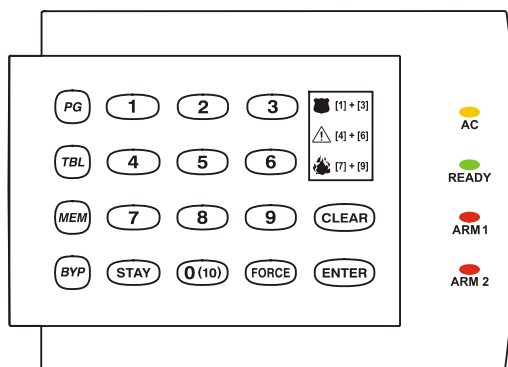




Užívateľský manuál SPECTRA pre klávesnice SPECTRA-1686



1686H

1. ÚVOD.....	3
2. ZÁKLADNÉ FUNKCIE.....	3
2.1 Akustická signalizácia	3
2.2 Svetlá klávesnice.....	3
2.3 Zobrazenie slučiek	3
2.4 Zobrazenie pamäti poplachov	3
2.5 Zobrazenie potiaží.....	4
2.5.1 Odpojený/vadný akumulátor [1]	4
2.5.2 Vadná baterka vo vysieláči [2].....	4
2.5.3 Potiaž s napájaním [3].....	4
2.5.4 Odpojená siréna [4].....	4
2.5.5 Preťaženie sirénového výstupu [5].....	4
2.5.6 Preťaženie pomocného napájania [6].....	4
2.5.7 Zlyhanie komunikácie [7]	4
2.5.8 Výpadok hodín [8]	4
2.5.9 Tamper/kabeláž [9]	4
2.5.10 Monitorovanie telefónnej linky [10]	4
2.5.11 Potiaž s požiarou slučkou [STAY].....	4
2.5.12 Strata modulu [BYP].....	4
2.5.13 Strata spojenia s vysielateľom [MEM]	5
2.5.14 Strata klávesnice [FORCE].....	5
2.6 Delenie ústredne	5
3. UŽÍVATEĽSKÉ KÓDY	6
3.1 Systémový hlavný kód (implicitná hodnota 123456)	6
3.2 Hlavné kódy.....	6
3.3 Tiesňový kód	6
3.4 Programovanie užívateľských kódov	6
4. ARMOVANIE A ODARMOVANIE	7
4.1 Oneskorenie pre odchod	7
4.2 Odarmovanie a ukončenie poplachu	7
4.3 Bežné armovanie.....	7
4.4 Armovanie typu STAY	7
4.4.1 Okamžité armovanie	8
4.5 Nútené armovanie	8
4.6 Ručné premostovanie slučiek.....	8
4.6.1 Obnova posledného premostenia	8
4.7 Armovanie jedným tlačidlom.....	9
4.7.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom	9
4.7.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom	9
4.7.3 Rýchly odchod	9
4.7.4 Nútené armovanie jedným tlačidlom	9
4.7.5 Premosťovanie slučiek jedným tlačidlom	9
4.8 Armovanie armovacím vstupom.....	9
4.9 Automatické armovanie	9
4.9.1 Automatické armovanie v danom čase.....	9
4.9.2 Automatické armovanie po čase bez pohybu	10
5. ĎALŠIE VLASTNOSTI.....	10
5.1 Akustická signalizácia otvorenia slučiek	10
5.2 Vypnutie bzučiaka klávesnice.....	10
5.3 Tiesňové poplchy	10
5.4 Nastavenie času.....	10
5.5 Tlačidlo [PG]	10
5.6 Klávesnicové príkazy.....	10
6. TESTOVANIE A ÚDRŽBA.....	11
7. PREHĽAD SYSTÉMU.....	12

1. ÚVOD

Zabezpečovacia ústredňa SPECTRA je moderné zabezpečovacie zariadenie, ktoré poskytuje spoľahlivú ochranu a je ľahko ovládateľné.

Jej klávesnice umožňujú rýchly prístup k vlastnostiam a stavom systému a ďalším informáciám prostredníctvom svetiel a tlačidiel. Odporúča sa zoznámiť sa s týmto manuálom a až potom pristúpiť k vlastnej obsluhu ústredne.

