

# MAGELLAN™

## SP

### SPECTRA®

## Užívateľský manuál pre ústredne MAGELLAN MG a SPECTRA SP pre klávesnice K32LCD / I / IRF / MG32LRF / MG32LED a K10

(3.00)



**STAY D**

1. ÚVOD.....	4
1.1 Základné vlastnosti .....	4
1.2 Základné funkcie.....	6
1.2.1 Akustická signalizácia.....	6
1.2.2 Optická signalizácia .....	6
1.2.3 Prehľad klávesníc .....	6
1.2.4 Rozdelenie ústredne na časti .....	9
2. REŽIM STAY D.....	10
2.1 Prehľad režimu STAY D .....	10
2.2 Cesty pre príchod a odchod.....	10
2.3 Príchod a odchod s použitím klávesnice .....	10
2.4 Príchod a odchod s použitím diaľkového ovládača.....	10
2.5 Režim okno a oneskorenie pre opakované zaarmovanie.....	11
2.6 Zapnutie a vypnutie režimu STAY D .....	11
2.7 Zmena režimu zaarmovania .....	11
2.8 Ďalšie vlastnosti režimu STAY D.....	12
3. PROGRAMOVANIE KÓDOV .....	13
3.1 Programovanie užívateľských kódov .....	13
3.1.1 Systémový hlavný kód .....	13
3.1.2 1. hlavný kód a 2. hlavný kód .....	13
3.1.3 Nátlakový kód .....	13
3.2 Programovanie a zmazanie užívateľských kódov .....	14
3.3 Diaľkové ovládače .....	15
3.3.1 Ovládač REM1 .....	15
3.3.2 Ovládač REM2.....	15
3.3.3 Ovládač REM3.....	16
4. ZAARMOVANIE A ODARMOVANIE .....	18
4.1 Bežné armovanie.....	18
4.2 SLEEP armovanie.....	18
4.3 STAY armovanie .....	18
4.4 Obsluha jedným tlačidlom .....	19
4.4.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom.....	19
4.4.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom .....	19
4.4.3 Armovanie typu SLEEP jedným tlačidlom .....	19
4.4.4 Premosťovanie slučiek jedným tlačidlom .....	19
4.4.5 Rýchly odchod .....	19
4.5 Automatické armovanie .....	20
4.5.1 Automatické armovanie v danom čase.....	20
4.5.2 Automatické armovanie po čase bez pohybu .....	20
4.6 Odarmovanie a ukončenie poplachu .....	21
4.7 Ručné premosťovanie slučiek.....	21
4.7.1 Obnova posledného premostenia .....	21
5. SYSTÉMOVÉ VLASTNOSTI .....	22
5.1 Režim zobrazovania (len bezdrôtové klávesnice).....	22
5.2 Pamäť poplachov .....	22
5.3 Požiarne poplachu .....	22
5.4 Tiesňové poplachu .....	22
5.5 Akustická signalizácia otvorenia slučiek .....	23
5.5.1 Akustická signalizácia pre klávesnice MG32LED/MG32LRF .....	23
5.5.2 Akustická signalizácia pre drôtovú klávesnicu K10 .....	23
5.5.3 Akustická signalizácia pre klávesnicu K32LCD .....	23
5.5.4 Akustická signalizácia pre klávesnice K32I a K32IRF .....	23
5.6 Vypnutie bzučiaka klávesnice.....	23
5.7 Podsvietenie klávesnice a nastavenie displeja .....	24
5.7.1 Nastavenie podsvietenia klávesnice pre MG32LED a MG32LRF .....	24
5.7.2 Nastavenie podsvietenia klávesnice pre K10 .....	24
5.7.3 Nastavenie displeja klávesnice pre K32LCD .....	24

5.7.4 Nastavenie displeja klávesnice pre K32I.....	24
5.7.5 Nastavenie displeja klávesnice pre K32IRF.....	24
5.8 Výstupy PGM.....	25
5.9 Úsporný režim (len bezdrôtové klávesnice).....	25
5.10 Zobrazenie potiaží.....	25
5.11 Nastavenie hodín ústredne.....	26
5.12 Pamäť udalostí (len pre LCD klávesnice).....	27
6. ĎALŠIE VLASTNOSTI.....	28
6.1 Klávesnicové príkazy.....	28
6.2 Testovanie systému.....	28
7. PREHLAD SYSTÉMU.....	29
8. RÝCHLE UŽÍVATEĽSKÉ MENU.....	31
Užívateľské kódy.....	31
Oneskorenia.....	31
Čas a dátum.....	31
Komunikácia s WinLoadom.....	32
Komunikátor.....	32
Testovací prenos.....	32
Automatické armovanie.....	32
Zrušenie stratených ovládačov.....	33
Systémové vlastnosti.....	33
9. MODUL VDMP3.....	34
9.1 Volanie na modul VDMP3.....	34
9.2 Príjem volania z modulu VDMP3.....	34

# 1. ÚVOD

## 1.1 Základné vlastnosti

Ústredne MAGELLAN MG5000, MAGELLAN MG5050, SPECTRA SP5500, SPECTRA SP6000 a SPECTRA SP7000 sú zabezpečovacie zariadenia, ktoré spájajú bezpečnosť, užívateľské vlastnosti a pekný dizajn. Boli vyvinuté tak, aby sa dali jednoducho namontovať do bytov, rodinných domov, kancelárií a iných priestorov. Prostredníctvom týchto ústrední je možné optimalizovať návrh zabezpečovacieho systému tak, aby systém zohľadňoval pomer medzi potrebou drôtových a bezdrôtových slučiek.

Pretože všetky zariadenia majú rovnaké systémové vlastnosti a navzájom sa od seba líšia počtom drôtových slučiek a prítomnosťou prijímača na doske ústredne, pre označenie ústredne bude v ďalšom texte používané označenie MGSP.

Súčasťou systému s ústredňou MGSP sú **klávesnice, diaľkové ovládače, snímače a výstupné moduly a repeatre**.

**Klávesnice** slúžia na obsluhu ústredne a na informovanie užívateľa o stavoch ústredne. Môže ich byť viacero druhov:

- K32LCD je 32-slučková drôtová LCD klávesnica. Pripája sa na zbernicu ústredne.
- MG32LED je 32-slučková drôtová LED klávesnica. Pripája sa na zbernicu ústredne.
- MG32LRF je 32-slučková bezdrôtová LED klávesnica. Bezdrôtových klávesníc môže byť až 8.
- K32I je ikonová drôtová klávesnica. Pripája sa na zbernicu ústredne.
- K32IRF je ikonová bezdrôtová klávesnica. Bezdrôtových klávesníc môže byť až 8.
- K10 je 10-slučková drôtová LED klávesnica. Pripája sa na zbernicu ústredne.

**Diaľkové ovládače** slúžia hlavne na zapínanie ústredne do stavu stráženia (zaarmovanie) a na vypínanie zo stavu stráženia (odarmovanie) pred vstupom do objektu. Okrem toho je možné ich tlačidlá naprogramovať tak, aby vyhovel ďalším požiadavkám daného objektu. Diaľkové ovládače sú spriahnuté s užívateľskými kódmi a môže ich byť až 32. Diaľkové ovládače môžu byť:

- bez spätnej väzby (REM1), ktorý pracuje ako vysielateľ, čiže len vysielá povel na ústredňu.
- so spätnou väzbou (REM2), ktorý pracuje ako vysielateľ aj prijímač, čiže po odoslaní povelov na ústredňu prijme od ústredne informáciu o jej stave a užívateľa informuje o tom, či je ústredňa zaarmovaná alebo odarmovaná.
- so spätnou väzbou a klávesnicou (REM3)

**Snímače** sa musia namontovať tam, kde je to potrebné s ohľadom na bezpečnosť objektu. Ak bol systém zapnutý do stavu stráženia (ďalej len zaarmovaný) a ak niektorý zo snímačov zaznamenal narušenie, ústredňa buď poskytne oneskorenie pre príchod na zadanie kódu a vypnutie zo stavu stráženia (odarmovanie), alebo spustí poplach, podľa toho, ako bola naprogramovaná slučka, ktorá bola narušená. Ústredne MGSP sú 32-slučové, čo znamená, že môžu mať až 32 snímačov.

Snímače je možné rozdeliť na niekoľko skupín:

- Priestorové snímače, ktoré sa navzájom od seba líšia mierou schopnosti tolerovať pohybujúce sa domáce zvieratá (napríklad psa alebo mačku) a schopnosťou pracovať vo vonkajšom prostredí. Strážia priestor pred sebou podľa použitého typu snímača a zvolenej šošovky. Vždy sa treba testom chôdzou presvedčiť, či dostatočne pokrývajú priestor, ktorý majú pokrývať. Ak by sa zdalo, že pokrytie priestoru nie je dostatočné, treba doplniť ďalšie snímače.
- Magnetické kontakty, ktoré sa navzájom od seba líšia vonkajšími rozmermi, dosahom a možnosťou pripojenia externého zariadenia.



**Výstupné moduly MG-2WPGM** sú zariadenia, ktorých hlavnou úlohou je pracovať ako bezdrôtový programovateľný výstup ústredne MGSP a ovládať iné zariadenia v objekte, ktoré nie sú so samotnou ústredňou nijakým spôsobom prepojené vodičmi. Výstupných modulov môže byť až 16. Programovanie výstupných modulov je v plnej kompetencii technika. Úlohou týchto zariadení je vyhovieť požiadavkám užívateľa na zvýšenú úroveň ochrany, doplnkové funkcie a pohodlie.

**Repeater** sú zariadenia, ktorých úlohou je predĺžiť možnú vzdialenosť medzi ústredňou a inými modulmi. Umiesťujú sa medzi ústredňu a moduly, ktoré sú od ústredne vzdialené tak, že ich spolupráca s ústredňou bez repeatera by nebola možná. Na jednu ústredňu je možné priprogramovať 2 repeater.

**Naprogramovanie každej vlastnosti, ktorá je dôležitá pre stráženie, je potrebné skontrolovať. Týka sa to najmä naprogramovania slučiek a naprogramovania prenosov správ.**

**Po ukončení programovania ústredne je treba spustiť poplach na každej slučke, ktorá je využitá, a treba vyskúšať prenos poplachu z každej slučky. Toto treba robiť po každom servisnom zásahu do ústredne a navyše to treba robiť pravidelne raz za čas, aby sa overilo, že ústredňa aj snímače pracujú správne a v plnom rozsahu.**

Pred použitím systému MGSP je potrebné dôkladne sa oboznámiť s týmto manuálom a s vlastnosťami všetkých zariadení, ktoré s ústredňou súvisia.

	Tento symbol upozorňuje na dôležitú skutočnosť alebo na riziko.
	Tento symbol predznamenáva návrh alebo pripomienku.

## 1.2 Základné funkcie

### 1.2.1 Akustická signalizácia

Po každom zatlačení tlačidla klávesnice 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 potvrdenia (pip-pip-pip-pip).

Súvislý tón odmietnutia – ak je príkaz zadaný nesprávne, alebo ak sa ústredňa vracia z nového stavu do stavu pôvodného, ozve sa súvislý tón odmietnutia (píííííííp).

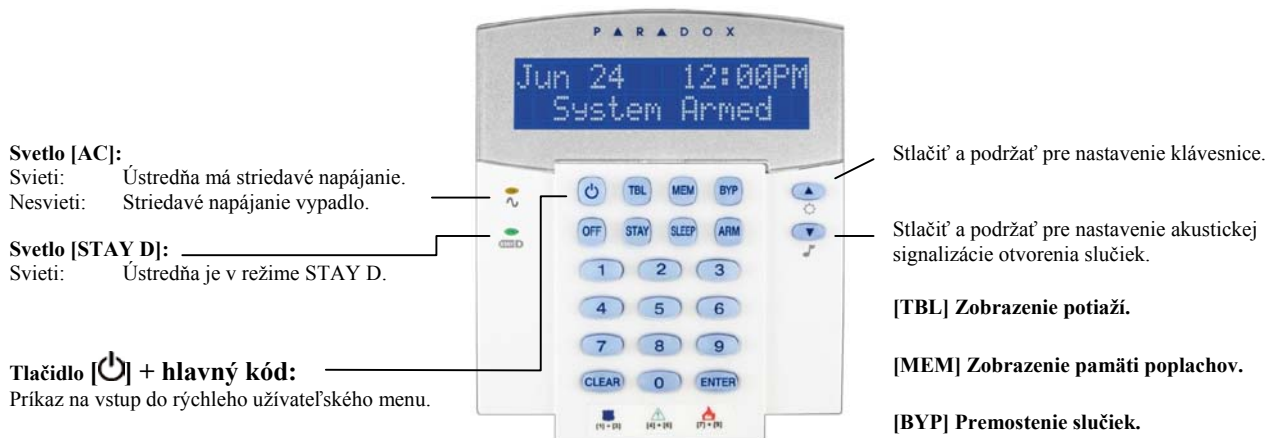
Ústredňa má mnohé vlastnosti, ktoré sa stanú dostupnými až vtedy, keď ich po dohode s užívateľom alebo na jeho žiadosť sprístupní technik. Dovtedy môžu byť neprístupné a pokus o ich použitie sa prejaví súvislým tónom odmietnutia. Podrobnú evidenciu vlastností užívateľských kódov a slučiek je možné viesť v tabuľke na konci tohoto manuálu.

