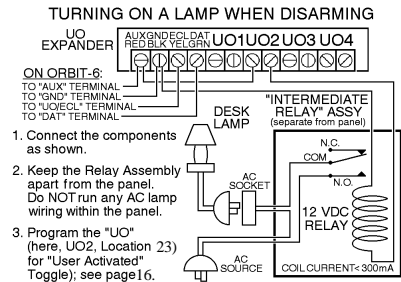
Si se utiliza el módulo de expansión de salidas locales (UO), se puede aplicar la misma información en la dirección 22 para la programación de la UO2 (Dirección 23), UO3 (Dirección 24), y/o UO4 (Dirección 25). No es necesario programar todas las Salidas Locales disponibles, a menos que sean utilizadas. Advierta que cuando se utiliza el módulo de expansión de salidas locales, la salida de la placa base (UO/ECL) no está disponible.

Importante: Para poder utilizar la Expansión de Salida Local se debe definir al módulo en la Dirección 30.



Debido a la capacidad de alimentación de las salidas de 70 mA, se necesitará utilizar un relé auxiliar cuyos contactos físicos puedan conmutar corrientes mucho mayores (limitados por su relación de contacto). La figura muestra como un relé puede disparar una luz estroboscópica. Si se utiliza así, la salida no se puede utilizar para rearmar detectores de humo.

Si se necesita más de una salida, está disponible un módulo de expansión. Sus cuatro salidas (UO1, UO2, UO3, y UO4) reemplazan la salida de la placa de la ORBIT-6. Las UO en el módulo de expansión de salidas cuentan con relés con un máximo de corriente de 500 mA. Refiérase a las Figuras 1 y 1B (paginas 33 y 34), para instrucciones de cableado e información adicional. La figura a la derecha muestra como una salida puede ser utilizada para conmutar una lámpara.



Dígito	Incidencia y Acción
00 Defecto	Sin utilizar UO no ofrece respuesta a ninguna actividad del sistema
01	Armado total (con enclavamiento) UO se activa cuando el sistema está armado, tras la expiración del tiempo de salida. UO permanece activada (Enclavado) mientras el sistema esté armado. La UO se desactivará cuando el sistema se desarme.
02	Armado total (impulso) UO se activa cuando el sistema se arma, tras la expiración del tiempo de salida. UO permanecerá activada durante varios segundos y después, se desactivará.
03	Memoria de ALARMA (general) UO se activa inmediatamente después de cualquier tipo de alarma (intrusión, incendio, pánico en el teclado). UO permanece activada (enclavada) durante la duración de la alarma incluso después de que haya finalizado el tiempo de la sirena y se desactivará cuando el sistema se desarme.
04	ALARMA GENERAL(impulso) UO se activará durante varios segundos cuando el sistema entre en cualquier tipo de alarma (intrusión, incendio, pánico en el teclado)
05	Alarma ZONA 1 (con enclavamiento) UO se activa inmediatamente cuando se produce una alarma en la Zona1. UO permanece activa (Enclavada) durante la alarma. UO se desactiva cuando al Zona 1 quede en reposo.
06	Alarma ZONA 1 (impulso) UO se activa inmediatamente durante varios segundos y se desactiva cuando en la Zona 1 se produzca una alarma.
07	Alarma ZONA 2 (con enclavamiento)
08	Alarma ZONA 2 (impulso)
09	Alarma ZONA 3 (con enclavamiento)
0A	Alarma ZONA 3 (impulso)
0B	Alarma ZONA 4 (con enclavamiento)
0C	Alarma ZONA 4 (impulso)
0D	Alarma ZONA 5 (con enclavamiento)
0E	Alarma ZONA 5 (impulso)
0F	Alarma ZONA 6 (con enclavamiento)
10	Alarma ZONA 6 (impulso)
11	Alarma ZONA 7 (con enclavamiento)
12	Alarma ZONA 7 (impulso)
13	Alarma ZONA 8 (con enclavamiento)
14	Alarma ZONA 8 (impulso)
15	Alarma de PANICO/ATRACO (con enclavamiento) UO se activa permanentemente con una alarma de pánico/atracó y/o pulsando las teclas [1] y [2] del teclado simultáneamente durante dos segundos. UO se desactiva cuando se desarma el sistema.
16	Alarma de PANICO/ATRACO (Impulso) UO se activa durante varios segundos con una alarma de pánico/atracó y/o pulsando las teclas [1] y [2] del teclado simultáneamente durante dos segundos.
17	Emergencia Médica desde el teclado (con enclavamiento) UO se activa permanentemente pulsando las teclas [7] y [8] del teclado simultáneamente durante dos segundos. UO se desactiva cuando se desarma el sistema.