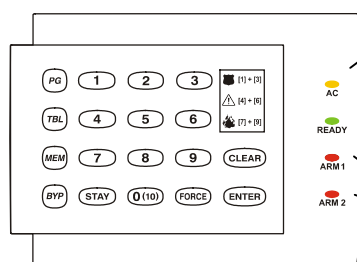
2. ZÁKLADNÉ FUNKCIE

2.1 Akustická signalizácia

Po každom zatlačení klávesy bzučiak klávesnice pípne, čím potvrdí stlačenie. Počas zadávania informácií do ústredne klávesnica pomáha obsluhu dvoma tónmi:

Prerušovaný tón potvrdenia – ak je príkaz zadaný správne (napr. zaarmovanie alebo odarmovanie), alebo ak ústredňa prešla do programovania alebo do nového stavu, ozve sa prerušovaný tón.
Súvislý tón odmietnutia – ak je príkaz zadaný nesprávne, alebo ak sa ústredňa vracia z nového stavu do stavu pôvodného, ozve sa súvislý tón.

2.2 Svetlá klávesnice



1686H

Oranžové svetlo AC: Ak svieti, ústredňa má striedavé napájanie. Ak nesvieti, ústredňa beží bez striedavého napájania, čiže na záložný zdroj.

Zelené svetlo READY: Ak svieti, všetky slučky ústredne sú uzavreté. Ak nesvieti, aspoň jedna slučka je otvorená. Ak bliká, plynie na ústredni oneskorenie pre odchod.

Červené svetlo ARM1 a ARM2: Ak svieti, príslušná časť ústredne je zaarmovaná bežným alebo núteným armovaním. Ak nesvieti, príslušná časť ústredne je odarmovaná. Ak bliká, príslušná časť ústredne je zaarmovaná armovaním typu STAY alebo okamžitým armovaním. Ak bliká rýchlo, príslušná časť ústredne je v poplachu.

Tlačidlo [PG] – jeho stlačením na 3 sekundy sa aktivizuje výstup PGM.

Tlačidlo [TBL] – jeho stlačením sa vstupuje do režimu zobrazenia potiaží.

Tlačidlo [MEM] – jeho stlačením sa vstupuje do režimu zobrazenia pamäti poplachov.

Tlačidlo [BYP] – prostredníctvom neho sa vstupuje do režimu premošťovania slučiek.

Tlačidlá [1] až [10] – zobrazujú stavy slučiek. Ak je niektoré tlačidlo zhasnuté, príslušná slučka je v kľudovom stave. Ak niektoré tlačidlo svieti, príslušná slučka je narušená. Ďalšou funkciou týchto tlačidiel je zadávanie kódov.

Tlačidlo [CLEAR] – slúži na zmazanie práve zadaných údajov a na návrat do predošlého režimu.

Tlačidlo [ENTER] – slúži na uloženie práve zadaných údajov do pamäti.

2.3 Zobrazenie slučiek

Stavy jednotlivých slučiek sa zobrazujú prostredníctvom tlačidiel [1] až [10]. Ak je slučkové svetlo vypnuté, slučka je v kľudovom stave. Ak svetlo svieti, slučka je narušená.

2.4 Zobrazenie pamäti poplachov

Ak sa v zaarmovanom stave objavil poplach na niektorej zo slučiek, rozsvieti sa svetlo [MEM]. Práve rozsvietenie [MEM] oznamuje obsluhu, že v zaarmovanom stave došlo k poplachu. Po stlačení tlačidla [MEM] po odarmovaní sa rozsvietia všetky tie slučkové svetlá, ktoré zodpovedajú slučkám, na ktorých sa v zaarmovanom stave vyskytol poplach. Z režimu zobrazenia pamäti poplachov sa odchádza stlačením tlačidla [CLEAR]. Obsah pamäti poplachov sa zmaže po každom zaarmovaní ústredne.

2.5 Zobrazenie potiaží

Ústredňa nepretržite sleduje viacero svojich stavov. Ak sa niektorý z nich odchýli z prípustného intervalu, t.j. ak nastane niektorá z potiaží, ústredňa o tom informuje prostredníctvom klávesnice. V takom prípade sa na klávesnici rozsvieti tlačidlo [TBL]. Okrem toho môže klávesnica informovať o prítomnosti potiaže akusticky – každých 5 sekúnd pípne. Túto vlastnosť však musí naprogramovať technik. O prítomnosti potiaže je vhodné včas informovať montážnu firmu.