### 1.2.2 Optická signalizácia

Klávesnica ústredne má na sebe svetlá, symboly a tlačidlá, pomocou ktorých informuje obsluhu o stave jednotlivých vlastností a funkcií ústredne. Podrobný popis jednotlivých vlastností sa nachádza na ďalších stranách tohoto manuálu.

### 1.2.3 Prehľad klávesníc

#### Klávesnica K32LCD:



## Klávesnica MG32LED:

### Zobrazenie stavov slučiek:

LEDky [1] až [32] slúžia na zobrazenie stavov slučiek.

Ak svetlo svieti, slučka je otvorená, alebo v oneskorení pre príchod.

Ak svetlo blinká, slučka je v poplachu.

### [ARM] (červené), [SLEEP] (žlté), [STAY] (zelené):

Svieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Bliká: Oneskorenie pre odchod.

Bliká rýchlo \*: Oneskorenie pre odchod sa končí.

Bliká rýchlo \*: Časť ústredne je v poplachu.

### \* Akustická signalizácia:

Súvislý tón: Časť ústredne je v poplachu.

Premlňivý tón: Požiarny poplach.

Prerušovaný tón: Oneskorenie pre odchod.

Prerušovaný tón rýchly:  
Posledných 10 sekúnd  
oneskorenia pre odchod.

### [OFF] (červené):

Svieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

### Svetlo [AC]:

Svieti: Ústredňa má striedavé napájanie.

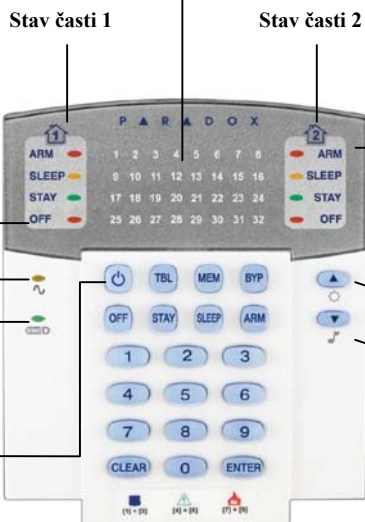
Nesvieti: Striedavé napájanie vypadlo.

### Svetlo [STAY D]:

Svieti: Ústredňa je v režime STAY D.

### Tlačidlo [1] + hlavný kód:

Prikaz na vstup do rýchleho užívateľského menu.



Stlačiť a podržať na nastavenie podsvietenia.

Stlačiť a podržať na nastavenie akustickej signalizácie otvorenia slučiek.

### [TBL] Zobrazenie potiaží:

Svieti: na ústredni nastala niektorá z potiaží.

### [MEM] Zobrazenie pamäti poplachov:

Svieti: na niektorej slučke bol poplach.

### [BYP] Premostenie slučiek:

Svieti: niektorá slučka je premostená.

## Klávesnica MG32LRF:

### Zobrazenie stavov slučiek:

LEDky [1] až [32] slúžia na zobrazenie stavov slučiek.

Ak svetlo svieti, slučka je otvorená, alebo v oneskorení pre príchod.

Ak svetlo blinká, slučka je v poplachu.

### [ARM] (červené), [SLEEP] (žlté), [STAY] (zelené):

Svieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Bliká: Oneskorenie pre odchod.

Bliká rýchlo \*: Oneskorenie pre odchod sa končí.

Bliká rýchlo \*: Časť ústredne je v poplachu.

### \* Akustická signalizácia:

Súvislý tón: Časť ústredne je v poplachu.

Premlňivý tón: Požiarny poplach.

Prerušovaný tón: Oneskorenie pre odchod.

Prerušovaný tón rýchly:

Posledných 10 sekúnd

oneskorenia pre odchod.

Stlačiť a podržať na nastavenie podsvietenia.

### Tlačidlo [1]:

Jeho stlačením dôjde k aktualizácii zobrazenia stavov slučiek.

Stlačiť a podržať pre nastavenie akustickej signalizácie otvorenia slučiek.

### [TBL] Zobrazenie potiaží:

Svieti: na ústredni nastala niektorá z potiaží.

### [MEM] Zobrazenie pamäti poplachov:

Svieti: na niektorej slučke bol poplach.

### [BYP] Premostenie slučiek:

Svieti: niektorá slučka je premostená.

### [OFF] (červené):

Svieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

### Svetlo [AC a RX/TX]:

Svieti: Ústredňa má striedavé napájanie.

Nesvieti: Striedavé napájanie vypadlo.

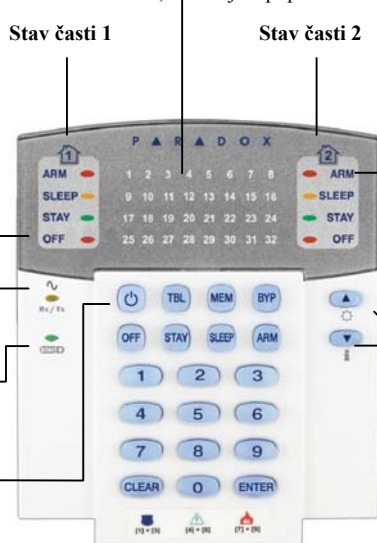
Bliká rýchlo: Práve prebieha príjem/vysielanie.

### Svetlo [STAY D]:

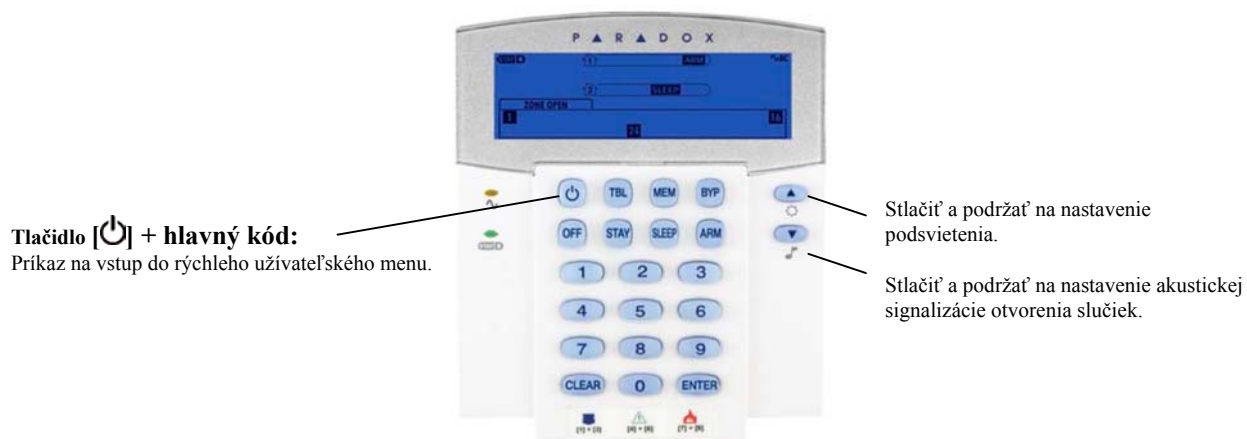
Svieti: Ústredňa je v režime STAY D.

### Tlačidlo [1] + hlavný kód:

Prikaz na vstup do rýchleho užívateľského menu.



## Klávesnice K32I a K32IRF:

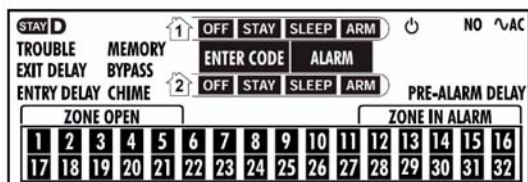


Tlačidlo [🔌] + hlavný kód:  
Príkaz na vstup do rýchleho užívateľského menu.

Stlačiť a podržať na nastavenie podsvietenia.

Stlačiť a podržať na nastavenie akustickej signalizácie otvorenia slučiek.

K32I



K32IRF



Ikona:	Vysvetlenie významu:
STAY D	Svieti: režim STAY D je zapnutý.
↑1 ↑2	Časť 1 a časť 2.
OFF	Svieti: časť je odarmovaná.
STAY	Svieti: časť je zaarmovaná armovaním typu STAY.
SLEEP	Svieti: časť je zaarmovaná armovaním typu SLEEP.
ARM	Svieti: časť je zaarmovaná bežným armovaním.
ALARM	Bliká: časť je v poplachu.
PRE-ALARM DELAY	Svieti: na niektorej slučke ústredne plyní predpoplach.
ZONE OPEN	Svieti: zobrazená slučka alebo slučky sú otvorené.
ZONE IN ALARM	Svieti: zobrazená slučka alebo slučky sú v poplachu.
🔌	Bliká: ústredňa je v rýchлом užívateľskom menu.
TX (len K32IRF)	Bliká: klávesnica komunikuje s ústredňou.
EXIT DELAY	Bliká: na ústredni plyní oneskorenie pre odchod.
ENTRY DELAY	Bliká: na ústredni plyní oneskorenie pre príchod a je potrebné odarmovať.
ENTER CODE	Svieti: na ústredni je potrebné zadať užívateľský kód.
MEMORY	Svieti: na ústredni sa vyskytol poplach.
BYPASS	Svieti: na ústredni je premostená aspoň jedna slučka.
CHIME	Svieti: ústredňa je v režime programovania akustickej signalizácie otvorenia slučiek.
TROUBLE	Svieti: na ústredni sa vyskytla niektorá z potiaží. Bliká: ústredňa je v režime zobrazenia potiaží.
~ AC	Svieti: ústredňa má striedavé napájanie.
NO ~ AC	Svieti: ústredňa nemá striedavé napájanie.



## Klávesnica K10:

### Zobrazenie stavov slučiek:

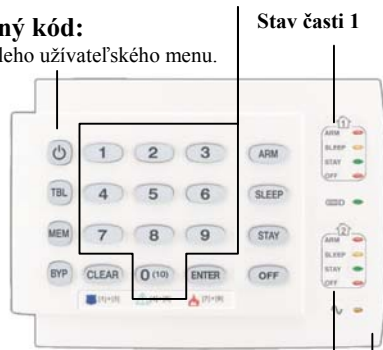
Tlačidlá [1] až [0(10)] slúžia na zobrazenie stavov slučiek.

Ak niektoré svieti, slučka je otvorená alebo v oneskorení pre príchod.

Ak niektoré bliká, slučka je v poplachu.

### Tlačidlo [⏻] + hlavný kód:

Príkaz na vstup do rýchleho užívateľského menu.



### [ARM] (červené), [SLEEP] (žlté), [STAY] (zelené):

Svieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Bliká: Oneskorenie pre odchod.

Bliká rýchlo \*: Oneskorenie pre odchod sa končí.

Bliká rýchlo \*\*: Časť ústredne je v poplachu.

### Svetlo [STAY D]:

Svieti: Ústredňa je v režime STAY D.

### \* Akustická signalizácia:

Súvislý tón: Časť ústredne je v poplachu.

Premenlivý tón: Požiarny poplach.

Prerušovaný tón: Oneskorenie pre odchod.

Prerušovaný tón rýchly: Posledných 10 sekúnd oneskorenia pre odchod.

### [OFF] (červené):

Svieti: Časť ústredne je odarmovaná.

Nesvieti: Časť ústredne je zaarmovaná.

### Svetlo [AC]:

Svieti: Ústredňa má striedavé napájanie.

Nesvieti: Striedavé napájanie vypadlo.

### [TBL] Zobrazenie potiaží:

Svieti: na ústredni nastala niektorá z potiaží.

### [MEM] Zobrazenie pamäti poplachov:

Svieti: na niektorej slučke bol poplach.

### [BYP] Premostenie slučiek:

Svieti: niektorá slučka je premostená.