18	Emergencia Médica desde el teclado (impulso) UO se activa durante varios segundos pulsando las teclas [7] y [8] del teclado simultáneamente durante dos segundos.
19	Incendio, alarma en Zona 5 o desde el teclado (con enclavamiento) UO se activa permanentemente con una alarma de Fuego por activación de la Zona 5, definida como Fuego, y/o pulsando las teclas [4] y [5] del teclado simultáneamente durante dos segundos. UO se desactiva cuando se desarma el sistema.
1A	Incendio, alarma en Zona 5 o desde el teclado (impulso) UO se activa durante varios segundos con una alarma de Fuego por activación de la Zona 5, definida como Fuego, y/o pulsando las teclas [4] y [5] del teclado simultáneamente durante dos segundos. UO se desactiva cuando se desarma el sistema.
1B	Activación por el Usuario – Retenido (Toggle) El usuario puede activar/desactivar una UO a través de la secuencia [*]+[2]+[Código de Usuario]+[X]. La [X] final se refiere al número de salida UO. La activación de una salida enciende momentáneamente el LED de la zona correspondiente a la UO seleccionada y produce un tono simple de confirmación. Cambios consecutivos producen la conmutación de ON a OFF y viceversa.
1C	Activación por el Usuario (impulso) El usuario puede activar durante unos segundos una UO a través de la secuencia [*]+[2]+[Código de Usuario]+[X]. La [X] final se refiere al número de salida UO. La activación de una salida enciende momentáneamente el LED de la zona correspondiente a la UO seleccionada y produce un tono simple de confirmación.
1D	Rearme de sensores de Incendio Hasta ser activada, la UO está normalmente conduciendo y está designada para ser parte del circuito que alimenta los detectores de incendio; ver figura 1 A ó 1B. Cuando una alarma de incendio es aceptada, será necesario rearmar los detector de incendio. Un detector de incendio en alarma mantiene el LED FIRE del teclado encendido, aún cuando la central se desarme para rearmar un detector. Una UO utilizada de esta manera debe ser momentáneamente desactivada; esta acción debe realizarla el usuario, tecleando [*]+[2]+[Código de Usuario]+[?], donde [?] se refiera al número de UO (i.e. 1,2,3, o 4) en el circuito que alimenta los detectores de incendio. Si no se realiza esta desactivación, será imposible armar la central. Por favor advierta al cliente este procedimiento, que está explicado en el manual del Usuario de la ORBIT-6
1E	Código de Antiintimidación (Impulso) UO se activa durante varios segundos (y después se desactiva) cuando se introduce cualquier Código de Antiintimidación.
1F	Fallo de red de c.a. (con enclavamiento) UO se activa por la fallo de red de c.a. UO se desactiva cuando ésta retorna.
20	Fallo de red de c.a. (Impulso) UO se activa durante varios segundos (y después se desactiva) al producirse un fallo de red de c.a.
21	Fallo de batería (con enclavamiento) UO se activa por batería baja o fallo completo de la misma. UO se desactiva cuando la batería está en buenas condiciones.
22	Fallo de batería (Impulso) UO se activa durante varios segundos (y después se desactiva) al producirse un fallo de batería.
23	Módulo de mensajes hablados UO se activa mientras el sistema se encuentra en comunicación con un teléfono privado, tras una alarma. UO se desactiva al finalizar la comunicación.
24	Código de Antiintimidación (con enclavamiento) UO se activa cuando se introduce cualquier Código de Antiintimidación. Se desactivará al cambiar de estado el sistema.

25	Chime (impulso) – La salida local se activa cuando el sonido del Chime de la puerta se activa.
26	Sirena – La salida local se activa con respuesta de la activación de la sirena exterior. Se desactivará en el tiempo de corte de sirena (definido en la dirección 13)

Direcciones: 22	23	24	25
UO1	UO2	UO3	UO4
Acción	Acción	Acción	Acción
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PARAMETROS DE COMUNICACION: DIRECCIONES 26–27

Las direcciones 26 y 27 permiten definir la manera en la cual la ORBIT-6 se comunica con la Central Receptora de Alarmas cuando informa de alarmas, problemas, aperturas/cierres y pruebas.

Parámetros del transmisor telefónico: Dirección 26

- **Primer Dígito:** determina el número (o dígito hexadecimal) correspondiente al método de marcación / relación de apertura/cierre en marcación por impulsos / tiempo para remarcación .
- **Segundo Dígito:** determina el numero correspondiente a los intentos / uso de contestador automático / instalación UL

Intentos	Contestador automático en uso	Instalación UL	Módulo de mensajes hablados
Selecciona el numero de veces que la ORBIT-6 llamará a la Central Receptora de Alarmas ante fallos de comunicación.	Se habilita para compartir la línea telefónica con un contestador automático, módem, etc. Se deben hacer dos llamadas telefónicas. En la primera llamada dejar el teléfono sonar sólo un tono (pulsando F10 en el software U/D). La central detecta este ring y abre un tiempo de 60 seg. Durante este tiempo, la central contestará la siguiente llamada al primer ring.	NO UTILIZADO EN ESPAÑA	Se habilita (SI) cuando se emplea el Módulo de mensajes. Si se programa NO (no se emplea el módulo), se envían tonos que representan las alarmas.