Zobrazenie potiaží:

1. Stlačiť tlačidlo [TBL]. [TBL] sa rozblíka a posvietia sa jednotlivé slučkové svetlá, ktoré v tomto režime však majú význam jednotlivých potiaží, ktoré sú prítomné v systéme.
2. Identifikovať potiaže, alebo aspoň zaznamenať rozsvietené svetlá, aby si potiaže vedel identifikovať technik.
3. Stlačiť tlačidlo [CLEAR].

2.5.1 Odpojený/vadný akumulátor [1]

Ak svieti svetlo [1], záložný akumulátor zabezpečovacieho systému je buď odpojený, alebo má nízke napätie.

2.5.2 Vadná baterka vo vysielaci [2]

Ak svieti svetlo [2], baterka v bezdrôtovom vysielaci má nízke napätie.

2.5.3 Potiaž s napájaním [3]

Ak svieti svetlo [3], ústredňa nemá striedavé napájanie a treba ho obnoviť. Ak sú v poriadku ističe a v objekte nie je výpadok prúdu, je potrebné zavolať technika.

2.5.4 Odpojená siréna [4]

Ak svieti svetlo [4], ústredňa má otvorený obvod sirény.

2.5.5 Preťaženie sirénového výstupu [5]

Ak svieti svetlo [5], znamená to, že došlo k prekročeniu prúdovej zaťažiteľnosti sirénového výstupu a že ho vypla jeho prúdová poisťka. Po ukončení poplachu potiaž zhasne, avšak môže sa obnoviť pri ďalšom poplachu, ak nebola odstránená príčina tejto potiaže.

2.5.6 Preťaženie pomocného napájania [6]

Ak svieti svetlo [6], znamená to, že došlo k prekročeniu prúdovej zaťažiteľnosti výstupu pomocného napájania. Tým zároveň došlo k vypnutiu všetkých zariadení, ktoré sú z tohoto výstupu napájané.

2.5.7 Zlyhanie komunikácie [7]

Ak svieti svetlo [7], znamená to, že sa ústredni nepodarilo odoslať niektorú zo správ na pult centralizovanej ochrany.

2.5.8 Výpadok hodín [8]

Ak svieti svetlo [8], prestali z nejakého dôvodu ísť hodiny v ústredni. Táto potiaž je jediná, ktorú môže plnohodnotne odstrániť majiteľ objektu bez účasti technika. Popis naprogramovania hodín sa nachádza v odstavci 5.4 tohoto manuálu.

2.5.9 Tamper/kabeláž [9]

Ak svieti svetlo [9], niektorá zo slučiek na ústredni má narušený tamper. Na identifikáciu toho, ktoré tampre sú narušené, je treba po vstupe do režimu zobrazenia potiaží stlačiť tlačidlo [9], pokiaľ toto tlačidlo svieti.

2.5.10 Monitorovanie telefónnej linky [10]

Ak svieti svetlo [10], ústredňa zaznamenala výpadok telefónnej linky.

2.5.11 Potiaž s požiarou slučkou [STAY]

Ak svieti svetlo [STAY], ústredňa zaznamenala otvorenie požiarnej slučky.

2.5.12 Strata modulu [BYP]

Ak svieti svetlo [BYP], ústredňa prestala komunikovať s niektorým z modulov.

2.5.13 Strata spojenia s vysielacom [MEM]

Ak svieti svetlo [MEM], bezdrôtový komunikačný modul stratil spojenie s niektorým s vysieláčom.

2.5.14 Strata klávesnice [FORCE]

Ak prestala klávesnica z akéhokoľvek dôvodu komunikovať s ústredňou, klávesnica bude vydávať 4 pípnutia v 3-sekundových intervaloch. Pípanie klávesnice sa ukončí stlačením akéhokoľvek jej tlačidla. Po obnove komunikácie medzi klávesnicou a ústredňou sa obnovia všetky jej funkcie.

