

# MANUAL DO USUÁRIO PARADOX 728EX

#### Principais Características:

- 2 partições. Na prática, duas centrais em uma;
- Memória dos 120 últimos eventos, com data e hora;
- Relógio Real Time com auto arma;
- 48 códigos de usuário (4 ou 6 dígitos). 3 níveis de autoridade
- Saída e entrada serial na própria placa;
- Duas saídas programáveis para controle de acesso, etc.
- Chime programável por zona e por teclado;
- Intellizone- zonas "cruzadas" evitam falsos alarmes;
- Total flexibilidade. Todos os teclados funcionam em todos os painéis;

#### Visual

Tudo o que você necessita saber sobre o seu sistema está de forma clara e simples, em seu teclado. O diagrama do fim do manual lhe dá uma introdução do funcionamento do teclado. Por exemplo, se a luz da zona está apagada, sinal de que está normal. Se a luz da zona estiver acesa, sinal que a zona está aberta, se a luz estiver piscando, há um problema de fio na zona.

NOTA: se a tecla | 2ND | está acesa, indica que uma zona entre 13 e 24 está aberta ou tem problema de fiação. Aperte a tecla | 2ND |. Ela vai piscar, e a luz correspondente à zona afetada vai acender. (válido para as centrais com mais de 12 anos).

#### SOM

A cada momento que uma tecla é pressionada, ela se ilumina e o teclado "bipa" durante 0,5 segundos, para mostrar que aquele comando foi reconhecido. Quando você entrar com uma informação no teclado, ele lhe mostrará se aceitou ou rejeitou esta informação. Você irá se familiarizar com estes dois tons de "beep".

- BEEP CONFIRMAÇÃO: quando uma operação (armar\desarmar) foi aceita, ou quando o sistema foi alterado para um novo status, o processador emite um som de beep intermitente.
- BEEP REJEIÇÃO: quando o sistema volta ao estado anterior, ou quando a operação foi incorreta, o processador emite um som de beep contínuo.

#### PRIORIDADE DE CÓDIGOS

Quando decidindo quem deve ter acesso ao seu Painel de Controle, tenha em mente que cada código MESTRE ou código de USUÁRIO pode ser definido por diferente hierarquia (prioridade). Prioridade de código determina o nível de acesso que cada usuário terá ao sistema, e que funções ele poderá utilizar. O código MESTRE (00) e o código de USUÁRIO (01) podem programar os outros códigos de usuário.

Códigos de usuário 01 – 48 podem ser programados para armar/desarmar o sistema, ativar modos armar em STAY ou AWAY e isolar zonas.

Códigos de USUÁRIO 01 – 48 também podem ser programados para armar/desarmar só o Sistema A, só o B, ou ambos.

#### PROGRAMANDO CÓDIGOS DE USUÁRIOS

O número de códigos nos painéis depende do modelo. 48 códigos na maioria, e 49 na 748. Dependendo da sua vontade você pode optar por 4 ou 6 dígitos para compor os seus códigos. Os 6 dígitos são considerados mais difíceis de trabalhar, porém, mais seguros. É importante lembrá-lo que o Painel irá manter seu código mesmo que falte luz e/ou bateria.

NOTA: nunca selecione um código muito óbvio e simples, como número telefônico, ou 1234, que é usado como padrão por muitos fabricantes. O seu instalador programará o seu painel STELCON para aceitar códigos de 4 ou 6 dígitos, e também atribuir definições de códigos para todos os códigos de acesso. Para criar ou modificar códigos de acesso, siga os passos indicados abaixo.

Cada código de acesso é identificado por um número de 2 dígitos:

#### CÓDIGOS DE ACESSO NÚMERO DO CÓDIGO

Mestre	00
Usuário 1	01
Usuário 2	02... etc. até 16 ou 49

#### CRIANDO CÓDIGOS DE ACESSO

Criando códigos de 4 ou 6 dígitos para o usuário:

1. Pressione ENTER mais seu código mestre. Você escutará o "beep" de confirmação e a tecla ENTER piscará, para lhe mostrar que o painel está pronto para aceitar sua entradas de números de códigos.
2. Entre o número de código de locação de dois dígitos 01 – 48 para o código de usuário que você deseja programar. Você escutará o beep de confirmação e a tecla ENTER ficará acesa.