## 1.2.4 Rozdelenie ústredne na časti

Ústredňu môže technik v prípade potreby naprogramovať aj tak, aby bola rozdelená na dve nezávislé časti, časť 1 a časť 2. Tieto časti je možné zaarmovať a odarmovať nezávisle na sebe. Je to dôležité najmä vtedy, keď ústredňa stráži taký objekt, ktorého jednotlivé časti majú rôzne režimy (napríklad firmu, kde majú rôzne pracovné doby na jednotlivých pracoviskách, alebo dom s dvoma bytmi, alebo dom, v časti ktorého sa nachádza firma).

Ak je ústredňa rozdelená, potom je treba rozhodnúť, ktoré slučky a kódy budú patriť do časti 1, ktoré do časti 2, a ktoré budú spoločné. Okrem toho má ústredňa veľa vlastností, ktoré môžu nadobúdať rôzne hodnoty pre časť 1 a pre časť 2, napríklad oneskorenie pre odchod, doba poplachu atď.

Ak ústredňa nie je rozdelená, potom sa všetky udalosti odohrávajú v časti 1 a parametre ústredne nadobúdajú také hodnoty, aké sú naprogramované pre časť 1.

## 2. REŽIM STAY D

### 2.1 Prehľad režimu STAY D

Režim STAY D je určený na zvýšenie stupňa ochrany chráneného objektu. Objekt je chránený 24 hodín denne bez toho, aby dochádzalo k odarmovaniu ústredne, pretože ústredňa sa vždy opakovane uvedie do stavu stráženia. Slučky, ktoré sa majú premostovať pri armovaní typu STAY, sú premostené, ak treba, a umožňujú pohyb po objekte.

Vlastnosť STAY D je povolená vtedy, keď sa pre ľubovoľnú klávesnicu, ktorá je použitá v systéme, naprogramuje prístupová cesta. Ak je vlastnosť STAY D povolená, znamená to, že príslušným príkazom je možné režim STAY D zapnúť aj vypnúť. Podrobný popis režimu STAY D je v ďalšom texte.




### 2.2 Cesty pre príchod a odchod

- Režim STAY D využíva naprogramované cesty, ktoré sa používajú na príchod do objektu a na odchod z neho, pričom pri prechode cestou sa smú narušovať len slučky, ktoré sú priradené do danej cesty. Cesta sa programuje pre klávesnicu a môže obsahovať najviac 4 slučky. Slučky, ktoré sú priradené do jednotlivých ciest, musia byť oneskorené alebo následné. Režim STAY D je možné zapnúť len vtedy, keď existuje aspoň jedna prístupová cesta.
- Prvá slučka priradená do cesty je považovaná za vstupný bod (dvere, garážová brána). Vstupný bod nemôže byť spoločný pre viacero ciest. Každá cesta má len jeden vstupný bod. Vstupné body sa používajú aj vtedy, keď sa do objektu vstupuje s použitím diaľkového ovládača.
- Systém ukončuje stav stráženia slučiek jednotlivých ciest len pri príchode a pri odchode, po prechode smerom dnu alebo von ich opäť zaarmuje.
- Ak sa otvorí slučka inej cesty pred pokusom o odarmovanie ústredne, užívateľ môže potvrdiť otvorenie tejto slučky zadaním kódu. Napríklad užívateľ vojde do objektu cestou 1 a nachádza sa pri klávesnici, ktorá patrí ceste 1. Ešte pred odarmovaním si všimne, že je narušená niektorá slučka cesty 2. Ak vie, že danú slučku narušil niektorý z členov jeho rodiny, a chce narušenie potvrdiť, zadá svoj kód. Tým sa potvrdí otvorenie slučiek všetkých ciest vrátane cesty 1. Ak sa však slučka cesty 2 otvorí po vložení platného kódu pre potvrdenie otvorenia slučky cesty 1, je treba kód zopakovať pre potvrdenie otvorenia slučky cesty 2.
- Je potrebné vložiť kód po otvorení každej slučky, ktorá nie je priradená do žiadnej cesty. Ak napríklad užívateľ vošiel do objektu cez slučky, ktoré sú súčasťou cesty 1, a naruší slučku, ktorá nepatrí žiadnej ceste, po jej narušení musí zadať kód raz na svoj vlastný prechod a raz na potvrdenie otvorenia slučky, ktorá nie je súčasťou cesty. Ak by ho nezadal, nastal by poplach.

### 2.3 Príchod a odchod s použitím klávesnice

- Pri príchode s použitím klávesnice všetky slučky danej cesty poskytnú oneskorenie pre príchod a umožnia pristúpiť ku klávesnici. Zadaním kódu sa na ústredni ukončí oneskorenie pre príchod a ústredňa buď prejde do STAY armovania, ak bola zaarmovaná bežným spôsobom, alebo sa do STAY armovania vráti, ak bola v režime STAY armovania.
- Pri odchode s použitím klávesnice len jedna cesta prejde do režimu oneskorenia pre odchod, aby umožnila opustenie objektu, kým zvyšok objektu zostáva chránený. Je to tá cesta, ktorá prislúcha klávesnici, na ktorej bolo stlačené a pridržené tlačidlo [OFF].

### 2.4 Príchod a odchod s použitím diaľkového ovládača

- Pri použití diaľkového ovládača je použitá cesta identifikovaná narušením slučky. Ak napríklad po stlačení tlačidla  diaľkového ovládača na odarmovanie dôjde k narušeniu slučky 1, ústredňa skontroluje, ktoré cesty obsahujú slučku 1. Všetky cesty, ktoré obsahujú slučku 1, sa sprístupnia. Po dosiahnutí vstupného bodu danej cesty ústredňa zistí, ktorá cesta mala byť použitá, a všetky ostatné cesty zaarmuje. Po vstupe s diaľkovým ovládačom sa systém sám zaarmuje armovaním typu STAY.
- Na odarmovanie diaľkovým ovládačom pre jednu časť je treba tlačidlo  ovládača stlačiť
  - raz na odarmovanie danej časti,
  - dvakrát na ukončenie oneskorenia pre odchod a na prechod do armovania typu STAY.
- Na odarmovanie delenej ústredne diaľkovým ovládačom pre obe časti je treba tlačidlo  ovládača stlačiť
  - raz na odarmovanie časti 1,
  - dvakrát na odarmovanie časti 2,
  - trikrát na odarmovanie oboch častí,
  - štyrikrát na ukončenie oneskorenia pre odchod a na prechod do armovania typu STAY.

## 2.5 Režim okno a oneskorenie pre opakované zaarmovanie

**Príkaz na prechod do režimu okno:  
Stlačiť tlačidlo [OFF] + kód.**

- V režime STAY D režim okno umožňuje otvorenie jednej chránenej slučky bez spustenia poplachu. Režim okno sa naštartuje **stlačením tlačidla [OFF] a zadaním užívateľského kódu**. Slučkové svetlá slučiek, ktoré je možné otvoriť, sa rozblinkajú. Odštartuje sa oneskorenie pre odchod, počas ktorého je možné otvoriť jednu slučku. Otvoriť bude dovolené len jednu slučku, pretože po otvorení slučky sa oneskorenie pre odchod ukončí. Po uzavretí slučky sa slučka znova zaarmuje.
- Oneskorenie pre opakované zaarmovanie je oneskorenie, ktoré umožní správne zatvorenie okna alebo dvier po ich otvorení. Je to doba, ktorá začne plynúť v okamihu zatvorenia slučky, a slučka sa zaarmuje, ak bude zatvorená celú túto dobu. Ak sa slučka otvorí pred uplynutím oneskorenia pre opakované zaarmovanie a znova sa zavrie, oneskorenie začne plynúť odznova. Hlavnou úlohou tejto vlastnosti je zamedziť falošným poplachom kvôli oknu, ktoré nechodí celkom ľahko.

## 2.6 Zapnutie a vypnutie režimu STAY D

**Režim STAY D nedelenej ústredne sa zapína príkazom [STAY] + kód + [STAY] do 10 sekúnd po zadaní kódu.**

**Režim STAY D delenej ústredne sa zapína príkazom [STAY] + kód + [1], alebo [2], alebo postupne aj [1], aj [2] + [STAY] do 10 sekúnd po zvolení časti, ak je kód spoločný pre obe časti.**

Podmienkou pre dosiahnutie režimu STAY D jednej časti delenej ústredne je buď počkať, kým klávesnica prestane ponúkať aj tú časť, ktorá sa nemá zmeniť, čo trvá 10 sekúnd, alebo nečakať, kým prestane ponúkať, ale stlačiť tlačidlo [CLEAR].

Svetlo STAY D sa rozsvieti a ústredňa prejde do režimu STAY D.

**Režim STAY D sa ukončuje príkazom [OFF] + kód + [OFF] do 10 sekúnd po zadaní kódu.**

Svetlo STAY D sa vypne a ústredňa ukončí režim STAY D.

## 2.7 Zmena režimu zaarmovania

**Príkaz na prechod zo STAY armovania do armovania typu SLEEP:**

**Pridržať tlačidlo [SLEEP] na 2 sekundy. Ak je ústredňa delená, je treba určiť pomocou tlačidiel [1] a [2], ktorej časti sa má zmena stavu týkať.**


Slučky, ktoré majú byť pri SLEEP armovaní zaarmované, prejdú do oneskorenia pre odchod. Po jeho ukončení sa zaarmujú.

**Príkaz na prechod zo SLEEP armovania do STAY armovania:**

**Pridržať tlačidlo [STAY] na 2 sekundy. Ak je ústredňa delená, je treba určiť pomocou tlačidiel [1] a [2], ktorej časti sa má zmena stavu týkať.**

Ústredňa prejde okamžite do režimu STAY armovania, čím umožní voľný pohyb po objekte. Ak by došlo k narušeniu niektorej zo zaarmovaných slučiek ešte pred ukončením armovania SLEEP, slučky podľa naprogramovania prejdú do predpoplachu alebo oneskorenia a umožnia odarmovať, alebo do poplachu.

**Príkaz na prechod zo STAY armovania do bežného armovania:**

**Pridržať tlačidlo [ARM] na 2 sekundy alebo stlačiť  na diaľkovom ovládači. Ak je ústredňa delená, je treba po pridržaní [ARM] určiť pomocou tlačidiel [1] a [2], ktorej časti sa má zmena stavu týkať. Pre diaľkový ovládač sú časti určené priradením jeho kódu do častí ústredne.**

Je treba zatlačiť tlačidlo [ARM] na klávesnici, ktorá prislúcha do cesty, ktorou sa bude odchádzať z objektu. Tým sa odštartuje oneskorenie pre odchod na všetkých slučkách, ktoré patria do danej cesty. Po uplynutí oneskorenia pre odchod sa všetky slučky zaarmujú.

**Príkaz na prechod z bežného armovania do STAY armovania:**

**Vložiť kód alebo stlačiť  na diaľkovom ovládači.**

Všetky slučky danej cesty vstupom do objektu prešli do oneskorenia pre príchod. Po vstupe do objektu je treba zadať platný kód, ktorý umožní vstúpiť do objektu a ukončí oneskorenie pre príchod. Slučky vstupnej cesty sa zaarmujú a ústredňa prejde do STAY armovania.

**Príkaz na odchod z objektu bez zmeny režimu armovania:**

**Stlačiť tlačidlo [OFF] na 2 sekundy.**

Tým sa odštartuje oneskorenie pre odchod a po jeho ukončení sa ústredňa vráti do pôvodného stavu zaarmovania. Oneskorenie pre odchod sa týka len cesty, ktorá prislúcha danej klávesnici.

## **2.8 Ďalšie vlastnosti režimu STAY D**

**Zobrazenie pohybu naživo:**

Stlačením tlačidla [CLEAR] počas poplachu začne klávesnica zobrazovať naživo pohyb v slučkách.

## 3. PROGRAMOVANIE KÓDOV

### 3.1 Programovanie užívateľských kódov

Užívateľské kódy sú číselné kombinácie, ktoré umožňujú prístup k jednotlivým vlastnostiam systému a k jeho obsluhu. Výber týchto vlastností je možné prispôsobiť podľa funkčného postavenia držiteľa konkrétneho kódu. Ústredne MGSP majú:

- 1 systémový hlavný kód (implicitne 1234 alebo 123456)
- 2 hlavné kódy (1. hlavný kód a 2. hlavný kód)
- 29 užívateľských kódov.

#### 3.1.1 Systémový hlavný kód

Systémový hlavný kód má prístup do oboch častí ústredne, môže robiť všetky spôsoby armovania a môže vytvárať, meniť a rušiť ostatné užívateľské kódy. Jeho poradové číslo pri programovaní kódov je 01.