2.6 Delenie ústredne

Ústredňa SPECTRA je rozdeliteľná na dve nezávislé časti, ktoré sa dajú uvádzať do stavu stráženia nezávisle na sebe. Tieto časti sú v manuáli a v iných materiáloch k ústredni označované ako časť 1 a časť 2. Ak je potrebné ústredňu rozdeliť, musí tak urobiť technik v procese programovania ústredne po konzultácii s majiteľom objektu.

3. UŽÍVATEĽSKÉ KÓDY

Užívateľské kódy sú číselné kombinácie, ktoré umožňujú prístup k jednotlivým vlastnostiam systému. Výber týchto vlastností je možné prispôbiť podľa funkčného postavenia držiteľa konkrétneho kódu. Ústredňa SPECTRA má:

- 1 systémový hlavný kód
- 2 hlavné kódy (1. hlavný kód a 2. hlavný kód)
- 45 užívateľských kódov (vrátane jedného tiesňového kódu).

3.1 Systémový hlavný kód (implicitná hodnota 123456)

Tento kód má prístup do oboch častí ústredne, môže robiť všetky spôsoby armovania a môže vytvárať, meniť a rušiť ostatné užívateľské kódy.

3.2 Hlavné kódy

1. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 1 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 1 ústredne.

2. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 2 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 2 ústredne.

Ani 1. hlavný kód ani 2. hlavný kód nemôžu zasahovať do kódov, ktoré sú spoločné pre obe časti delenej ústredne. Túto právomoc má len systémový hlavný kód. Na nedelenej ústredni však dokážu programovať kódy.

3.3 Tiesňový kód

Ak je obsluha systému násilím prinútená k odarmovaniu prípadne zaarmovaniu ústredne, môže na tento úkon použiť užívateľský kód 048, ak bol tento kód v procese programovania technikom naprogramovaný ako tiesňový kód. Toto naprogramovanie je možné urobiť len po dohode so strážnou službou, ktorá robí zásahy. Zadanie tiesňového kódu navonok nijako neovplyvní správanie sa ústredne, spôsobí len odoslanie správy o použití tiesňového kódu na pult centralizovanej ochrany.

3.4 Programovanie užívateľských kódov

Kódy systému môžu byť buď 4-miestne, alebo 6-miestne. Každý kód môže pozostávať z číslic od 0 do 9.

Programovanie užívateľských kódov:

1. Stlačiť [ENTER].
2. Zadať niektorý hlavný kód. Tlačidlo [ENTER] sa rozbliká.
3. Zadať 3-miestne číslo sekcie od 001 do 048. Tlačidlo [ENTER] sa rozsvieti. Ak je kód už naprogramovaný, rozsvieti sa tlačidlo, ktoré zodpovedá prvej číslici kódu.
4. Vložiť novú hodnotu 4-miestneho alebo 6-miestneho kódu. Tlačidlo [ENTER] sa rozbliká. Je možné buď sa vrátiť na 3. krok, alebo stlačiť tlačidlo [CLEAR] na odchod z programovania kódov.

Zmazanie užívateľských kódov:

1. Stlačiť [ENTER].
2. Zadať niektorý hlavný kód. Tlačidlo [ENTER] sa rozbliká.
3. Zadať 3-miestne číslo sekcie od 001 do 048. Tlačidlo [ENTER] sa rozsvieti. Ak je kód už naprogramovaný, rozsvieti sa tlačidlo, ktoré zodpovedá prvej číslici kódu.
4. Podľa dĺžky kódu 4 alebo 6 krát stlačiť tlačidlo [FORCE]. Po príslušnom počte stlačení sa ozve prerušovaný tón potvrdenia. Tlačidlo [ENTER] sa rozbliká. Je možné buď sa vrátiť na 3. krok, alebo stlačiť tlačidlo [CLEAR] na odchod z programovania kódov.

Sekcia:	Užívateľský kód:
[001]	Užívateľský kód 001 = systémový hlavný kód
[002]	Užívateľský kód 002 = 1. hlavný kód
[003]	Užívateľský kód 003 = 2. hlavný kód
[004] – [047]	Užívateľský kód 004 až 047
[048]	Užívateľský kód 048 alebo tiesňový kód

4. ARMOVANIE A ODARMOVANIE

4.1 Oneskorenie pre odchod

Po vložení kódu pre zaarmovanie ústredne sa začne odpočítavať oneskorenie pre odchod. Tento časový interval by mal byť taký dlhý, aby umožnil opustenie objektu bez náhlenia. Oneskorenie pre odchod je možné signalizovať akusticky.