Dirección: 26		Parámetros de marcación: (1 ^{er} Dígito):	
1 ^{er} Dígito	Método de marcación	Relación apertura/cierre	** Rellamar a la Central Receptora
8	DTMF	No procede	Después de 60 segundos
1			No utilizar
9			No utilizar
4 (Valor por defecto)	DTMF	No procede	Después de 30 segundos
5			No utilizar
D			No utilizar
3	Pulsar @ 10 pps	67/33	Después de 30 segundos
B	Pulsar @ 10 pps	67/33	Después de 60 segundos
7			No utilizar
F			No utilizar

** "rellamar" se refiere al número de segundos que la ORBIT-6 esperará antes de remarcar un número de la Central Receptora que no responde o está comunicando.

Dirección: 26		Parámetros de marcación: (2º Dígito):		
2º Dígito	Número de intentos	Modo contestador Automático	Instalación UL	Módulo de mensajes hablados
0	3	No	NO	No
1	8	No		No
2	3	Sí		No
3 (Valor por defecto)	8	Sí		No
4	3	No		No
5	8	No		No
6	3	Sí		No
7	8	Sí		No
8	3	No		Sí
9	8	No		Sí
A	3	Sí		Sí
B	8	Sí		Sí
C	3	No		Sí
D	8	No		Sí
E	3	Sí		Sí
F	8	Sí		Sí

Protocolos de la Central Receptora: Direcciones 27

Nombre del formato	(PPS) Pulsos/sg	Tono de invitación	Validación	Tiempo entre Dígitos	Código Orbit
Silent Knight/ ADEMCO Slow	10	1400Hz	Doble ronda	650	0F
Silent Knight/ ADEMCO Slow Extended	10	1400Hz	Doble ronda	650	4F
Radionics/DCI/ Franklin slow	10	2300 Hz	Doble ronda	650	17
Silent Knight Fast	20	1400 Hz	Doble ronda	650	0E
Silent Knight Fast Extended	20	1400 Hz	Doble ronda	650	4E
Sescoa/Franklin/Vertix/ DCI fast	20	2300Hz	Doble ronda	650	16
Sescoa/Franklin/Vertix/ DCI Extended	20	2300Hz	Doble ronda	650	56
Universal high speed	20	2300Hz	Doble ronda	390	12
Radionics	20	1400 Hz	Doble ronda	390	02
Radionics	20	2300Hz	Doble ronda	390	12
Radionics Extended	20	1400 Hz	Doble ronda	390	42
Radionics Extended	20	2300Hz	Doble ronda	390	52
Radionics	40	1400 Hz	Doble ronda	390	00
Radionics	40	2300Hz	Doble ronda	390	10
Radionics Extended	40	1400 Hz	Doble ronda	390	40
Radionics Extended	40	2300Hz	Doble ronda	390	50
Radionics	40	1400 Hz	Paridad	390	20
Radionics	40	2300Hz	Paridad	390	30
Radionics Extended	40	1400 Hz	Paridad	390	60
Radionics Extended	40	2300Hz	Paridad	390	70

Ejemplo: para usar ADEMCO slow introduzca 0F a la dirección 27

Entendiendo el formato del Código

Para entender y modificar el formato del código de acuerdo con una Central Receptora determinada ver lo siguiente:

- **Primer dígito:** determina el número correspondiente a la combinación deseada de:
Frecuencia de Tono de invitación / Validación de mensaje / Formato Extendido–
No Extendido)
- **Segundo dígito:** determina el número (o letra) correspondiente a la combinación deseada de
Tiempo de repetición de tonos / Tiempo entre dígitos / Frecuencia de datos

Dirección: 27 | Protocolos CRA : (1 Dígito):

1 ^{er} Dígito	Formato	Tono de invitación	Validación del mensaje
0 (Valor por defecto)	No-Extendido	1400 Hz	Doble ronda
1	No-Extendido	2300 Hz	Doble ronda
2	No-Extendido	1400 Hz	Paridad
3	No-Extendido	2300 Hz	Paridad
4	Extendido	1400 Hz	Doble ronda
5	Extendido	2300 Hz	Doble ronda
6	Extendido	1400 Hz	Paridad
7	Extendido	2300 Hz	Paridad

Dirección: 27 | Protocolos CRA : (2º Dígito):

2º Dígito	Repetición de datos	Tiempo entre dígitos	Frecuencia del dato
0 (Valor por defecto)	40 pulsos/seg	390 ms	1800 Hz
1	33 pulsos/seg	390 ms	1800 Hz
2	20 pulsos/seg	390 ms	1800 Hz
3	10 pulsos/seg	390 ms	1800 Hz
4	40 pulsos/seg	650 ms	1800 Hz
5	33 pulsos/seg	650 ms	1800 Hz
6	20 pulsos/seg	650 ms	1800 Hz
7	10 pulsos/seg	650 ms	1800 Hz
8	40 pulsos/seg	390 ms	1900 Hz
9	33 pulsos/seg	390 ms	1900 Hz
A	20 pulsos/seg	390 ms	1900 Hz
B	10 pulsos/seg	390 ms	1900 Hz
C	40 pulsos/seg	650 ms	1900 Hz
D	33 pulsos/seg	650 ms	1900 Hz
E	20 pulsos/seg	650 ms	1900 Hz
F	10 pulsos/seg	650 ms	1900 Hz

Dirección: 28 | Protocolos CRA :

Cuando seleccione los formatos de transmisión Contact ID o SIA. Todos los códigos de reporte se aplicarán automáticamente a las direcciones de reporte.