#### 3.1.2 1. hlavný kód a 2. hlavný kód

1. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 1 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 1 ústredne. Jeho poradové číslo pre programovanie je 02.

2. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 2 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 2 ústredne. Jeho poradové číslo pre programovanie je 03.

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. Ak ústredňa nie je rozdelená na časti, potom tieto kódy vystupujú ako 2. kód a 3. kód.

Aj keď ústredňa nie je rozdelená, dokážu programovať ostatné užívateľské kódy.

#### 3.1.3 Nátlakový kód

Každý kód ústredne sa pri náležitom naprogramovaní zo strany technika dokáže správať ako nátlakový kód. Je to kód, ktorý má osobitné postavenie. Určený je na obsluhu ústredne pod hrozbou násillia. V takom prípade ústredňa odošle na pult okrem bežných správ aj správu o použití nátlakového kódu.

Ľudia, ktorí sa nachádzajú v objekte, musia byť pripravení na to, čo majú pod nátlakom robiť. Ak dôjde k lúpežnému prepadnutiu, je sotva možné očakávať, že bude čas zistiť niekde v dokumentácii, aký kód treba vložiť. Zároveň je treba počínať si tak, aby nátlakový kód nebol nikdy vložený omylom. Je treba počítať s kontrolami systému a využiť ich na nácvik pre ľudí, vždy však o tom treba vopred a jednoznačným spôsobom informovať príjemcu správy. Následne je treba skontrolovať, či správa prišla.

## 3.2 Programovanie a zmazanie užívateľských kódov

Kódy systému môžu byť 4-miestne alebo 6-miestne. Každý kód môže pozostávať z číslic od 0 do 9. Z bezpečnostných dôvodov sa treba vyhnúť príliš ľahkým číselným kombináciám ako 1111, 1234 a podobne.

Postup pre programovanie kódov sa nachádza aj v rýchlom užívateľskom menu, ktoré je súčasťou tohoto manuálu.

### Programovanie užívateľských kódov:

1. Stlačiť tlačidlo [⏻].
2. Zadať niektorý hlavný kód.
3. Pre LED klávesnice: Tlačidlo [⏻] sa rozbliká. Blikajúce slučkové svetlo zobrazuje, ktorý kód sa práve programuje. Ak niektoré slučkové svetlo svieti, daný kód je naprogramovaný. Ak niektoré slučkové svetlo nesvieti, daný kód nie je naprogramovaný.
4. Vložiť poradové číslo kódu v dvojmiestnom tvare (od 01 do 32), alebo sa na daný kód dostať stláčaním tlačidiel [▲] a [▼] a potom stlačiť [ENTER], ak klávesnica má tlačidlá [▲] a [▼]. Na LED klávesniciach sa rozbliká ARM.
5. Vložiť 4 alebo 6 číslic, podľa toho, aká dĺžka kódov je nastavená. Na LED klávesniciach sa rozbliká SLEEP.
6. Znovu vložiť novú hodnotu kódu na potvrdenie. Na LED klávesniciach sa rozbliká STAY.
7. Stlačiť tlačidlo na diaľkovom ovládači, ktorý má byť s daným kódom spriahnutý, alebo stlačiť [ENTER], ak sa nebude ku kódu pridávať ovládač. Ak už kód bol naprogramovaný a mal priradený ovládač a bolo treba len zmeniť hodnotu kódu, stlačenie [ENTER] znamená, že pôvodný ovládač zostáva priradený danému kódu. Ak ústredňa nie je rozdelená, programovanie kódu sa v tomto mieste končí a ústredňa prejde na najbližší voľný kód. Ak je rozdelená, na LED klávesniciach sa rozbliká OFF.
8. Pre rozdelenú ústredňu nastaviť voľby [1] a [2] na priradenie kódu do častí ústredne. Potom stlačiť [ENTER]. Ústredňa prejde na najbližší voľný kód.

### Zmazanie užívateľských kódov:

1. Stlačiť tlačidlo [⏻].
2. Zadať niektorý hlavný kód.
3. Pre LED klávesnice: Tlačidlo [⏻] sa rozbliká. Blikajúce slučkové svetlo zobrazuje, ktorý kód sa práve programuje. Ak niektoré slučkové svetlo svieti, daný kód je naprogramovaný. Ak niektoré slučkové svetlo nesvieti, daný kód nie je naprogramovaný.
4. Vložiť poradové číslo kódu v dvojmiestnom tvare (od 01 do 32), alebo sa na daný kód dostať stláčaním tlačidiel [▲] a [▼] a potom stlačiť [ENTER], ak klávesnica má tlačidlá [▲] a [▼]. Na LED klávesniciach sa rozbliká ARM.
5. Stlačiť a podržať tlačidlo [SLEEP], až kým sa neozve prerušovaný tón potvrdenia. Daný kód je tým zrušený a ústredňa sa vráti do režimu programovania užívateľských kódov.






Sekcia:	Užívateľský kód:
[01]	Užívateľský kód 01 = systémový hlavný kód
[02]	Užívateľský kód 02 = 1. hlavný kód
[03]	Užívateľský kód 03 = 2. hlavný kód
[04] – [32]	Užívateľský kód 04 až 32

### 3.3 Diaľkové ovládače


Pre ústredne MAGELLAN MG je možné použiť diaľkové ovládače priamo, pretože majú prijímač priamo na doske. Pre ústredne SPECTRA SP sú diaľkové ovládače použiteľné len vtedy, ak je na zbernicu ústredne pripojený modul MG-RTX3.

#### 3.3.1 Ovládač REM1

Diaľkový ovládač ústredne MAGELLAN REM1 dokáže odoslať na ústredňu 5 povelov (4 tlačidlá pracujúce samostatne a 1 dvojica tlačidiel). Povelov pre tlačidlá ovládača na novej ústredni sú implicitne naprogramované takto:

Tlačidlo:	Implicitne priradený povel:
	Bežné/nútené armovanie.
	Odarmovanie. Tento povel nie je možné zmeniť.
	Aktivizácia PGM (skupina udalostí 08).
	Aktivizácia PGM (skupina udalostí 09).
	Tlačidlo vypnuté ([SLEEP]).









Pre tlačidlo  je naprogramovaný povel pre odarmovanie ústredne a nie je možné ho zmeniť. Ostatné povelov dokáže zmeniť technik ústredne.


Dvojice tlačidiel okrem dvojice uvedenej v tabuľke nie sú funkčné.


#### 3.3.2 Ovládač REM2

Diaľkový ovládač ústredne MAGELLAN REM2 dokáže odoslať na ústredňu 6 povelov (5 tlačidiel pracujúcich samostatne a 1 dvojica tlačidiel). Povelov pre tlačidlá ovládača na novej ústredni sú implicitne naprogramované takto:

Tlačidlo:	Implicitne priradený povel:
	Bežné/nútené armovanie.
	Odarmovanie. Tento povel nie je možné zmeniť.
	Aktivizácia PGM (skupina udalostí 08).
	Aktivizácia PGM (skupina udalostí 09).
	Tlačidlo vypnuté ([SLEEP]).
	Informácia o aktuálnom stave ústredne. Tento povel nie je možné zmeniť.



Pre tlačidlo  je naprogramovaný povel pre odarmovanie ústredne a nie je možné ho zmeniť.

Pre tlačidlo  je naprogramovaný povel pre získanie informácie o stave ústredne a nie je možné ho zmeniť. Ostatné povelov dokáže zmeniť technik ústredne.

Dvojice tlačidiel okrem dvojice uvedenej v tabuľke nie sú funkčné.

Ovládač REM2 má spätnú väzbu pre zaarmovanie a odarmovanie ústredne a má možnosť získať informáciu o stave ústredne, pokiaľ nie je mimo dosahu.

Po odoslaní povelu ovládač krátko pípne a zabliká žltá LED.

Ak po chvíli nasleduje súvislý tón odmietnutia, znamená to, že ovládač nedostal potvrdenie o prijatí povelu, čo spravidla znamená, že ústredňa je mimo dosahu ovládača.

Potvrdenie povelov pre zaarmovanie, odarmovanie a informáciu o stave ústredne vyzerá nasledovne:

**Pre bežné alebo nútené armovanie:**

Príkaz alebo stav ústredne:	Signalizácia LED:	Akustická signalizácia:
Príkaz na odarmovanie:	Zelená sa rozsvieti.	Dve pípnutia.
Informácia o stave ústredne, ak plynie oneskorenie pre odchod:	Červená a zelená blikajú striedavo.	Prerušovaný tón potvrdenia.
Informácia o stave ústredne, ak je zaarmované, alebo pri oneskorení pre príchod:	Červená sa rozsvieti.	Prerušovaný tón potvrdenia.
Informácia o stave ústredne pri poplachu:	Červená bliká rýchlo.	Poplachový tón.

**Pre STAY alebo SLEEP armovanie:**

Príkaz alebo stav ústredne:	Signalizácia LED:	Akustická signalizácia:
Príkaz na odarmovanie:	Zelená sa rozsvieti.	Dve pípnutia.
Informácia o stave ústredne, ak plynie oneskorenie pre odchod:	Žltá a zelená blikajú striedavo.	Prerušovaný tón potvrdenia.
Informácia o stave ústredne, ak je zaarmované, alebo pri oneskorení pre príchod:	Žltá sa rozsvieti.	Prerušovaný tón potvrdenia.
Informácia o stave ústredne pri poplachu:	Červená bliká rýchlo.	Poplachový tón.


**Iné úkony:**

Príkaz alebo stav ústredne:	Signalizácia LED:	Akustická signalizácia:
Zapnutie/vypnutie PGM:	Žltá sa rozsvieti.	Prerušovaný tón potvrdenia.

**3.3.3 Ovládač REM3**

Diaľkový ovládač ústredne MAGELLAN REM3 dokáže odoslať na ústredňu



- povelu pre zaarmovanie, SLEEP armovanie, STAY armovanie a prechod cez prístupovú cestu (v režime STAY D). Tieto povelu sa môžu odoslať buď pridržením príslušného tlačidla, alebo jeho stlačením a zadaním užívateľského kódu.
- 6 samostatných povelov podľa naprogramovania prostredníctvom tlačidiel PGM1 až PGM6. V závislosti na naprogramovaní ústredne môžu vyžadovať zadanie užívateľského kódu.
- 2 povelu podľa naprogramovania prostredníctvom dvojíc tlačidiel (PGM3+4 a PGM5+6). Tieto povelu sú vždy bez kódu.

Aby ovládač REM3 neodosielal povelu pri náhodnom stlačení, je potrebné pred odoslaním povelu stlačiť tlačidlo  na odomknutie ovládača. Toto tlačidlo slúži zároveň na odoslanie povelu na získanie informácie o stave častí ústredne.





Postup pre odoslanie povelu z ovládača REM3:

1. Stlačiť a krátko pridržať tlačidlo  ovládača do pípnutia a rozsvietenia svetla , čím sa ovládač odomkne.
2. Odoslať zodpovedajúci povel. Na jeho odoslanie podľa naprogramovania ústredne môže, ale nemusí byť potrebné zadať užívateľský kód. Súčasné stlačenie (alebo stlačenie a pridržanie, v závislosti na naprogramovaní ústredne) tlačidiel [ARM], [SLP], [STAY] a [OFF] pre obe časti ústredne znamená zmenu stavu oboch častí ústredne.

Ovládač REM3 dokáže obsluhovať obe časti delenej ústredne. Je nato prispôsobený počtom tlačidiel a svetiel.

**Význam svetla pri tlačidle  je nasledujúci:**

Žltá svieti:

REM3 je odomknutý.

Zelená svieti:

Čakanie na vloženie kódu.

Žltá bliká:

Vysielanie.

Červená rýchlo bliká a výstražný zvuk:



Poplach. Súčasne bliká LED dióda ARM príslušnej časti ústredne.

Červená rýchlo bliká a tón odmietnutia:


Zlyhala komunikácia s ústredňou.

Červená pomaly bliká:

Nízky stav baterky CR2032.

Prehľad stavov ústredne:	Prehľad akustickej signalizácie ovládača:
Zaarmovanie	Prerušený tón potvrdenia
Odchod alebo oneskorenie pre odchod	Prerušený tón potvrdenia
Poplach	Výstražný zvuk a rýchle blikanie červenej LED diódy 
Odarmovanie	Dve pípnutia
Odomknutie diaľkového ovládača	Jedno pípnutie
Vstup a odchod z diagnostického režimu	Prerušený tón potvrdenia
Zlyhanie komunikácie s ústredňou	Tón odmietnutia a rýchle blikanie červenej LED diódy 

Ak je ústredňa tak naprogramovaná a nie je zaarmovaná bežným armovaním, stlačenie a pridržanie tlačidiel [ARM], [SLP] a [STAY] uvedie ústredňu do príslušného stavu zaarmovania. Stlačením a pridržaním tlačidla [OFF] sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Na odarmovanie ústredne, ktorá je zaarmovaná bežným armovaním, je potrebné vždy vložiť kód.