3. Tecla 4 à 6 números do código do usuário e pressione ENTER. O beep de confirmação será ouvido novamente. A tecla ENTER piscará. Um código de usuário de 4 (ou 6) dígitos foi entrado na memória. Você pode continuar programando outros códigos de usuário ou pressionar CLEAR para sair do modo de programação.  
NOTA: tecla 2ND vai piscar se a locação estiver vazia (nenhum código programado).

#### **APAGANDO UM CÓDIGO DE USUÁRIO**

Pressione ENTER mais o código mestre, mais o código a ser apagado, mais a tecla 2ND mais ENTER.  
Tecla CLEAR para sair do modo de programação.

#### **ARMANDO O SISTEMA (sem partição).**

O seu painel STELCON pode ser armado de 5 formas diferentes projetadas para cobrir uma ampla variedade de situações de segurança. Nós sugerimos que você familiarize com todos os 5 procedimentos a fim de que você possa tirar o máximo de vantagem do uso de seu Painel de Controle.

#### **1. ARMAR TOTAL(AWAY) = TECLE O CÓDIGO**

(Usado para operações do dia à dia normal)

A luz verde do teclado "ready" deve estar acesa afim de armar o sistema. Essa luz irá acender se todas as zonas protegidas estiverem fechadas. Todas as portas e janelas devem estar fechadas e não deve haver movimento nas áreas monitoradas pelos detectores de movimento. Assim que a luz "ready" estiver acesa, tecla seu código de usuário. Se você cometer um erro ao entrar no seu código, o "beep" de emissão de som do teclado "REJEIÇÃO" fará com que você se dê conta do mesmo. Apenas pressione CLEAR e reentre seu código.

Quando você tiver entrado corretamente com o código de usuário, a luz vermelha "armed" se acenderá, e você escutará o "beep" intermitente de confirmação do teclado. A luz "ready" piscará e o teclado pode emitir um "beep" (se programado) durante o tempo de saída

NOTA: Durante os 10 últimos segundos o beep é mais rápido.

As teclas STAY (616,626) ou 11 STAY / 23 (no 633) e AWAY (616,626) e 12 AWAY / 24 (no 633) se iluminarão. Seu programador programará a duração do tempo da saída baseado no tempo que você exige para sair tranquilamente da área protegida uma vez que o sistema estiver armado.

#### **2. ARMAR PARCIAL (STAY) =STAY + CÓDIGO OU TECLA(11/STAY)**

Armação em STAY lhe permite continuar na área protegida enquanto estiver armando parcialmente o sistema. Isso significa que você pode permanecer dentro e movimentar-se pela sua casa ou prédio comercial, enquanto certas zonas designadas estão armadas. Você poderia escolher ter pontos de entrada/saída, como portas ou janelas protegidas, ou porão, ou todas as zonas no perímetro da sua casa ou estabelecimento.

Baseado nas suas instruções, seu instalador programa o painel de controle para ignorar as zonas internas no modo armar parcial STAY. Essas zonas programadas STAY podem ser modificadas durante a programação da zona. Por favor, lembre-se de que todas as zonas de incêndio não podem ser isoladas.

Entrar STAY + CÓDIGO DE ACESSO (ou tecla 11/STAY) no teclado ativa o comando "ARMAR PARCIAL", pode também ser ativada por

um interruptor comum. Pôr favor, refira-se ao capítulo "ARMAR COM CHAVE"

#### **3. ARMAR TOTAL COM UM TOQUE = TECLA 10**

(sistema é armado com m toque – nenhum código é exigido)

Com a luz "READY" acesa, pressione a tecla 10 com firmeza por 2 segundos. Isto arma totalmente o sistema.

NOTA: Armar com um toque precisa ser programado pelo instalador.

Esse padrão pode ser usado para permitir que indivíduos especializados, como o pessoal do serviço (isto é, limpadores, manutenção) armem o sistema quando saírem da área protegida, sem lhes dar acesso a quaisquer outras operações do painel de controle.

#### **4. ARMAR PARCIAL COM UM TOQUE = TECLA 11 / STAY**

Por favor, refira-se ao item acima para uma explicação completa. Não há necessidade de esperar pela luz "READY" antes de armar "STAY", contudo, todas as zonas que não são definidas zonas de STAY pelo seu instalador, devem estar fechadas (nenhum movimento nas zonas enquanto estiver armando o sistema). Pressionar a tecla 11 / STAY firmemente durante 2 segundos irá automaticamente armar o sistema parcial.