Para cambiar un código, teclee el código nuevo (de acuerdo con el tipo de evento – ver página 26) en la dirección adecuada.

Cuando seleccione el Protocolo por pulsos, todos los códigos de reporte serán "00" por defecto y cualquier modificación deberá introducirla manualmente.

Para eliminar un código de reporte concreto de cualquiera de los tres formatos de comunicación introducir "00" en el la dirección correspondiente.

Importante: Elija el formato de código después de que haya definido los parámetros de las zonas. Si cambia un tipo de zona después de haber definido el formato de comunicación, no se actualiza y envía una señal de fallo de reporte a la CRA.

Dígito	Formato	Tiempo entre dígitos	Frecuencia de datos
00	Protocolo de pulsos		
01	Contact ID	N/A	N/A
02	SIA	390 ms	1800 Hz

Número de rings para acceso remoto: Dirección 29

La dirección 22 selecciona el número de rings a los que la ORBIT-6 descolgará una llamada. Si la llamada es enviada por el software Orbit de programación remota, se inicia una sesión.

Dirección: 29 | Número de rings | Valor por defecto: 12

Seleccione un número de rings mayor de lo que el cliente normalmente esperara para contestar una llamada. Introduzca dos dígitos; inicie con un cero para números menores de diez (E. 01, 02, etc.)

Tenga en cuenta que si se tiene un contestador automático y está programado (ver Dirección 26 / 2^{do} Dígito), los valores de esta dirección se ignorarán.

de rings

--	--

PARÁMETROS DEL SISTEMA: DIRECCIÓN 30

La dirección 30 permite especificar algunos parámetros adicionales, que determinarán cómo funcionará la ORBIT-6. La dirección contiene dos dígitos.

- **Primer dígito:** determina el número (o letra) correspondiente a las alternativas de armado rápido / anulación rápida de zonas / expansor de salidas / altavoz/campana - sirena
- **Segundo dígito:** determina el número (o letra) correspondiente al uso de Atraco silencioso / sonido de sirena en Armado / Anulación de 3 minutos

Comentarios de los parámetros del sistema (Dirección 30: 1^{er} Dígito)

Armado rápido	Anulación rápida	Expansor de UO	Altavoz/Campana - Sirena
Elimina la necesidad de introducir un código de usuario cuando se está armando en modo Parcial o Total. Simplemente pulsando [STAY] o [ARM] armará el sistema al modo respectivo.	Elimina la necesidad de introducir un Código de Usuario para anular una Zona de intrusión.	Seleccione Expansión de Salidas si utiliza el módulo de expansión de salidas locales.	Seleccione altavoz si la sirena exterior no está equipada con un generador de sonido; al hacerlo la Orbit-6 producirá una frecuencia oscilante en el dispositivo; seleccione campana/sirena si la sirena externa es una campana o zumbador o está equipada con un generador incorporado.

Comentarios de los parámetros del sistema (Dirección 30: 2^{do} Dígito)

Atraco silencioso	Sonido de sirena al armar	Habilitar anulación de 3 minutos
Si "NO", la alarma de pánico será AUDIBLE (se activa la sirena exterior). "Si "SI" la alarma de pánico será INAUDIBLE, sin sirena exterior, será invisible en el teclado y no habrá desconexión sonora"	Si está seleccionado, producirá una confirmación breve con la sirena exterior una vez que el sistema sea armado y el tiempo de salida expire.	Si está seleccionado, se anularán todas las zonas automáticamente durante 3 minutos cuando la tensión se restablezca en un sistema tras un fallo de alimentación, con el fin de prevenir potenciales falsas alarmas dándole tiempo a los sensores de movimiento y/o detectores de incendio a que se estabilicen.

Dirección: 30 | Parámetros del sistema: (1^{er} Dígito):

1 st Dígito	Altavoz/Campana-Sirena	Expansor UO	Armado Rápido	Anulación deshabilitada
0	Campana-Sirena	No	No	No
1	Campana-Sirena	No	Si	No
2	Campana-Sirena	No	No	Si
3	Campana-Sirena	No	Si	Si
4	Campana-Sirena	Si	No	No
5	Campana-Sirena	Si	Si	No
6	Campana-Sirena	Si	No	Si
7	Campana-Sirena	Si	Si	Si
8	Altavoz	No	No	No
9 (Valor por defecto)	Altavoz	No	Si	No
A	Altavoz	No	No	Si
B	Altavoz	No	Si	Si
C	Altavoz	Si	No	No
D	Altavoz	Si	Si	No
E	Altavoz	Si	No	Si
F	Altavoz	Si	Si	Si

Dirección: 30 | Parámetros del Sistema: (2^{do} Dígito):

2 ^{ndo} Dígito	Anulación de 3 minutos	Atraco Silencioso	Sonido de sirena al armar
0	Deshabilitado	No	No
1	Deshabilitado	Si	No
2	Deshabilitado	No	Si
3	Deshabilitado	Si	Si
8	Habilitado	No	No
9	Habilitado	Si	No
A	Habilitado	No	Si
B (Valor por defecto)	Habilitado	Si	Si

**

Parámetros del sistema: 1 ^{er} Dígito	

Parámetros del sistema: 2 ^{do} Dígito	

TEST PERIODICO: DIRECCIÓN 31

Si se desea, la ORBIT-6 puede mandar a diario una transmisión de test a la Central Receptora para verificar el funcionamiento del transmisor telefónico de la unidad.