Ovládač REM3 má aj diagnostický režim. Vstupuje sa doňho tak, že sa ovládač odomkne a potom sa stlačia a pridržia tlačidlá , PGM1 a PGM2 na vstup do menu zmerania sily signálu ústredne a úrovne rušenia.

Po zatlačení tlačidla  sa zmeria sila signálu a úroveň rušenia.

Sila signálu je zobrazená LED diódami ARM, SLP, STAY a OFF pre časť 1 ústredne. Ak svietia všetky 4 svetlá, signál je výborný. Ak svietia OFF, STAY a SLP, signál je dobrý. Ak svietia OFF a STAY, signál je prijateľný. Ak svieti iba OFF, signál je slabý.

Úroveň rušenia je zobrazená LED diódami ARM, SLP, STAY a OFF pre časť 2 ústredne. Ak svietia všetky 4 svetlá, rušenie je veľmi silné. Ak svietia OFF, STAY a SLP, prístroj zaznamenal vysokú úroveň aktivity. Ak svietia OFF a STAY, prístroj zaznamenal nízku úroveň aktivity. Ak svieti iba OFF, prístroj zaznamenal kľud v éteri.

## 4. ZAARMOVANIE A ODARMOVANIE



Ústredne MGSP sú vybavené viacerými spôsobmi armovania, aby vyšli čo najviac v ústrety rozmanitým potrebám užívateľov. S jednotlivými spôsobmi armovania ústredne je dôležité sa oboznámiť. Potom je možné vybrať si tie z nich, ktoré zodpovedajú konkrétnym potrebám objektu a obsluhy. Dôležité je, aby zvolený spôsob armovania ústredne nebol ani prísnejší, ani menej prísny, než je v danej chvíli treba.

### 4.1 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 alebo ako armovanie jedným tlačidlom.

Bežné armovanie:

1. Ak systém nie je rozdelený, všetky slučky musia byť uzavreté. Ak je rozdelený, musia byť uzavreté všetky slučky v tej časti, ktorá sa má zaarmovať.
2. Stlačiť tlačidlo [ARM]. **Stlačenie tlačidla [ARM] však nie je povinné.**
3. Vložiť platný kód.
4. **AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE:** Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1], alebo [2], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

### 4.2 SLEEP armovanie



Armovanie typu SLEEP je také zaarmovanie ústredne, ktoré sa podobá na armovanie typu STAY, ale poskytuje o niečo vyššiu úroveň ochrany. Pri tomto spôsobe armovania sa určitá časť slučiek zaarmuje a určitá časť premostí, čiže uvedie do takého stavu, že hoci sú v časti, ktorá je zaarmovaná, neurobia poplach. V prípade potreby môže byť počet premostených slučiek pri SLEEP armovaní menší než pri STAY armovaní. 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 vrátane prázdnych vnútorných priestorov bolo strážené pred prípadnými zlodejmi).

Armovanie typu SLEEP:

1. Všetky slučky v danej časti okrem slučiek pre bežné armovanie musia byť zatvorené.
2. Stlačiť tlačidlo [SLEEP].
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], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [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 SLEEP sa začne oneskorenie pre odchod. Tento spôsob zaarmovania je možné robiť aj ako automatické armovanie alebo ako armovanie jedným tlačidlom. SLEEP armovanie je možné vykonať len za pomoci takého kódu, ktorý mal povolené robiť armovanie typu STAY/SLEEP.

### 4.3 STAY armovanie



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. STAY armovanie je podobné na armovanie typu SLEEP, ale počet slučiek premostených pri STAY armovaní môže byť väčší ako počet slučiek premostených pri SLEEP armovaní. 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 chcú mať ľudia voľnosť pohybu, ale želajú si, aby niektoré časti domu boli strážené pred prípadnými zlodejmi).

#### Armovanie typu STAY:

1. Všetky slučky v danej časti okrem slučiek pre SLEEP a bežné armovanie a slučiek pre bežné armovanie 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], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [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 alebo ako armovanie jedným tlačidlom. STAY armovanie je možné vykonať len za pomoci takého kódu, ktorý mal povolené robiť armovanie typu STAY/SLEEP.

## 4.4 Obsluha jedným tlačidlom

Obsluha jedným tlačidlom umožňuje zasahovať do stavov systému (napríklad zaarmovať alebo premost'ovať slučky) bez zadávania užívateľského kódu, ak ju technik nezakázal. Ak je systém rozdelený, treba potom stlačiť tlačidlo [1], alebo [2], alebo po prerušovanom tóne potvrdenia obe tlačidlá postupne.

### 4.4.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom

Bežné armovanie jedným tlačidlom sa robí stlačením tlačidla [ARM] na 3 sekundy. Ak je ústredňa rozdelená, stlačením tlačidiel [1], alebo [2], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [2], dôjde k zaarmovaniu zodpovedajúcej časti alebo častí.

Bežné armovanie jedným tlačidlom najčastejšie využíva pomocný personál, ktorému z rôznych dôvodov nie je vhodné zveriť kód.

### 4.4.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom

Armovanie typu STAY sa robí stlačením tlačidla [STAY] na 3 sekundy. Ak je ústredňa rozdelená, stlačením tlačidiel [1], alebo [2], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [2], dôjde k zaarmovaniu zodpovedajúcej časti alebo častí.

Výsledkom je zaarmovanie tých slučiek, ktoré nie sú slučkami pre SLEEP a bežné armovanie ani slučkami pre bežné armovanie, a premostenie slučiek pre SLEEP a bežné armovanie a slučiek pre bežné armovanie.

### 4.4.3 Armovanie typu SLEEP jedným tlačidlom

Armovanie typu SLEEP sa robí stlačením tlačidla [SLEEP] na 3 sekundy. Ak je ústredňa rozdelená, stlačením tlačidiel [1], alebo [2], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [2], dôjde k zaarmovaniu zodpovedajúcej časti alebo častí.

Výsledkom je zaarmovanie tých slučiek, ktoré nie sú slučkami pre bežné armovanie, a premostenie slučiek pre bežné armovanie.

### 4.4.4 Premost'ovanie slučiek jedným tlačidlom

Do režimu ručného premost'ovania slučiek je možné vstúpiť stlačením [BYP] na 3 sekundy.

### 4.4.5 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 alebo SLEEP.

Na rýchly odchod je treba stlačiť a podržať stlačené tlačidlo [OFF] na 3 sekundy. Ak je ústredňa rozdelená a obe jej časti sú zaarmované, treba stlačením [1] alebo [2] určiť, ktorej časti sa bude rýchly odchod týkať. Tým sa odštartuje oneskorenie pre odchod a po jeho ukončení sa ústredňa vráti do takého stavu zaarmovania, v akom bola pred oneskorením pre odchod.

## 4.5 Automatické armovanie

### 4.5.1 Automatické armovanie v danom čase



Ústredne MGSP dokážu samy zaarmovať ktorúkoľvek svoju časť každý deň v určitom čase. Ak je niektorá slučka v čase automatického armovania otvorená, ústredňa ju premostí. Automatické armovanie je taká vlastnosť ústredne, ktorú má pod kontrolou aj technik, aj užívateľ zariadenia. Vzhľadom na možné falošné poplachy je ju treba používať len po dôkladnom zvážení.

Programovanie automatického armovania:

1. Stlačiť [ON].
2. Zadať hlavný kód.
3. Stlačiť tlačidlo [BYP]. Na LED klávesniciach sa tlačidlo [BYP] rozblíka.
4. Stlačiť [1] pre časť 1, alebo [2] pre časť 2 ústredne.
5. Vložiť požadovaný čas vo formáte HH:MM v 24-hodinovom cykle (napríklad 22:30). Ak dôjde namiesto vloženia času automatického armovania k stlačeniu a pridrżaniu tlačidla [SLEEP] na 3 sekundy, automatické armovanie sa zruší.
6. Stlačiť [1] pre beţné armovanie, [2] pre armovanie typu SLEEP, alebo [3] pre armovanie typu STAY.

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

Postup pre zrušenie automatického armovania:

1. Stlačiť [ON].
2. Zadať hlavný kód.
3. Stlačiť tlačidlo [BYP]. Na LED klávesniciach sa tlačidlo [BYP] rozblíka.
4. Stlačiť [1] pre časť 1, alebo [2] pre časť 2 ústredne.
5. Stlačiť a pridrżat tlačidlo [SLEEP] na 3 sekundy. Automatické armovanie sa tým zruší.

### 4.5.2 Automatické armovanie po čase bez pohybu

Technik môže ústredňu naprogramovať tak, aby sa sama zaarmoala po uplynutí určitého času bez narušenia slučiek, čiže bez pohybu. Tento spôsob automatického armovania ústredne v plnom rozsahu programuje technik. Časovou jednotkou pre čas bez pohybu je štvrt’hodina.

Táto vlastnosť by sa nemala využívať z dvoch dôvodov:



1. Ak je nastavená doba príliš dlhá, objekt zostáva zbytočne bez stráženia, pričom človek, ktorý ho ako posledný opúšťa, mohol a mal ústredňu zaarmovať.
2. Zároveň platí, že ak je doba krátka (a aj tá najkratšia možná doba je z bezpečnostného hľadiska dosť dlhá), môže sa ústredňa uviesť do stráženia preto, že niekto sedí a číta, spí, alebo pozerá televízor, a nenaruša snímače. Keď sa potom začne pohybovať, vyvolá poplach.

Technik môže ústredňu naprogramovať aj tak, aby sa síce nezaarmoala, ale zaznamenávala dobu bez pohybu. Táto vlastnosť môže byť užitočná pre tie prípady, ak je ústredňa nainštalovaná v objekte, v ktorom sa nachádza starší, chorý alebo osamelý človek. Informácia o prekročení doby bez pohybu sa potom môže odosielať vo forme digitálnej správy na pult centralizovanej ochrany.

## 4.6 Odarmovanie a ukončenie poplachu

Na odarmovanie zaarmovanej ústredne alebo na ukončenie poplachu je potrebné mať platný užívateľský kód. Slučky, ktoré chránia vchod alebo vchody do objektu, musia byť oneskorené. Po ich otvorení sa spustí oneskorenie pre príchod. Až do uplynutia oneskorenia pre príchod tieto slučky poplach nevyvolajú. Počas oneskorenia pre príchod 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 alebo na obsluhu PGM.

Odarmovanie ústredne alebo ukončenie poplachu:

1. Stlačiť tlačidlo [OFF]. **Stlačenie tlačidla [OFF] však nie je povinné.**
2. Vložiť užívateľský kód. Indikácia zaarmovania a poplachu sa vypne a klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia. Pri poplachu alebo počas oneskorenia pre príchod sa po zadaní kódu pre obe časti vypne tá časť, ktorej sa týka poplach alebo oneskorenie pre príchod, a krok 3 vôbec nenastane.
3. **AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE:** Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1], alebo [2], alebo postupne po prerušovanom tóne potvrdenia aj [1], aj [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má odarmovať.

## 4.7 Ručné premost'ovanie slučiek

Za určitých okolností sa môže stať, že pri zapnutí ústredne niektoré slučky ústredne budú musieť zostať mimo stavu stráženia. Môže sa to stať buď kvôli poruche slučky, alebo preto, že do časti objektu bude treba povoliť prístup niekomu, kto sa tam obvykle nenachádza, napríklad zamestnancom stavebnej firmy. Pokiaľ takýto stav nemá trvať dlho, je zbytočné kvôli nemu zasahovať do naprogramovania ústredne. Krátkodobo je ho možné vyriešiť ručným premostením slučiek.

Ručné premost'ovanie slučiek:

1. Stlačiť tlačidlo [BYP].
2. Vložiť platný užívateľský kód. Na LED klávesniciach sa rozblíka [BYP].
3. Vkladať hodnoty od 01 do 32 pre slučky 1 až 32. Vkladaním hodnôt 01 až 32 sa striedavo slučky premostujú, alebo sa ich premostenie ruší. Pre LED klávesnice platí, že ak niektoré slučkové svetlo svieti, daná slučka je otvorená. Ak bliká, je premostená. Ak nesvieti a neblíka, nie je ani otvorená, ani premostená. Ak je treba zrušiť premostenie všetkých slučiek, treba stlačiť tlačidlo [CLEAR].
4. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na uloženie nového stavu premostenia slučiek, alebo tlačidlo [CLEAR] na odchod bez uloženia. Ak má ústredňa premostené slučky, na LED klávesniciach po stlačení [ENTER] svieti svetlo [BYP] a na ostatných klávesniciach sa zobrazí informácia o premostení slučiek.