4.2 Odarmovanie a ukončenie poplachu

Na odarmovanie zaarmovanej ústredne alebo na ukončenie poplachu je potrebné zadať platný užívateľský kód. Slučky, ktoré chránia vchod alebo vchody do objektu, je potrebné naprogramovať ako oneskorené. Po ich otvorení sa spustí oneskorenie pre príchod. Až do uplynutia oneskorenia pre príchod sa poplach nevyvolá. Počas tejto doby je treba zadať platný kód na odarmovanie. Odarmovať môžu všetky kódy, ktoré sú priradené do príslušnej časti ústredne s výnimkou tých, ktoré sú naprogramované ako kódy len pre zaarmovanie.

Odarmovanie ústredne alebo ukončenie poplachu:

1. Vložiť užívateľský kód. Indikácia zaarmovania a poplachu sa vypne a klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia.
2. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má odarmovať.

4.3 Bežné armovanie

Tento spôsob armovania ústredne sa používa pre bežné, každodenné zaarmovanie ústredne. Všetky slučky v príslušnej časti ústredne musia byť zatvorené. Ak bola niektorá slučka otvorená, alebo ak bol zadaný nesprávny kód, ozve sa súvislý tón odmietnutia. Po zaarmovaní sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Tento spôsob zaarmovania je možné robiť aj ako automatické armovanie, ako armovanie armovacím vstupom, alebo ako armovanie jedným tlačidlom.

Bežné armovanie:

1. Zelené svetlo READY musí svietiť. Ak systém nie je rozdelený, všetky slučky musia byť uzavreté.
2. Vložiť platný užívateľský kód.
3. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

4.4 Armovanie typu STAY

Armovanie typu STAY je také zaarmovanie ústredne, pri ktorom sa určitá časť slučiek zaarmuje a určitá časť premostí, čiže uvedie do takého stavu, že hoci sú v časti, ktorá je zaarmovaná, neurobia poplach. O tom, ktoré slučky budú pri tomto spôsobe armovania strážiť a ktoré sa premostia, rozhoduje technik podľa potrieb užívateľa objektu. Tento spôsob armovania sa používa vtedy, keď ľudia zostávajú v objekte, ale želajú si, aby časť objektu bola strážená a časť premostená, pričom tieto časti sú stabilné a slučky v nich sa nemenia (napríklad v rodinnom dome večer ľudia idú spať, ale želajú si, aby prízemie rodinného domu bolo strážené pred prípadnými zlodejmi).

Armovanie typu STAY:

1. Všetky slučky v danej časti okrem slučiek typu STAY musia byť zatvorené.
2. Stlačiť tlačidlo [STAY].
3. Vložiť platný užívateľský kód.
4. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

Ak bol kód zadaný chybné, ozve sa prerušovaný tón odmietnutia. Po správne vykonanom armovaní typu STAY sa začne oneskorenie pre odchod. Tento spôsob zaarmovania je možné robiť aj ako automatické armovanie, ako armovanie armovacím vstupom, alebo ako armovanie jedným tlačidlom. Toto armovanie je možné vykonať len za pomoci takého kódu, ktorý mal povolené robiť armovanie typu STAY.

4.4.1 Okamžité armovanie

Okamžité armovanie je spôsob armovania ústredne, ktorý je takmer zhodný s armovaním typu STAY a používa sa takmer rovnako, ako armovanie typu STAY. Jediný rozdiel medzi armovaním typu STAY a okamžitým armovaním je, že pri okamžitom armovaní sa všetky oneskorené slučky zmenia na okamžité a do objektu nie je možné vstúpiť bez poplachu. Z toho vyplýva, že tento spôsob armovania je možné využiť len vtedy, keď sú v objekte (napríklad doma) prítomní všetci ľudia, ktorí tam majú byť a nikto už nemá prísť. Výhodou tohoto spôsobu armovania oproti STAY armovaniu je, že v prípade narušenia objektu vznikne poplach okamžite.

Ak je po zaarmovaní typu STAY počas oneskorenia pre odchod stlačené tlačidlo [STAY] na 3 sekundy, ozve sa prerušovaný tón potvrdenia. V tom okamihu sa zmenia všetky zaarmované slučky na okamžité.