Dirección: 31 **Test periódico** **Valor por defecto: 0000**

Seleccione un test de transmisión diario de la ORBIT-6 a la Central Receptora, el tiempo escogido se expresa en formato 24-Horas (ejemplos siguientes: 8:30 AM=0830 11:15 AM=1115 4:30 PM=1630)

Para deshabilitar el test de transmisión introduzca el Valor por defecto (0000)

Test
periódico

--	--	--	--

CODIGOS DE INFORME DEL TRANSMISOR: DIRECCIONES DE LA 32 A LA 86

Para programar los códigos que transmitirá la ORBIT-6 a la Central Receptora de Alarmas.

Para no informar de la incidencia, utilice un "doble-cero" (00, el Valor por defecto) en la dirección.

Reportando Códigos de incidencias de Alarma :

Dirección	Descripción	dígitos	Valor por defecto	Reporte del Código
32	Alarma en Zona 1	2	00	
33	Alarma en Zona 2	2	00	
34	Alarma en Zona 3	2	00	
35	Alarma en Zona 4	2	00	
36	Alarma en Zona 5	2	00	
37	Alarma en Zona 6	2	00	
38	Alarma en Zona 7	2	00	
39	Alarma en Zona 8	2	00	
40	Alarma de incendio en teclado	2	00	
41	Alarma de pánico en teclado	2	00	
42	Alarma de emergencia médica en teclado	2	00	

Notas sobre Restituciones de alarma

Un informe de restituciones de la ORBIT-6 informa a la Central Receptora que la operación de la sirena externa, inicialmente disparada por su condición de alarma, ha terminado o se ha silenciado por el acto del desarmado del sistema. Asegurarse de verificar con el personal de la Receptora si la restitución está permitida y qué código requiere.

Códigos Restituídos

Dirección	Descripción	Dígitos	Valor por defecto	Reporte de códigos
43	Restitución de la Zona 1	2	00	
44	Restitución de la Zona 2	2	00	
45	Restitución de la Zona 3	2	00	
46	Restitución de la Zona 4	2	00	
47	Restitución de la Zona 5	2	00	
48	Restitución de la Zona 6	2	00	
49	Restitución de la Zona 7	2	00	
50	Restitución de la Zona 8	2	00	
51	Restitución de incendio en teclado	2	00	
52	Restitución de pánico en teclado	2	00	
53	Restitución de emergencia médica en teclado	2	00	

Otros Códigos Transmitidos

Dirección	Descripción	Dígitos	Valor por defecto	Reporte de códigos
54	Código de transmisión de test diario enviado cada día a la hora especificado en la Dirección 24	2	00	
55	Armado de Usuario 0 (el código "maestro", "armado rápido" ó armado por llave)	2	00	
56	Armado de Usuario 1	2	00	
57	Armado de Usuario 2	2	00	
58	Armado de Usuario 3	2	00	
59	Armado de Usuario 4	2	00	
60	Armado de Usuario 5			
61	Armado de Usuario 6			
62	Armado de Usuario 7			
63	Armado de Usuario 8			
64	Armado de Usuario 9			
65	Armado forzado (cuando el sistema es armado con una zona en alarma)	2	00	
66	Armado parcial (en casa)	2	00	
67	Desarmado de Usuario 0 (desarmado por llave)	2	00	
68	Desarmado de Usuario 1	2	00	
69	Desarmado de Usuario 2	2	00	
70	Desarmado de Usuario 3	2	00	
71	Desarmado de Usuario 4	2	00	
72	Desarmado de Usuario 5			
73	Desarmado de Usuario 6			
74	Desarmado de Usuario 7			
75	Desarmado de Usuario 8			
76	Desarmado de Usuario 9			
77	Desarmado de antiintimidación			

Transmisión de problemas y reposiciones

Dirección	Descripción	Dígitos	Valor por defecto	Reporte de códigos
78	Batería baja	2	00	
79	Fallo de red de c.a. (por lo menos 15 minutos)	2	00	
80	Problemas en zona de incendio	2	00	
81	Interrupción en el bucle de sirena	2	00	
82	Restablecimiento de batería baja	2	00	
83	Restablecimiento de red de c.a.	2	00	
84	Problema solucionado en zona de incendio	2	00	
85	Restablecimiento del bucle de sirena	2	00	
86	Armado automático	2	00	

ORBIT-6 Hoja de Trabajo de instalación y programación		Cliente _____
Tel. del Cliente: () _____		Dirección _____
Cód abonado CRA _____		Ciudad: _____ Prov: _____ C.p. _____
Comentarios: _____		Fecha Instalación: _____
		Instalador: _____
		Comentarios: _____