#### **5. ARMA EM MODO "DUPLO STAY"**

Durante o tempo de saída aperte a tecla 11 / STAY de novo para transformar qualquer zona temporizada 1 ou temporizada 2 em zona imediata. Zonas 24h STAY vão seguir (follow) zonas STAY e zonas imediatas STAY não são afetadas.

Para cancelar, arme totalmente o sistema (AWAY).

#### **MODO "SAÍDA RÁPIDA TOTAL" 10**

Aperte a tecla 10 por 2 segundos. O sistema vai iniciar um tempo de saída, e depois armar total.

Seu sistema pode ser armado/desarmado também por um interruptor de contato momentâneo (controle remoto, chave), se programado para isso. A STELCON possui um teclado simples e bonito para esta função: o PS1.

NOTA: Se o sistema está em alarme ou em tempo de entrada, o sistema só pode ser desarmado pelo teclado, usando um código de acesso, para garantir maior segurança.

#### 6. ISOLAR (ANULAR) ZONAS= BYP + CÓDIGO + N° DE ZONA + ENTER PARA SAIR

Arme o sistema enquanto isola zonas com defeito e/ou zonas que você deseja deixar abertas.

NOTA: Quando você isola uma zona, ela não é mais protegida pelo sistema de segurança. Não será gerado um alarme no painel de controle. Você pode não querer armar o sistema inteiro quando, por exemplo, os trabalhadores estiverem reformando parte de sua casa, ou se por qualquer outra razão você necessitar deixar a zona aberta. Se um componente de seu sistema de segurança for danificado, ele pode também ser isolado/evitado até que os consertos sejam feitos. A armação manual de isolamento instrui o painel de controle a ignorar as zonas que você designou “abertas”, de modo que o resto do sistema ainda pode ser armado. (baseado apenas nas suas instruções, apenas as zonas que a STELCON® programou “BYPASS-ENABLE” podem ser isoladas.

Pressione a teclas BYPASS [BYP] seguida de seu código de acesso. Você está agora no modo BYPASS. A tecla [BYP] se iluminará e as zonas isoladas também se iluminarão. Aperte as teclas correspondentes às zonas que você deve isolar. A tecla deve ficar acesa indicando que a zona está isolada.

Pressione novamente na tecla que você deseja desfazer uma seleção de zonas. Quando você terminar, aperte o [ENTER].

#### MODO DE ARMAR – ISOLAMENTO AUTOMÁTICO = [AWAY]+CÓDIGO

(armação do sistema sem precisar digitar zonas a ser isoladas (se programado)).

Se você quiser armar o sistema sem precisar teclar manualmente as zonas a serem isoladas, você pode usar o dispositivo AWAY auto-bypass. Tecle [AWAY] + código de acesso. O painel de controle automaticamente isolará quaisquer zonas abertas após o término do tempo de saída e o sistema será armado. A luz “ready” não precisa estar ligada, mas todas essas zonas devem estar com a função “anular” habilitada. Se qualquer zona for deixada aberta, a luz (BYP) se acenderá para indicar que as zonas foram automaticamente isoladas. Por favor, observe: Este dispositivo não

é recomendado para uso regular por que o fato de deixar as zonas abertas pode reduzir a eficácia da proteção do sistema.

OBS: você pode usar esta função “lembrar zonas isoladas”. Tecle [BYP] + código de acesso + [BYP] de novo. O sistema vai lembrar todas as zonas que você isolou na última vez.

Tecle [ENTER] para encerrar.

#### ARMAR MODO “ARMAR FORÇADO” = [AWAY] + CÓDIGO.

Para armar o sistema sem esperar a luz “ready” acender.

Tecle [AWAY] + código válido.

Quando terminar o tempo de saída, todas as zonas abertas não vão ser consideradas ativas pelo painel de controle (NÃO VÃO GERAR UM ALARME!)

No entanto, estas zonas ficarão automaticamente ativas (geram um alarme) assim que forem fechadas.

#### NOTA:

- 1) Armar nos modos: “ISOLAMENTO AUTOMÁTICO” e “ARMAR FORÇADO” não são recomendadas para uso regular pois reduzem a segurança do sistema. São modos muito usados quando se sai por porta de garagem automática, por exemplo.
- 2) Quando o sistema é desarmado, as zonas isoladas voltam ao normal, salvo se elas forem do tipo 24 horas.