Ak má kód prístup k obidvom častiam ústredne:

Na okamžité zaarmovanie jednej časti ústredne treba [STAY]+[užívateľský kód]+[1] alebo [2]+[CLEAR]+stlačiť a podržať [STAY].

Na okamžité zaarmovanie obidvoch častí ústredne treba [STAY]+[užívateľský kód]+[1]+ [2]+stlačiť a podržať [STAY].

4.5 Nútené armovanie

Nútené armovanie umožňuje užívateľovi zaarmovať systém bez toho, aby musel čakať na uzavretie všetkých slučiek. Používa sa najčastejšie vtedy, keď je priestor klávesnice chránený priestorovým snímačom. Ústredňa ignoruje, ak sú v okamihu zadávania kódu narušené slučky, ktoré boli naprogramované ako slučky pre nútené armovanie. Tie z nich, ktoré sú narušené v okamihu zadávania kódu, ústredňa považuje za premostené. Ak dôjde k uzatvoreniu takejto slučky, jej premostenie sa zruší a pri jej ďalšom narušení ústredňa vyhlási poplach.

Nútené armovanie:

1. Všetky slučky v danej časti, okrem slučiek pre nútené armovanie musia byť zatvorené.
2. Stlačiť tlačidlo [FORCE].
3. Vložiť platný užívateľský kód.
4. **AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE:** Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

Ak v procese núteného armovania nastala chyba, klávesnica vydá súvislý tón odmietnutia. Ak zaarmovanie prebehlo správne, odštartuje sa oneskorenie pre odchod. Nútené armovanie je možné vykonať aj ako armovanie jedným tlačidlom. Toto armovanie je možné vykonať len za pomoci takeého kódu, ktorý mal povolené robiť nútené armovanie.

4.6 Ručné premostovanie slučiek

Ručné premostovanie slučiek slúži na výber toho, ktoré slučky budú pri najbližšom zaarmovaní ústredňou ignorované. Tento výber robí užívateľ ústredne podľa vlastnej úvahy a potreby. Požiarnu slučku nie je možné premostiť. Ručné premostovanie slučiek je možné urobiť aj jedným tlačidlom.

Ručné premostovanie slučiek:

1. Stlačiť tlačidlo [BYP].
2. Vložiť platný užívateľský kód. Ak má kód prístup do obidvoch častí ústredne, je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2].
3. Stláčať jednotlivé klávesy na klávesnici. Ich stlačením sa striedavo slučky premostujú alebo sa ich premostenie ruší. Stlačením tlačidla [FORCE] sa zruší premostenie všetkých slučiek.
4. Stlačiť [ENTER].
5. Ak došlo k premosteniu slučiek, tlačidlo [BYP] zostane svietiť.

Slučky je možné premostovať len takým kódom, ktorý je na to oprávnený.

4.6.1 Obnova posledného premostenia

Po odarmovaní systému ústredňa zmaže všetky premostenia slučiek. Posledný stav premostenia slučiek je možné obnoviť a zopakovať. Odbúrava sa tým potreba ručne premostovať opakovane tú istú kombináciu slučiek.

Obnova posledného premostenia:

1. Stlačiť tlačidlo [BYP].
2. Vložiť platný užívateľský kód. Ak má kód prístup do oboch častí ústredne, je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2].
3. Stlačiť tlačidlo [BYP]. Tým sa obnoví premostenie posledne premostených slučiek.
4. Stlačiť [ENTER].

Obnovovať premostenie slučiek je možné len takým kódom, ktorý je oprávnený premostovať slučky.

4.7 Armovanie jedným tlačidlom

Armovanie jedným tlačidlom umožňuje zaarmovanie systému bez zadávania užívateľského kódu. Ak je systém rozdelený, treba stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], alebo obe postupne.

4.7.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom

Bežné armovanie jedným tlačidlom sa robí stlačením tlačidla [ENTER] na 3 sekundy*. Najčastejšie ho využíva pomocný personál, ktorému z rôznych dôvodov nie je vhodné zveriť kód.