Dirección	Descripción	Datos			
00	Por defecto				
01	Identificación de Receptora				
02	Teléfono CRA 1	Ver abajo			
03	Teléfono CRA 2	Ver abajo			
04	Tél rell soft Orbit	Ver abajo			
05	Cód abonado CRA				
06	Código Acceso				
07	Código remoto ID				
08	Código Instalador 1				
09	Código Instalador 2				
10	Código maestro				
11	Tiempo de salida				
12	Tiempo de entrada				
13	Temp. sirena				
14	Prog. Zona 1				
15	Prog. Zona 2				
16	Prog. Zona 3				
17	Prog. Zona 4				
18	Prog. Zona 5				
19	Prog. Zona 6				

Dirección	Descripción	Datos			
20	Prog. Zona 7				
21	Prog. Zona 8				
22	Salida local 1				
23	Salida local 2				
24	Salida local 3				
25	Salida local 4				
26	Marcación				
27	Protocolo 1 CRA				
28	Protocolo 2 CRA				
29	Rings acceso remoto				
30	Parám sistema				
31	Llamadas test				
32	Alarma Zona 1				
33	Alarma Zona 2				
34	Alarma Zona 3				
35	Alarma Zona 4				
36	Alarma Zona 5				
37	Alarma Zona 6				
38	Alarma Zona 7				
39	Alarma Zona 8				

Dirección	Descripción	Acceso			
40	Incendio teclado				
41	Pánico teclado				
42	Médica teclado				
43	Reposición Zona 1				
44	Reposición Zona 2				
45	Reposición Zona 3				
46	Reposición Zona 4				
47	Reposición Zona 5				
48	Reposición Zona 6				
49	Reposición Zona 7				

Dirección	Descripción	Acceso			
50	Reposición Zona 8				
51	Rep Incen teclado				
52	Rep Pánic teclado				
53	Rep Médica teclad				
54	Código para test				
55	Armado Usuario 0				
56	Armado Usuario 1				
57	Armado Usuario 2				
58	Armado Usuario 3				
59	Armado Usuario 4				

Dirección	Descripción	Acceso			
60	Armado Usuario 5				
61	Armado Usuario 6				
62	Armado Usuario 7				
63	Armado Usuario 8				
64	Armado Usuario 9				
65	Armado Forzado				
66	Armado Parcial				
67	Desarm Usuario 0				
68	Desarm Usuario 1				
69	Desarm Usuario 2				
70	Desarm Usuario 3				
71	Desarm Usuario 4				
72	Desarm Usuario 5				

Dirección	Descripción	Acceso			
73	Desarm Usuario 6				
74	Desarm Usuario 7				
75	Desarm Usuario 8				
76	Desarm Usuario 9				
77	Desarm antiintimid				
78	Baja Batería				
79	Fallo c.a.				
80	Avería Incendio				
81	Fallo Bucle Sirena				
82	Repos Baja Bat				
83	Retorno red c.a.				
84	Repos avería Incd				
85	Repos Bucle Sirn				
86	Armado automático				