Slučky je možné premost'ovať len takým kódom, ktorý je na to oprávnený. Premosťiť je možné len tie slučky, ktoré sú naprogramované ako premostiteľné.

### 4.7.1 Obnova posledného premostenia

Po odarmovaní systému sa premostenie slučiek zruší a pri ďalšom zaarmovaní slučky premostené nebudú, ak ich obsluha nepremosťí znova. Môže sa však stať, že dané premostenie treba zopakovať pri nasledujúcom zaarmovaní. Obnoviť premostenie je možné buď ručne podľa postupu v predošlom odstavci, alebo podľa nasledujúceho postupu.

Obnova posledného premostenia slučiek:

1. Stlačiť tlačidlo [BYP].
2. Vložiť platný užívateľský kód.
3. Stlačiť tlačidlo [BYP].
4. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na uloženie.

## 5. SYSTÉMOVÉ VLASTNOSTI

### 5.1 Režim zobrazovania (len bezdrôtové klávesnice)

Bezdrôtové klávesnice majú dva režimy činnosti, z ktorých jeden vyberie technik podľa požiadaviek užívateľa.

Implicitne je klávesnica naprogramovaná tak, aby zobrazovala stavy slučiek ústredne naživo, tak, ako nastávajú.

Druhou možnosťou nastavenia klávesnice je, že klávesnica zobrazuje len tie slučky, na ktorých nastal poplach, alebo na ktorých začalo plynúť oneskorenie pre príchod.

Pri druhom nastavení je možné prezrieť si stavy slučiek stlačením tlačidla [I] na klávesnici. Po stlačení tohoto tlačidla bude klávesnica MG32LED zobrazovať také stavy slučiek, aké boli v okamihu stlačenia tlačidla 30 sekúnd, klávesnica K32I 20 sekúnd. Po uplynutí tohoto intervalu sa klávesnica vráti do pôvodného stavu.

### 5.2 Pamäť poplachov

Ak počas zaarmovania ústredne dôjde k poplachu na niektorej slučke alebo na viacerých slučkách, obsluha môže po odarmovaní ústredne zistiť, ktoré slučky boli v poplachu.

Ak došlo k poplachu, ešte v zaarmovanom stave sa na LED klávesnici rozsvieti [MEM] a rozblikajú sa slučkové svetlá slučiek, ktoré boli v poplachu. Tieto slučky sú uložené do pamäti poplachov.

Po odarmovaní je možné stlačením tlačidla [MEM] vstúpiť do režimu zobrazenia pamäte poplachov a zistiť, ktoré slučky boli spoplachované. Na odchod zo zobrazenia pamäte poplachov je treba stlačiť tlačidlo [CLEAR].

Po odchode zo zobrazenia pamäte poplachov [MEM] zhasne, ale slučky, ktoré boli v poplachu, je možné stlačením tlačidla [MEM] prezerat' v odarmovanom stave neobmedzený počet krát. Obsah pamäti poplachov sa zmaže pri najbližšom zaarmovaní.

Na LCD klávesnici a ikonovej klávesnici sa informácia o poplachu zobrazí na displeji klávesnice. Na prezretie zoznamu slučiek, ktoré sú v pamäti, je potrebné stlačiť tlačidlo [MEM]. Jednotlivé slučky je možné na LCD klávesnici prezerat' za pomoci tlačidiel [▲] a [▼]. Obsah pamäti sa zmaže pri najbližšom zaarmovaní.

### 5.3 Požiarne poplachy

Ústredňa má viacero druhov požiarnych slučiek, do ktorých je možné zapojiť požiarne snímače (drôtové aj bezdrôtové). Možnosť použitia požiarnych snímačov je treba zvážiť podľa charakteru objektu. Pre niektoré objekty príslušné technické normy vyžadujú autonómny požiarly systém.

Požiarne slučky môžu byť tiché alebo hlasité. Na ústredni je možné vytvoriť aj oneskorené požiarne slučky, ktoré upozornia na narušenie snímača, ale majú oneskorenie odoslania správy o poplachu cez komunikátor.

Prípadné využitie požiarnych slučiek je potrebné prekonzultovať s technikom zabezpečovacieho systému a so strážnou službou.

### 5.4 Tiesňové poplachy

Ak je ústredňa tak naprogramovaná, je na nej možné spúšťať tiesňové poplachy. Tiesňové poplachy sú poplachy, ktoré na ústredni spúšťa užívateľ ústredne súčasným stlačením tlačidiel:

- [1] a [3] pre tiesňový poplach 1,
- [4] a [6] pre tiesňový poplach 2,
- [7] a [9] pre tiesňový poplach 3.

Ak je ústredňa tak naprogramovaná, tiesňové poplachy je možné spúšťať aj diaľkovým ovládačom, čo je z hľadiska bezpečnosti priaznivejšie.

Naprogramovanie tiesňových poplachov je v plnom rozsahu v kompetencii technika. Technik rozhoduje o tom,

- či poplach vôbec nastane,
- ak nastane, či bude len hlásený na pult, alebo bude hlasitý, alebo oboje.
- či sa pri tiesňovom poplachu bude odosielať správa na pult, alebo nie.

Ak má byť ústredňa naprogramovaná tak, aby na nej bolo možné spustiť tiesňový poplach, treba splniť niekoľko podmienok:

- Ústredňa musí byť správne naprogramovaná.
- Ústredňa musí byť správne umiestnená a pripojená.
- Ľudia, ktorí sa nachádzajú v objekte, musia byť pripravení na to, čo majú v tiesni robiť. Ak by došlo k lúpežnému prepadnutiu, je ťažko predpokladať, že bude čas zistiť niekde v dokumentácii, čo treba stlačiť. Zároveň je treba počínať si tak, aby tiesňové poplachy neboli spúšťané omylom. Je však treba občas ich spustiť z dôvodu kontroly systému a náviku pre ľudí, vždy ale o tom treba vopred a jednoznačným spôsobom informovať príjemcu správy. Následne je treba skontrolovať, či správa prišla.

## 5.5 Akustická signalizácia otvorenia slučiek

Ústredňa dokáže prostredníctvom klávesníc indikovať narušenie svojich slučiek prerušovaným pípaním bzučiacich klávesníc. Táto vlastnosť sa na každej klávesnici nastavuje osobitne.

### 5.5.1 Akustická signalizácia pre klávesnice MG32LED/MG32LRF

Zapnutie a vypnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▼] na 3 sekundy. Rozblikajú sa svetlá [ARM1], [ARM2], [STAY1], [STAY2].
2. Zapínať resp. vypínať slučkové svetlá 1 až 32 vkladáním čísiel 01 až 32. Ak svetlo svieti, akustická signalizácia otvorenia danej slučky je zapnutá. Ak svetlo nesvieti, akustická signalizácia otvorenia danej slučky je vypnutá. Stlačením tlačidla [SLEEP] sa zruší akustická signalizácia otvorenia všetkých slučiek.
3. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na záznam do pamäti.

### 5.5.2 Akustická signalizácia pre drôtovú klávesnicu K10

Zapnutie a vypnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať na 3 sekundy tlačidlá [1] až [0(10)]. Týmto úkonom sa akustická signalizácia otvorenia pre jednotlivé slučky zapína aj vypína. Pri zapnutí sa ozve prerušovaný tón potvrdenia. Pri vypnutí sa ozve súvislý tón odmietnutia.

### 5.5.3 Akustická signalizácia pre klávesnicu K32LCD

Zapnutie a vypnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▼] na 3 sekundy.
2. Stlačiť [1] na výber slučiek, alebo stlačiť [2] na určenie časového intervalu pre akustickú signalizáciu.
3. Po stlačení [1] určiť, ktoré slučky majú byť akusticky signalizované vkladáním čísiel 01 až 32. Stlačiť [ENTER] na záznam do pamäti.
4. Po stlačení [2] určiť začiatok a koniec intervalu akustickej signalizácie slučiek.
5. Stlačiť [ENTER] na záznam do pamäti.

### 5.5.4 Akustická signalizácia pre klávesnice K32I a K32IRF

Zapnutie a vypnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▼] na 3 sekundy.
2. Zapínať resp. vypínať akustickú signalizáciu pre jednotlivé slučky vkladáním čísiel 01 až 32. Ak je slučka zobrazená, akustická signalizácia otvorenia danej slučky je zapnutá. Ak nie je zobrazená, akustická signalizácia otvorenia danej slučky je vypnutá.
3. Stlačiť [ENTER] na záznam do pamäti.

## 5.6 Vypnutie bzučiacich klávesníc

Ak bol na klávesnici vypnutý bzučiaci, klávesnica bude za každých okolností ticho, okrem písknutia pri stlačení tlačidiel, tónu potvrdenia a tónu odmietnutia. Bzučiaci každej klávesnice sa vypína a zapína samostatne.

Bzučiaci LED klávesníc a ikonových klávesníc sa vypína a zapína stlačením a pridržením tlačidla [CLEAR] na 6 sekúnd. Pri vypnutí bzučiaci sa ozve prerušovaný tón potvrdenia, pri zapnutí bzučiaci sa ozve súvislý tón odmietnutia.

Stlačením a pridržením tlačidla [▲] na LCD klávesnici sa vstupuje do režimu nastavenia klávesnice. Stlačením tlačidla [4] sa vstúpi do položky vypnutie bzučiaci (stíšenie). Samotné vypnutie bzučiaci sa zapína a vypína stlačením tlačidla [ARM].

## 5.7 Podsvietenie klávesnice a nastavenie displeja

Úroveň podsvietenia klávesnice je možné nastaviť tak, aby klávesnica bola dostatočne viditeľná a zároveň nerušila prílišným svetlom. Počet úrovní podsvietenia je závislý na type klávesnice. Pre klávesnice s displejom je možné nastavovať viacero vlastností displeja. Jednotlivé vlastnosti sú popísané v ďalšom texte pri príslušnej klávesnici.

### 5.7.1 Nastavenie podsvietenia klávesnice pre MG32LED a MG32LRF

Nastavenie úrovne podsvietenia klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▲] na 3 sekundy.
2. Stláčať tlačidlo [▲] dovtedy, kým sa nenájde správna úroveň podsvietenia.
3. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na odchod.

### 5.7.2 Nastavenie podsvietenia klávesnice pre K10

Nastavenie úrovne podsvietenia klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [MEM] na 3 sekundy. Tlačidlo [MEM] sa rozsvieti.
2. Stláčať tlačidlo [MEM] dovtedy, kým sa nenájde správna úroveň podsvietenia.
3. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na odchod.

### 5.7.3 Nastavenie displeja klávesnice pre K32LCD

Nastavenie úrovne podsvietenia klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▲] na 3 sekundy. Tým sa vstúpi do režimu nastavenia klávesnice.
2. Vybrať si parameter, ktorý je potrebné nastaviť:
  - Rýchlosť zobrazenia/Stlač [1]. Možné hodnoty sú od [01] do [10], [10] je najpomalšie.
  - Podsvietenie/Stlač [2]. Možné hodnoty sú od [00] do [07], [07] je najjasnejšie.
  - Kontrast/Stlač [3]. Možné hodnoty sú od [00] do [04], [04] je najkontrastnejšie.
  - Stíšenie/Stlač [4]. Je to vlastne vypnutie bzučiaka klávesnice. Bzučiak sa zapína a vypína tlačidlom [ARM].
  - Stmavnutie/Stlač [5]. Možné hodnoty sú od [00] do [07], [07] je najjasnejšie.
  - Oneskorenie stmavnutia/Stlač [6]. Možné hodnoty sú od [001] do [255] sekúnd.
3. Správnu hodnotu podsvietenia nastaviť pomocou tlačidiel [▲] a [▼].
4. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na odchod.

Stmavnutie je vlastne druhá úroveň podsvietenia, ktorá nastane, keď klávesnica nie je používaná takú dobu v sekundách, aká bola nastavená ako oneskorenie stmavnutia. Úlohou stmavnutia je znížiť jas klávesnice, ak by rušila napríklad v obytných priestoroch.