#### ARMAR AUTOMÁTICO SE NÃO HOUVER MOVIMENTO

Sua central pode enviar um relatório para a STELCON e/ou armar o sistema (total ou parcial) se o sistema estiver desarmado e não ocorrer nenhuma atividade (movimento) nas zonas por um período de tempo pré programado. Ideal para pessoas idosas, doentes ou que vivem sozinhas.

#### ARMAR AUTOMÁTICO EM HORA PROGRAMADA

A STELCON pode programar o sistema para armar em horário específico todos os dias. Para funcionar, todas as zonas devem estar fechadas (normal).

#### ZONAS DE PÂNICO

Se você sinalizar uma situação de pânico, a central STELCON oferece 3 zonas de pânico no seu teclado. Pressione as teclas [1] e [3] simultaneamente por 2 segundos para gerar um sinal de pânico. Pressione as teclas [4] e [6] simultaneamente por 2 segundos para gerar um sinal de pânico ou emergência médica. Pressione as teclas [7] e [9] simultaneamente por 2 segundos para gerar um alarme de pânico ou de incêndio.

NOTA: A STELCON só habilita a primeira zona de pânico, se o cliente pedir, nós abilitamos as outras.

#### DESARMANDO O SISTEMA (sem partição)

Entre na área protegida usando a(s) porta(s) designadas portas de Entrada – Saída (zona temporizada). O emissor de som do teclado emite um som constante para lhe lembrar de desarmar seu sistema. Entre com seu código de usuário no teclado antes de seu tempo de entrada expire. Se você cometer um erro enquanto estiver entrando com esse código, tecle [CLEAR] e reentre-o.

A luz “armed” se apagará e o emissor de som se interromperá.

#### **MEMÓRIA DO ALARME [MEM]**

A luz da memória [MEM] no seu teclado se iluminará se quaisquer situações de alarme que ocorrerem enquanto seu sistema estiver armado. Um registro de todas as situações de alarme que ocorrerem está armazenada na memória. Após o desarmamento do sistema pressione uma vez a tecla [MEM] para mostrar as zonas que entraram em alarme durante o último período armado.

#### **ILUMINAÇÃO NOTURNA DO TECLADO**

Pressionar a tecla [MEM] durante dois segundos para alterar o nível de iluminação do teclado. Pressionando esta tecla nesse período alterará o nível de luminosidade desde baixo, médio até alto e desligado. Quando atingir o nível desejado, aperte [ENTER] ou [CLEAR] para salvar a configuração na memória do sistema.

#### **PARA DESLIGAR O BEEP DO TECLADO**

Tecla [9] liga e desliga o beep do teclado  
Beep longo significa que o teclado está mudo.  
Tecla [9] por 2 segundos para desativar

#### **MOSTRADOR DE PROBLEMA E MEMÓRIA DE PROBLEMA**

Existem 11 diferentes possibilidades de problema que podem ser exibidos no teclado. Quando uma condição de problema ocorre a tecla [TRBL] se ilumina. Pressione esta tecla, e seu painel entrará no modo de falhas, acusando o número correspondente as falhas no momento. Para voltar ao modo normal, aperte qualquer tecla, porém a tecla [2ND] irá lhe mostrar falhas armazenadas em memória. Para apagar esta memória, aperte [CLEAR].

#### **TECLA 1 = SEM BATERIA / BATERIA FRACA**

#### **TECLA 4 = SIRENE DESCONECTADA / FIO CORTADO**

#### **TECLA 5 = CORRENTE MÁXIMA NA SIRENE**

#### **TECLA 6 = CORRENTE MÁXIMA NA SAÍDA AUXILIAR**

#### **TECLA 7 = FALHA NA COMUNICAÇÃO**

#### **TECLA 8 = PERDA DE HORA**

A tecla [8] se ilumina quando ocorre a perda de hora, geralmente quando ocorre perda total de corrente de bateria e AC (rede). Neste caso, é necessário programar novamente:

Tecla [ENTER] + código mestre ou código de usuário + [MEM]

A tecla [MEM] pisca. Entre 2 dígitos (00 à 23) para hora, e mais dois dígitos (00 à 59) para os minutos. Tecla [ENTER] para encerrar.

#### **TECLA 9 = FALHA NA FIAÇÃO DE ZONA / SABOTAGEM**

#### **TECLA 10 = PROBLEMAS NO MONITORAMENTO DA LINHA TELEFÔNICA**

**IMPORTANTE:** recomendamos que você teste seu sistema pelo menos uma vez por semana. Contate a STELCON antes e depois do teste!