Teléfono-1 02

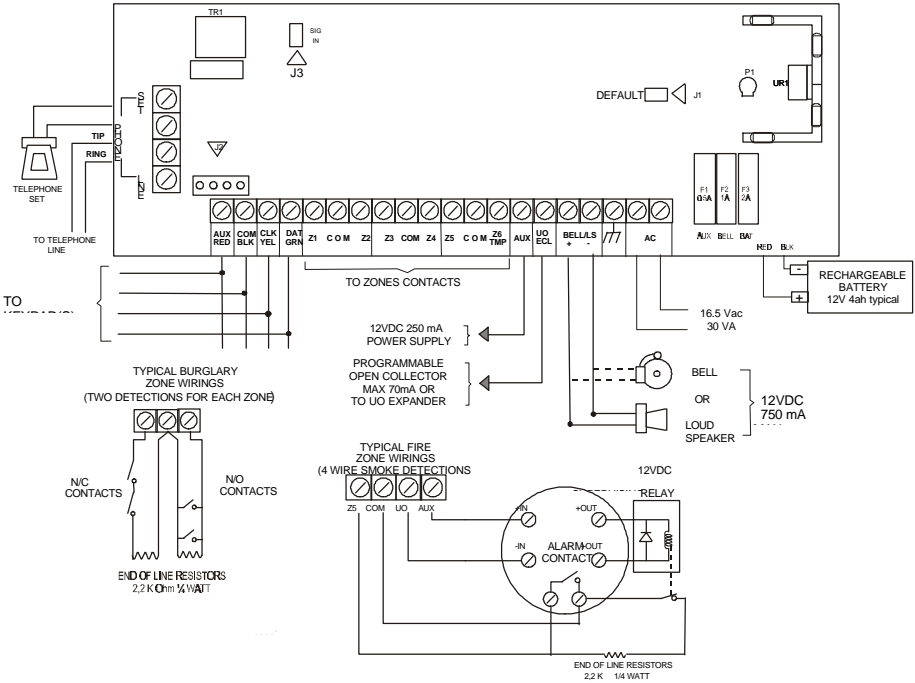
Teléfono -2 03

Rellamada soft 04

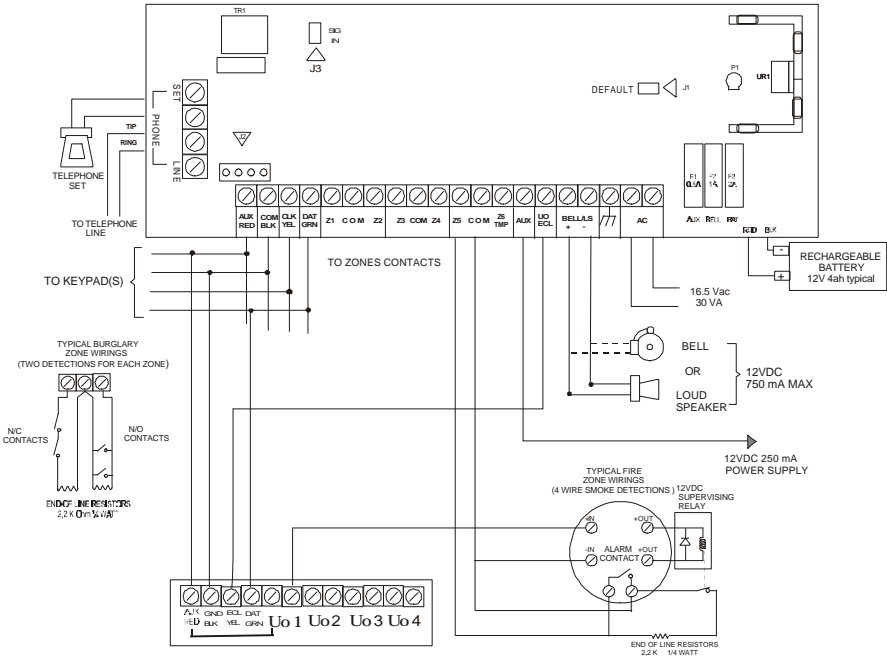
PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN CONTACT ID & SIA PARA ORBIT-6				
INCIDENCIA	CONTACT ID		SIA	
Armado/desarmado de zonas	Dígitos de programación	Código	Dígitos de programación	Código
Entrada/salida	01	134	01	BA
Reposición entrada/salida	01	134	02	BH
Intrusión	03	130	03	BA
Reposición Intrusión	03	130	04	BH
24 horas	05	133	05	BA
Reposición 24 horas	05	133	06	BH
Tamper	07	137	07	TA
Reposición Tamper	07	137	08	TR
Id. De Humo	09	111		
Id Combustión	1 A	112		
Id Flujo Agua	11	113	11	WA
Id Temperat	12	114	12	KA
Reposición Id Temperatura	12	114	13	KH
Cierre de Conducto	14	116		
Detector llama	15	117		
Reposición Atraco				
Atraco silencio	16	122		
Atraco audible	17	123		
Perimetral	18	131	18	NL
Interior	19	132		
Día/Noche	2 A	135		
Exterior	21	136		
Alarma/Reposición General	22	140		
Tamper de sensor	23	144		
Alarma 24 H (general)	24	150		
Detección gas	25	151	25	GA
Reposición detección gas	25	151	26	GH
Fallo refrigeración	27	152		
Pérdida calor	28	153		
Fuga de agua	29	154	29	WA
Zonas	Dígitos de programación	Código	Dígitos de programación	Código
Alarma/Desarmado				
Reposición fuga agua	29	154	3 A	WH
Rotura	31	155		
Bajo nivel gas embotellado	32	157		
Nivel exceso temperatura	33	158	33	DA

INCIDENCIA	CONTACT ID		SIA	
	Dígitos de programación	Código	Dígitos de programación	Código
Zonas Alarma/Desarmado				
Nivel insuficiente temperat	34	159	34	DA
Pérdida flujo aire	35	161	35	DB
Especial				
Emergencia Médica	4 A	100	4 A	MA
Reposición E. Médica	4 A	100	41	MH
Incendio	42	110	42	FA
Reposición Incendio	42	110	43	FH
Tecla Incendio	44	115	44	FA
Reposición tecla Incendio	44	115	45	FH
Pánico	46	120	46	PA
Reposición Pánico	46	120	47	PH
Intimidación	48	121	48	HA
Reposición Intimidación	48	121	49	HH
Averías				
Pérdida c.a.	5 A	301	5 A	AT
Reposición c.a.	5 A	301	51	AR
Batería baja	52	302	52	YT
Reposición batería baja	52	302	53	YR
Sirena principal	54	321	54	YA
Reposición sirena principal	54	321	55	YH
Problema Incendio	56	373	56	FT
Repos problema Incendio	56	373	57	FJ
Cambios de estado				
Armado por el usuario	6 A	401	6 A	CL
Desarmado por el usuario	6 A	401	61	OP
Arm/desarm rápido Usuar 0	62	408		
Armado forzado	63	574	63	CF
Test periódico	64	602	64	RP