### 5.7.4 Nastavenie displeja klávesnice pre K32I

Nastavenie úrovne podsvietenia klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▲] na 4 sekundy.
2. Vybrať si parameter, ktorý je potrebné nastaviť:
  - [1] Rýchlosť zobrazenia. Možné hodnoty sú od [1] do [10], [10] je najpomalšie.
  - [2] Podsvietenie. Možné hodnoty sú od [0] do [7], [7] je najjasnejšie.
  - [3] Kontrast. Možné hodnoty sú od [1] do [5], [5] je najkontrastnejšie.
  - [5] Stmavnutie. Možné hodnoty sú od [0] do [7], [7] je najjasnejšie.
  - [6] Oneskorenie stmavnutia. Možné hodnoty sú od [0] do [7], [7] je najpomalšie.
3. Stláčať tlačidlá [▲] a [▼] dovtedy, kým sa nenájde správna úroveň podsvietenia.
4. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na odchod.

### 5.7.5 Nastavenie displeja klávesnice pre K32IRF

Nastavenie úrovne podsvietenia klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [▲] na 4 sekundy.
2. Vybrať si parameter, ktorý je potrebné nastaviť:
  - [1] Podsvietenie. Možné hodnoty sú od [1] do [8], [8] je najjasnejšie.
  - [2] Oneskorenie stmavnutia. Možné hodnoty sú od [5] do [15] sekúnd.
3. Stláčať tlačidlá [▲] a [▼] dovtedy, kým sa nenájde správna úroveň podsvietenia.
4. Stlačiť tlačidlo [ENTER] na odchod.



## 5.8 Výstupy PGM

Programovateľné výstupy PGM sú výstupy ústredne, ktorých úlohou je zmeniť svoj stav, ak nastal niektorý z očakávaných stavov na ústredni, a ovládať iné zariadenia v objekte.

Programovanie výstupov je v kompetencii technika.

Úlohou výstupov je vyjsť v ústrety požiadavkám užívateľa ústredne alebo technickým požiadavkám na zabezpečovací systém.

Výstupov môže byť na ústredni až 16. Na samotnej doske ústredne sa nachádzajú výstupy v počte 2 až 5, podľa typu ústredne. Zvyšné výstupy je možné získať priprogramovaním bezdrôtových modulov MG-2WPGM. Niekoľko výstupov je možné získať pridaním niektorých zbernicových modulov. Zároveň platí, že aj výstupy samotnej dosky ústredne je možné nahradiť bezdrôtovými modulmi.

## 5.9 Úsporný režim (len bezdrôtové klávesnice)

Ak bezdrôtová klávesnica stratí napájanie, prestane zobrazovať stavy ústredne a vypne sa. Zobrazovanie stavov ústredne sa obnoví, keď sa na klávesnici stlačí tlačidlo [1].

## 5.10 Zobrazenie potiaží

Ústredňa nepretržite sleduje niekoľko technických parametrov, ktoré sú dôležité pre jej prevádzku. Ak sa niektorý z nich vychýli z dovoleného intervalu, ústredňa o tom informuje obsluhu, a ak je tak naprogramovaná, tak aj strážnu službu.

Ústredňu je možné naprogramovať tak, aby akusticky signalizovala potiaž s AC alebo každú inú potiaž okrem potiaže s AC. Akustická signalizácia potiaže sa skončí stlačením tlačidla [TBL].

Potiaže sú rozdelené do skupín. Stlačením tlačidla [TBL] sa zobrazí prehľad skupín potiaží na ústredni.

Na LED klávesniciach sa rozblíka [TBL]. Na ikonovej klávesnici sa zobrazí nápis [TROUBLE]. Rozsvietenia sa slučkové svetlá, ktoré zodpovedajú skupinám potiaží, v ktorých sa vyskytla potiaž. Stlačením príslušného tlačidla je možné potiaž z danej skupiny upresniť a skonkretizovať. Ak sa napríklad vyskytla potiaž s tamprom na slučke, prejaví sa to tak, že po stlačení [TBL] sa rozsvieti svetlo [5]. Po stlačení tlačidla [5] sa pomocou slučkových svetiel zobrazí, ktorých slučiek sa narušenie tampra týka. Z režimu zobrazenia skupín potiaží sa odchádza stlačením tlačidla [CLEAR]. Z režimu zobrazenia potiaží z jednotlivých skupín sa tiež odchádza stlačením tlačidla [CLEAR].

Na LCD klávesniciach o skupinách potiaží a jednotlivých potiažach informujú nápisy na klávesnici. Na pohyb po jednotlivých položkách a na výber treba používať tlačidlá [▲] a [▼] a [ENTER]. Na odchod treba používať tlačidlo [CLEAR].

V nasledujúcej tabuľke sa nachádza prehľad všetkých potiaží, ktoré môžu nastať na ústredni MGSP:

<b>Skupina:</b>	<b>Podskupina:</b>
[1] Vadná batéria vo vysielачi	[1] až [32] Číslo slučky
[2] Potiaž s napájaním	[1] Odpojený/vadný akumulátor ústredne [2] Potiaž s AC ústredne [3] Preťažený výstup AUX ústredne [4] Potiaž s AC bezdrôtovej klávesnice [5] Odpojený/vadný akumulátor bezdrôtovej klávesnice [6] Potiaž s AC repeatera [7] Odpojený/vadný akumulátor repeatera
[3] Potiaž so sirénou	[1] Odpojená siréna [2] Preťažená siréna
[4] Potiaž s komunikátorom	[1] Potiaž s telefónnou linkou [2] Potiaž s komunikáciou na 1. číslo pultu [3] Potiaž s komunikáciou na 2. číslo pultu [4] Potiaž s komunikáciou na pagerové telefónne číslo [5] Potiaž s komunikáciou na hlasové telefónne číslo [6] Zlyhanie komunikácie s nadriadeným počítačom [9] Strata GSM signálu [STAY] RF rušenie GSM
[5] Tamper slučky	[1] až [32] Číslo slučky
[6] Tamper modulu	[1] Tamper na MG-2WPGM [2] Tamper na drôtovej klávesnici [3] Tamper na module ZX8 [4] Tamper na module RTX3 [5] Tamper na bezdrôtovej klávesnici
[7] Otvorenie požiarnej slučky	[1] až [32] Číslo slučky
[8] Výpadok času	Nastavenie času: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stlačiť tlačidlo [8].</li> <li>• Vložiť presný čas v tvare HH:MM. Po vložení aktuálneho času je treba stlačiť: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ [1] pre 24-hodinový formát času, ak je menej ako 13:00.</li> <li>▪ nič pre 24-hodinový formát času, ak je viac ako 13:00, pretože v tomto prípade ústredňa rozpozná 24-hodinový formát.</li> <li>▪ [2] pre 12-hodinový formát času, ak je dopoludnia.</li> <li>▪ [3] pre 12-hodinový formát času, ak je popoludní.</li> </ul> </li> <li>• Vložiť dátum vo formáte RRRR/MM/DD pre rok, mesiac a deň.</li> <li>• Stlačiť [CLEAR].</li> </ul>
[9] Strata spojenia so slučkou	[1] až [32] Číslo slučky [STAY] RF rušenie
[0(10)], [10] Strata modulu	[1] Strata MG-2WPGM [2] Strata drôtovej klávesnice (zrušenie vstupom do sekcie [955]) [3] Strata modulu ZX8 [4] Strata modulu RTX3 [5] Strata spojenia s bezdrôtovou klávesnicou [6] Strata spojenia s repeaterom [8] Strata modulu VDMP3 [9] Strata GSM modulu
[16] Potiaž s klávesnicou (32-slučkové klávesnice)	
[SLEEP] Potiaž s klávesnicou (10-slučkové klávesnice)	

## 5.11 Nastavenie hodín ústredne

Hodiny ústredne je možné nastaviť buď z režimu zobrazenia potiaží (postup je v predošlej tabuľke pri potiaži [8]), alebo prostredníctvom rýchleho užívateľského menu, ktoré je popísané v tomto manuáli.

## **5.12 Pamät' udalostí (len pre LCD klávesnice)**

Na prezeranie pamäti udalostí je potrebné stlačiť tlačidlo [MEM] a potom tlačidlo [BYP].

## 6. ĎALŠIE VLASTNOSTI

### 6.1 Klávesnicové príkazy

Na žiadosť technika systému a v spolupráci s ním môže byť niekedy potrebné zadať niektorý z klávesnicových príkazov. Na zadanie klávesnicového príkazu je potrebné vstúpiť do rýchleho užívateľského menu príkazom [⏻] + hlavný kód a potom zatlačiť:

[MEM] + [2] na odoslanie testovacej správy na pult centralizovanej ochrany.

[MEM] + [1] na zahájenie volania na nadriadený počítač za účelom spojenia s programom WinLoad.

[MEM] + [1] na zodvihnutie telefónnej linky a odpoveď pre program WinLoad.

[MEM] + [9] na zrušenie komunikácie s programom WinLoad.

### 6.2 Testovanie systému

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 vyžaduje pravidelné prehliadky a funkčné skúšky. 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 servisných a poisťných zmlúv a na záruky.

## 7. PREHLAD SYSTÉMU

Tieto informácie je treba dobre uschovať.

Je systém delený?  Áno  Nie Časť 1 je \_\_\_\_\_ Časť 2 je \_\_\_\_\_

Číslo slučky, popis	Typ slučky	Priradenie		Premosť.	Nútené arm.
01:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32:		1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- [ARM] povolené bežné armovanie jedným tlačidlom
- [STAY] povolené armovanie typu STAY jedným tlačidlom
- [SLEEP] povolené armovanie typu SLEEP jedným tlačidlom
- [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 pre časť 1..... \_\_\_ minút  
 Doba poplachu pre časť 2..... \_\_\_ minút

<i>Číslo kódu a meno</i>	<i>Priradenie</i>	<i>Premos- ťovanie</i>	<i>STAY/ SLEEP</i>	<i>Nútené arm.</i>	<i>Len arm</i>	<i>Len PGM</i>	<i>Nátlakový</i>
01: 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"/>	<input type="checkbox"/>
02: 1.hlavný kód	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03: 2.hlavný kód	1 <input 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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
17:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## 8. RÝCHLE UŽÍVATEĽSKÉ MENU

V popise rýchleho užívateľského menu sa objavuje informácia o tom, že sa rozbliká alebo rozsvieti niektoré svetlo klávesnice alebo niektoré tlačidlo. Informácia o blikajúcom alebo svietiacom svetle alebo tlačidle sa vzťahuje na LED klávesnice. Klávesníc LCD sa netýka.



### Užívateľské kódy

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozbliká. Blikajúce svetlo zobrazuje, ktorý kód sa práve programuje. Svietiace svetlá zobrazujú, ktoré kódy sú naprogramované.
2.	Vložiť číslo kódu.	Na klávesnici vložiť 2-miestne číslo od 01 do 32.
3.	Nová hodnota kódu.	Vložiť novú hodnotu kódu, ktorý môže podľa naprogramovania ústredne byť 4 alebo 6-miestny. Na zrušenie už naprogramovaného kódu je potrebné stlačiť [SLEEP] na 3 sekundy.
4.	Potvrdiť novú hodnotu kódu.	Hodnotu, ktorá bola vložená v predchádzajúcom kroku, je treba vložiť ešte raz.
5	Priradiť ovládač alebo stlačiť [ENTER].	Stlačiť tlačidlo ovládača. Tým sa k danému kódu priradí ovládač. Stlačenie [ENTER] znamená, že k danému kódu nie je priradený ovládač. Ak už kód bol naprogramovaný a mal priradený ovládač a bolo treba len zmeniť hodnotu kódu, stlačenie [ENTER] znamená, že pôvodný ovládač zostáva priradený danému kódu. Po stlačení tlačidla ovládača alebo [ENTER] programovanie prejde na krok 6, ak je ústredňa delená, alebo prejde priamo na ďalší kód, ak nie je rozdelená.
6.	Priradenie kódu do časti ústredne podľa stavu svetiel [1] a [2]. Potom stlačiť [ENTER].	Stav rozsvietenia [1] a [2] určuje priradenie kódu do časti 1 ústredne, alebo do časti 2 ústredne, alebo do oboch častí ústredne súčasne. Implicitne sú kódy priradené do časti 1 ústredne. Nasleduje prechod na ďalší kód.
Pozn.	Systémový hlavný kód (01) je na delenej ústredni vždy priradený do oboch častí. 1. hlavný kód (02) je na delenej ústredni vždy priradený do časti 1. 2. hlavný kód (03) je na delenej ústredni vždy priradený do časti 2.	