4.7.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom

Armovanie typu STAY sa robí stlačením tlačidla [STAY] na 3 sekundy*. Výsledkom je zaarmovanie tých slučiek, ktoré nie sú označené ako slučky typu STAY a premostenie slučiek typu STAY.

4.7.3 Rýchly odchod

Táto vlastnosť umožňuje obsluhu odchod zo zaarmovaného objektu bez nutnosti odarmovania. Použiť ju možno len vtedy, keď je ústredňa zaarmovaná armovaním typu STAY.

Rýchly odchod a po ňom armovanie typu STAY: stlačiť tlačidlo [STAY] na 3 sekundy*. Na ústredni sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení sa ústredňa vráti do režimu armovania typu STAY.

Rýchly odchod a po ňom bežné armovanie: stlačiť tlačidlo [ENTER] na 3 sekundy*. Na ústredni sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení sa ústredňa zaarmuje bežným armovaním.

Rýchly odchod a po ňom nútené armovanie: stlačiť tlačidlo [FORCE] na 3 sekundy*. Na ústredni sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení sa ústredňa zaarmuje núteným armovaním.

4.7.4 Nútené armovanie jedným tlačidlom

Nútené armovanie sa robí stlačením tlačidla [FORCE] na 3 sekundy*.

4.7.5 Premostovanie slučiek jedným tlačidlom

Do režimu ručného premostovania slučiek je možné vstúpiť stlačením [BYP] na 3 sekundy*.

*Ak je systém rozdelený, treba stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], alebo obe postupne.

4.8 Armovanie armovacím vstupom

Armovací vstup je možné použiť na zaarmovanie a odarmovanie ústredne alebo jej časti. Armovanie vstupom môže byť bežné, alebo typu STAY. Armovací vstup môže byť buď prepínací alebo impulzný. Prepínací vstup má dve stabilné polohy: zaarmované a odarmované. Zaarmovanie a odarmovanie sa robia prepnutím z jednej stabilnej polohy do druhej. Impulzný vstup má stabilnú len jednu polohu. Dočasné prepnutie do druhej polohy v odarmovanom stave znamená zaarmovanie a v zaarmovanom stave znamená odarmovanie.

4.9 Automatické armovanie

4.9.1 Automatické armovanie v danom čase

Ústredňa SPECTRA dokáže sama zaarmovať ktorúkoľvek svoju časť každý deň v určitom čase. Aby sa toto zaarmovanie mohlo vykonať, všetky slučky ústredne musia byť zatvorené. Automatické armovanie povoľuje technik ústredne, čas automatického armovania si programuje majiteľ objektu podľa svojej potreby.

Programovanie času automatického armovania:

1. Stlačiť [ENTER].
2. Zadať hlavný kód. Rozbliká sa tlačidlo [ENTER].
3. Zadať číslo sekcie [101] pre časť 1 alebo [102] pre časť 2 ústredne SPECTRA.
4. Vložiť požadovaný čas vo formáte HH:MM v 24-hodinovom cykle.

Po automatickom zaarmovaní sa odštartuje 60-sekundová ochranná doba. Počas nej je možné zadaním kódu zaarmovanie zrušiť.

4.9.2 Automatické armovanie po čase bez pohybu

Technik môže ústredňu naprogramovať tak, aby sa jej časť zaarmovala, ak sa v nej počas vopred stanovenej doby nenaruší žiadna slučka.

5. ĎALŠIE VLASTNOSTI

5.1 Akustická signalizácia otvorenia slučiek

Ústredňa dokáže prostredníctvom klávesníc indikovať narušenie svojich slučiek prerušovaným pípaním bzučiakov klávesníc. Táto vlastnosť sa na každej klávesnici nastavuje osobitne. Po vypnutí systému od všetkých zdrojov napájania je potrebné nastaviť akustickú signalizáciu otvorenia slučiek znova.

Akustická signalizácia otvorenia slučiek sa zapína a vypína stlačením kláves [1] až [10] na tri sekundy. Po zapnutí akustickej signalizácie otvorenia danej slučky sa ozve prerušovaný tón potvrdenia. Po vypnutí sa ozve súvislý tón odmietnutia.