ORBIT-6 Wiring Diagram FIGURE 1A



ORBIT-6 Wiring Diagram FIGURE 1B



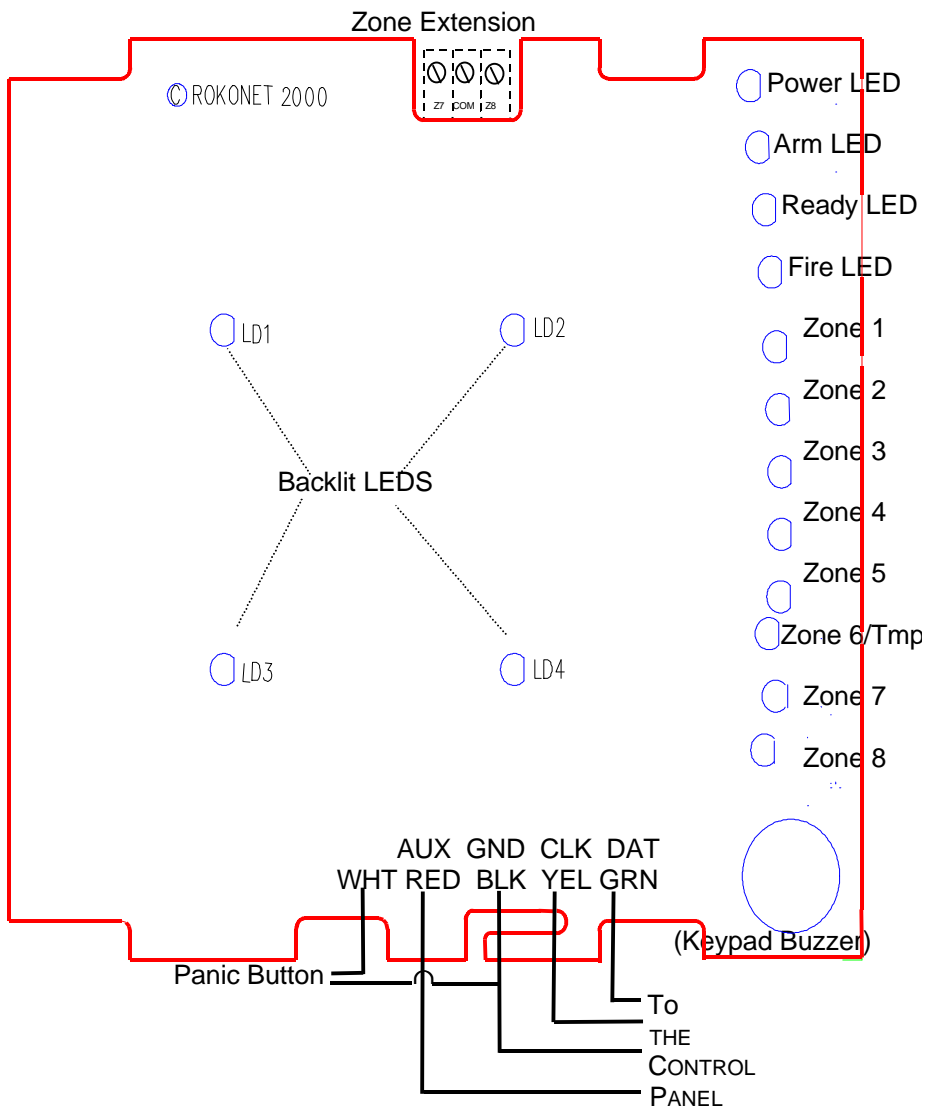


FIGURE 1C
8-ZONE KEYPAD BOARD

ROKONET LIMITED WARRANTY

Rokonet Electronics, Ltd. and its subsidiaries and affiliates ("Seller") warrants its products to be free from defects in materials and workmanship under normal use for 18 months from the date of production. Because Seller does not install or connect the product and because the product may be used in conjunction with products not manufactured by the Seller, Seller can not guarantee the performance of the security system which uses this product. Sellers obligation and liability under this warranty is expressly limited to repairing and replacing, at Sellers option, within a reasonable time after the date of delivery, any product not meeting the specifications. Seller makes no other warranty, expressed or implied, and makes no warranty of merchantability or of fitness for any particular purpose.

In no case shall seller be liable for any consequential or incidental damages for breach of this or any other warranty, expressed or implied, or upon any other basis of liability whatsoever.

Sellers obligation under this warranty shall not include any transportation charges or costs of installation or any liability for direct, indirect, or consequential damages or delay.

Seller does not represent that its product may not be compromised or circumvented; that the product will prevent any persons; injury or property loss by burglary, robbery, fire or otherwise; or that the product will in all cases provide adequate warning or protection. Buyer understands that a properly installed and maintained alarm may only reduce the risk of burglary, robbery or fire without warning, but is not insurance or a guaranty that such will not occur or that there will be no personal injury or property loss as a result.

Consequently seller shall have no liability for any personal injury, property damage or loss based on a claim that the product fails to give warning.

However, if seller is held liable, whether directly or indirectly, for any loss or damage arising from under this limited warranty or otherwise, regardless of cause or origin, sellers maximum liability shall not exceed the purchase price of the product, which shall be complete and exclusive remedy against seller. No employee or representative of Seller is authorized to change this warranty in any way or grant any other warranty.

WARNING: This product should be tested at least once a week.