### Oneskorenia

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozbliká.
2.	Stlačiť [TBL].	
3.	Zvoliť: [1] = Oneskorenie pre príchod 1 (sek). [2] = Oneskorenie pre príchod 2 (sek). [3] = Oneskorenie pre odchod (sek). [4] = Doba poplachu (min).	
4.	Vložiť hodnotu od 000 do 255.	Vložená hodnota predstavuje hodnotu, ktorá je nastavená pre zvolený parameter.



### Čas a dátum

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozbliká.
2.	Stlačiť [TBL].	
3.	Stlačiť [5].	
4.	HH:MM	Ak je údaj pre hodinu 13 alebo viac, krok 5 sa preskakuje a ide sa priamo na krok 6.
5.	Zvoliť z blikajúcich: [1], alebo [2], alebo [3].	Číslica, stlačená v tomto kroku, určuje formát času. [1] pre 24-hodinový formát pre časy od 01:00 do 12:59. [2] pre 12-hodinový formát pre časy AM. [3] pre 12-hodinový formát pre časy PM. Ak je hodnota pre hodiny 13 a viac, ústredňa sama rozozná, že sa jedná o 24-hodinový formát.
6.	Vložiť RRRR/MM/DD.	V tomto kroku je treba vložiť 4 číslice pre rok, 2 číslice pre mesiac a 2 číslice pre deň.



## Komunikácia s WinLoadom

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozblíka.
2.	Stlačiť [MEM].	
3.	Zvoliť: [1] = Začiatok komunikácie. [9] = Koniec komunikácie.	



## Komunikátor

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozblíka.
2.	Stlačiť [MEM].	
3.	Zvoliť: [3] = 1. hlasové číslo. [4] = 2. hlasové číslo. [5] = 3. hlasové číslo. [6] = 4. hlasové číslo. [7] = 5. hlasové číslo. [8] = Pagerové číslo.	
4.	Telefónne číslo + [ENTER].	Telefónne číslo môže mať až 32 znakov, máva však menej. Po zadaní poslednej číslice je treba stlačiť [ENTER], čím sa prejde na nasledujúci krok.
5.	Pagerová správa + [ENTER].	Tento krok je prístupný len po naprogramovaní pagerového telefónneho čísla. Pre všetky ostatné voľby, urobené v kroku 3, okrem voľby 8, sa preskakuje.

## Testovací prenos



Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozblíka.
2.	Stlačiť [MEM].	
3.	Stlačiť [2].	Týmto sa vykoná testovací prenos, odošle sa testovacia správa na pult.

## Automatické armovanie



Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozblíka.
2.	Stlačiť [BYP].	
3.	Zvoliť: [1] = pre časť 1. [2] = pre časť 2.	
4.	HH:MM.	Vložiť čas automatického armovania v 24-hodinovom formáte. Na zrušenie automatického armovania je treba stlačiť tlačidlo [SLEEP] na 3 sekundy.
5.	Zvoliť: [1] = bežné armovanie. [2] = SLEEP armovanie. [3] = STAY armovanie.	Voľba spôsobu automatického armovania.



## Zrušenie stratených ovládačov

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozbliká.
2.	Stlačiť [BYP].	
3.	Stlačiť [3].	
4.	Stlačiť ľubovoľné tlačidlo na každom dostupnom ovládači a potom stlačiť [ENTER].	Klávesnica informuje o tom, ktoré ovládače ešte treba stlačiť, aby nedošlo k ich vymazaniu.
5.	Stlačiť [SLEEP] na 3 sekundy.	Tým dôjde k zrušeniu všetkých ovládačov, ktorých tlačidlo nebolo stlačené v kroku 4.

## Systémové vlastnosti

Krok:	Úkon:	Vysvetlenie a popis:
1.	[  ] + hlavný kód.	Tlačidlo [  ] sa rozbliká.
2.	Stlačiť [BYP].	
3.	Zapnúť alebo vypnúť: [4]. [5]. [6].	Zapína/vypína šteknutie sirény pri zaarmovaní a odarmovaní z klávesnice. Zapína/vypína šteknutie sirény pri zaarmovaní a odarmovaní diaľkovým ovládačom. Zapína/vypína armovanie bez oneskorenia pre odchod pri armovaní diaľkovým ovládačom.
4.	Stlačiť [CLEAR] na odchod.	

## 9. MODUL VDMP3

Modul VDMP3 je hlasový modul, ktorý dokáže v prípade poplachu volať na 5 telefónnych čísiel. Prostredníctvom modulu VDMP3 je možné aj zaarmovávať a odarmovávať ústredňu a aktivizovať jej programovateľné výstupy.

### 9.1 Volanie na modul VDMP3

#### **Volanie na linku s telefónnym záznamníkom:**

1. Z vonkajšej linky je potrebné zavolať na linku s modulom VDMP3.
2. Keď sa v slúchadle telefónu, z ktorého sa volá, ozve zazvonenie, je potrebné zložiť.
3. V časovom intervale, ktorý nastavil technik, je potrebné zavolať na linku s modulom VDMP3 ešte raz.
4. Modul VDMP3 zodvihne linku na prvé zazvonenie. Volajúci je vyzvaný zadať svoj užívateľský kód.
5. Modul ponúkne možnosť zaarmovania/odarmovania a ovládania výstupov PGM.

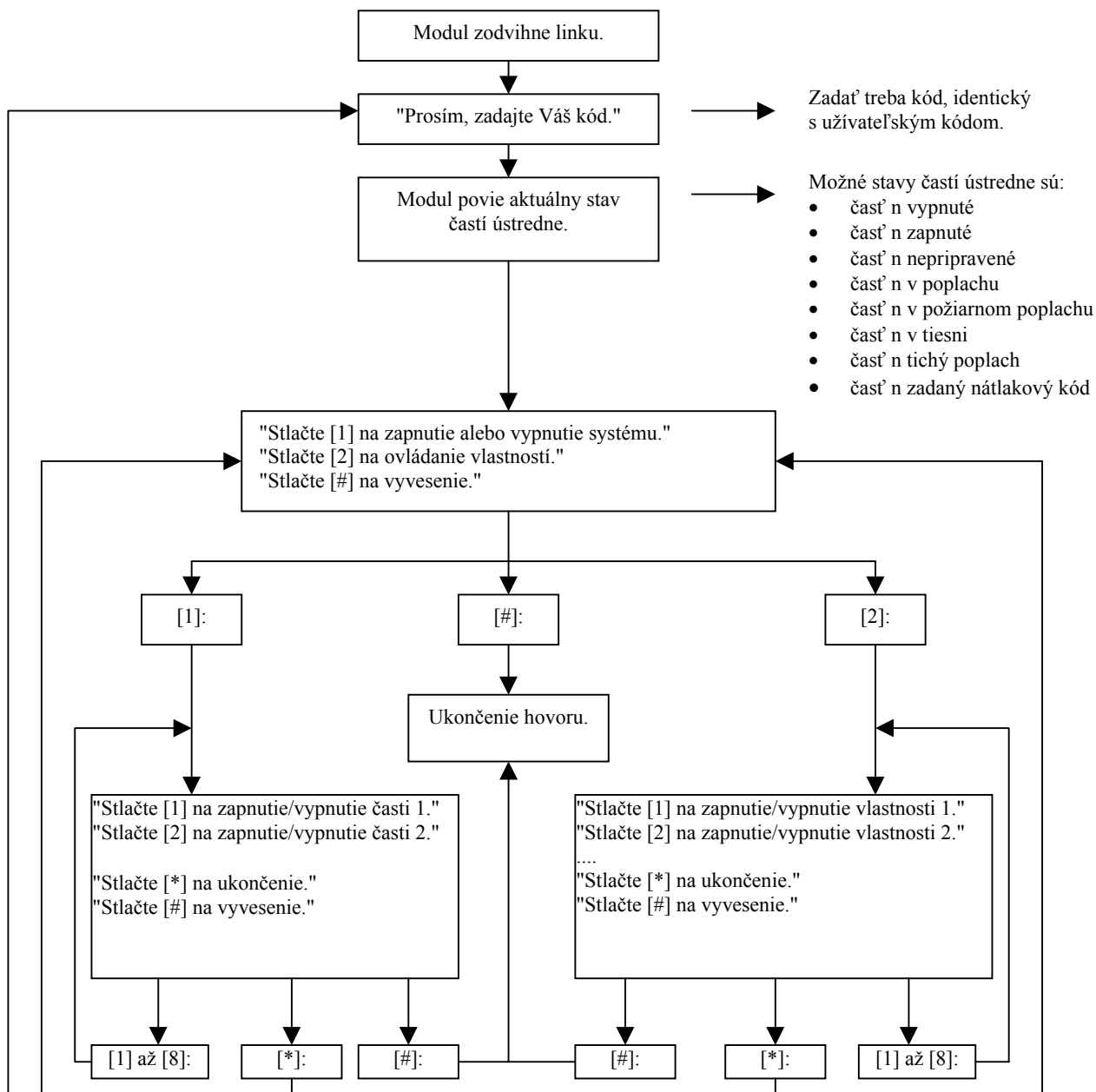
#### **Volanie na linku bez telefónneho záznamníka:**

1. Z vonkajšej linky je potrebné zavolať na linku s modulom VDMP3.
2. Modul VDMP3 zodvihne linku na nastavený počet zvonení. Volajúci je vyzvaný zadať svoj užívateľský kód.
3. Modul ponúkne možnosť zaarmovania/odarmovania a ovládania výstupov PGM.

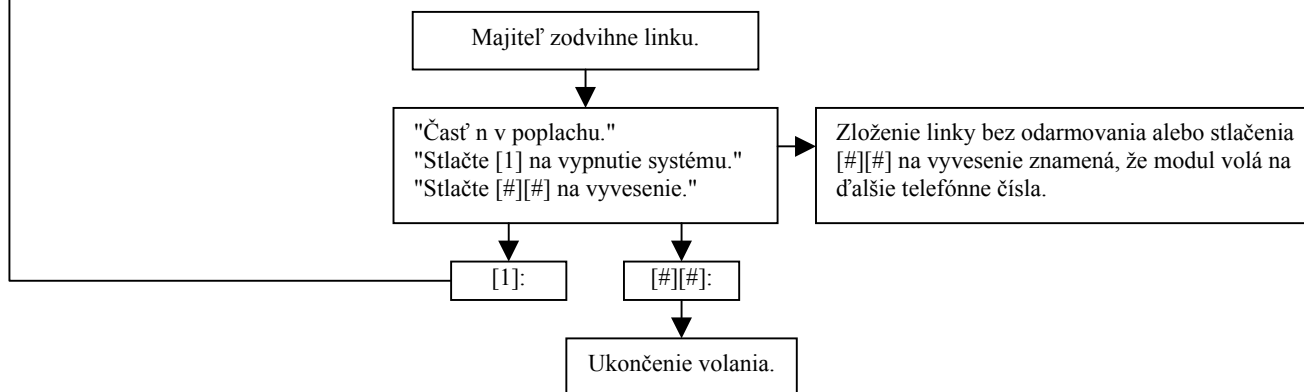
### 9.2 Príjem volania z modulu VDMP3

Ak modul VDMP3 zavolá pri poplachu, zavolaný človek dostane možnosť odarmovať systém alebo ukončiť volanie stlačením [#][#]. Ak zloží bez odarmovania a aj bez ukončenia volania, modul zavolá ďalšie číslo v poradí.

### Volanie na modul VDMP3:



### Príjem volania z modulu VDMP3:



Tento výrobok bol vyvinutý a vyrobený nato, aby bol súčasťou elektronického zabezpečovacieho systému. Montáž, prevádzku, pravidelné prehliadky a servis poplachových systémov narušenia upravuje STN EN 50131-1.

Vzhľadom na použitie, zložitosť a charakter je výrobok určený na montáž odbornou firmou podľa platných predpisov. Nesprávnou manipuláciou sa výrobok môže poškodiť. Na poruchy spôsobené nesprávnou manipuláciou sa nevzťahuje záruka. Neodborná montáž, nesprávny rozsah zabezpečenia, nesprávne pripojenie, nesprávne umiestnenie alebo nesprávne nastavenie môžu spôsobiť zníženie účinnosti zabezpečovacieho systému. Neoprávnené zásahy do zabezpečovacieho systému môžu spôsobiť jeho poškodenie alebo znefunkčnenie.

Užívateľ musí o zmenách v činnosti zabezpečovacieho systému čím skôr informovať montážnu firmu, ktorá musí zabezpečiť odborný servisný zásah.

Po ukončení životnosti výrobku je potrebné odovzdať ho na recykláciu.