5.2 Vypnutie bzučiaka klávesnice

Bzučiak klávesnice sa vypína a zapína stlačením a pridržaním tlačidla [CLEAR] na 3 sekundy. Pri vypnutí sa ozve prerušovaný tón potvrdenia, pri zapnutí sa ozve súvislý tón odmietnutia. Ak bol na klávesnici vypnutý bzučiak, klávesnica bude vždy za každých okolností ticho, okrem písknutia pri stlačení tlačidiel a tónu potvrdenia a odmietnutia.

5.3 Tiesňové poplachy

Ústredne SPECTRA poskytujú 3 tiesňové poplachy:

Tiesňový poplach 1 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [1] a [3].

Tiesňový poplach 2 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [4] a [6].

Tiesňový poplach 3 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [7] a [9].

Ich použitie je potrebné konzultovať so strážnou službou. Samotné povolenie tiesňových poplachov robí technik.

5.4 Nastavenie času

Nastavenie času:

1. Stlačiť [ENTER].
2. Zadať hlavný kód.
3. Zadať číslo sekcie [100].
4. Vložiť aktuálny čas vo formáte HH:MM v 24-hodinovom cykle.

5.5 Tlačidlo [PG]

Programovateľný výstup PGM ústredne je možné naprogramovať tak, aby sa aktivizoval 3-sekundovým stlačením tlačidla [PG].

5.6 Klávesnicové príkazy

V programovacom režime je možné zadať tieto klávesnicové príkazy:

[MEM] – Testovací prenos. Týmto príkazom sa odošle na pult testovacia správa zo sekcie [211].

[BYP] – Volanie na nadriadený počítač. Ústredňa vytočí číslo zo sekcie [150] a zahájí komunikáciu s počítačom.

[STAY] – Položenie telefónnej linky. Ústredňa ukončí komunikáciu s pultom alebo s počítačom až do ďalšej udalosti, ktorú bude mať ohlásiť. Hlavný kód dokáže ukončiť iba komunikáciu s nadriadeným počítačom.

[FORCE] – Zdvihnutie telefónnej linky. Ústredňa zodvihne linku a začne komunikovať s volajúcim počítačom.

6. TESTOVANIE A ÚDRŽBA

Majiteľ objektu môže zabezpečovacie zariadenie testovať tak, že narúša jeho jednotlivé slučky a sleduje, či sa na klávesnici objaví odozva na ich narušenie. Počas normálnej prevádzky systém nevyžaduje okrem pravidelných kontrol žiadnu údržbu. Záložný akumulátor by sa mal vymeniť raz za tri roky, ak dochádzalo k jeho vybitiu, tak častejšie.

Rozsah prác pri pravidelných kontrolách a ich vzájomný časový odstup určuje platná norma. Treba ho dodržiavať, pretože má vplyv na platnosť poisťných zmlúv.

7. PREHLAD SYSTÉMU

Tieto informácie je treba dobre uschovať.

Je systém delený? Áno Nie

Číslo slučky a popis	Priradenie	Premostiteľná	STAY	Force	24-hodinová	Oneskorená
01:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- [ENTER] povolené rýchle armovanie bežné
- [STAY] povolené rýchle armovanie typu STAY
- [FORCE] povolené rýchle armovanie nútené
- [BYP] povolené premost'ovanie slučiek jedným tlačidlom

Tiesňový poplach [1] a [3]..... tichý..... hlasitý..... žiadny
 Tiesňový poplach [4] a [6]..... tichý..... hlasitý..... žiadny
 Tiesňový poplach [7] a [9]..... tichý..... hlasitý..... žiadny

Oneskorenie pre odchod pre časť 1..... ___ sekúnd
 Oneskorenie pre odchod pre časť 2..... ___ sekúnd
 Oneskorenie pre príchod 1..... ___ sekúnd cez slučky.....
 Oneskorenie pre príchod 2..... ___ sekúnd cez slučky

Doba poplachu..... ___ minút

Číslo kódu a meno	Priradenie	Premosťovanie	Stay	Force	Len arm.	Len PGM
001: Systémový hlavný kód Implicitne: 123456	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
002: 1.hlavný kód	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003: 2.hlavný kód	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
004:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
008:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
009:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
010:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
029:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
030:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
034:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
035:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
036:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
038:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
039:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
040:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
041:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
042:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
044:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
045:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
046:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
047:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
048: Tiesňový Áno <input type="checkbox"/> Nie <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>