

ALARMA VECINAL

TAUSEND

AV-2000 GPRD

Con programación remota

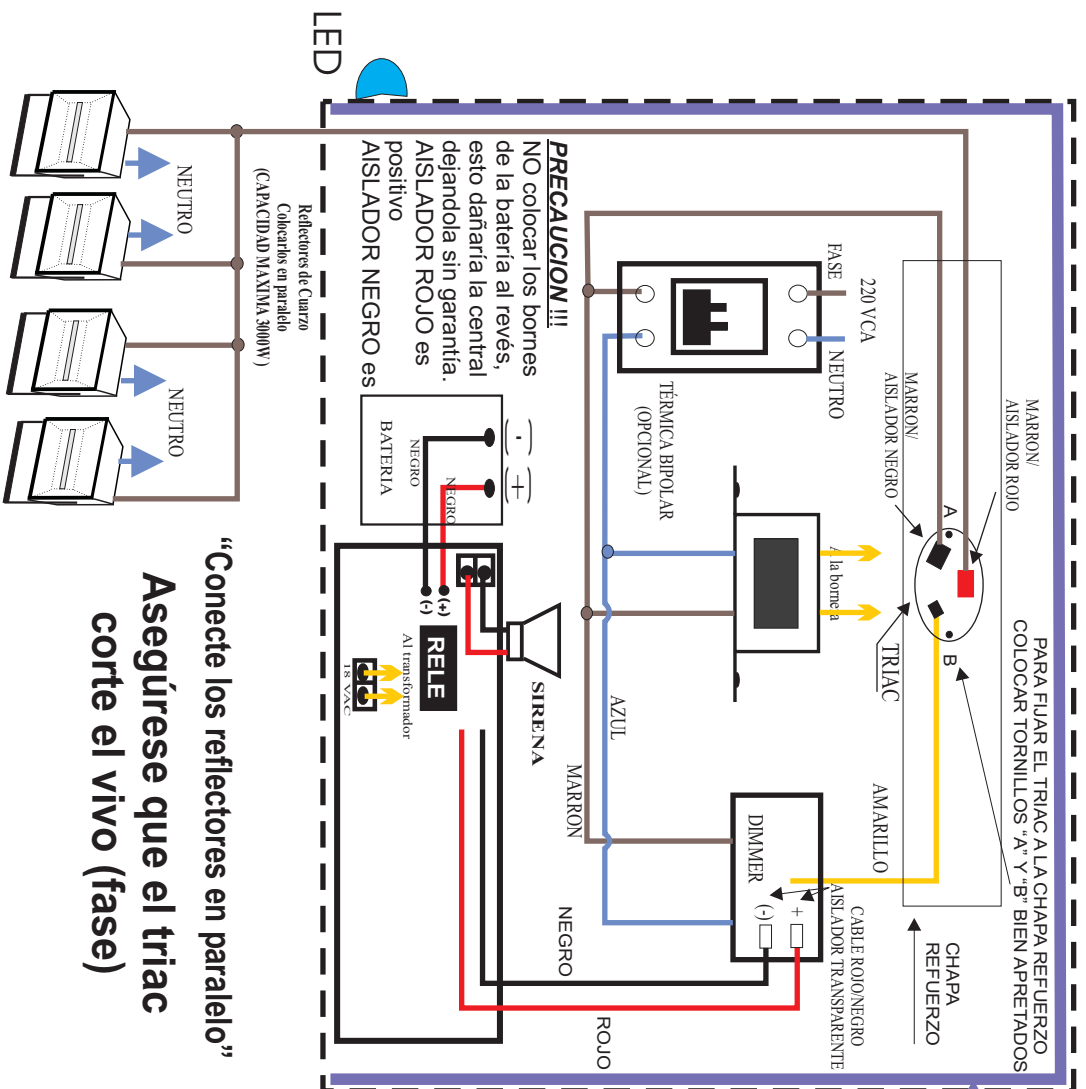
Sistema de alarma vecinal/comunitaria
CON REPETICION

Admite 2000 controles remotos

Muestra número de control remoto pulsado

Fabrica y garantiza PREVENTION Argentina

Conexionado de alarma con DIMMER: Tono policial y led destellante



“Conecte los reflectores en paralelo”
Asegúrese que el triac
corte el vivo (fase)

IMPORTANTE:
Utilizar cable
correspondiente
según la potencia
que desee instalar

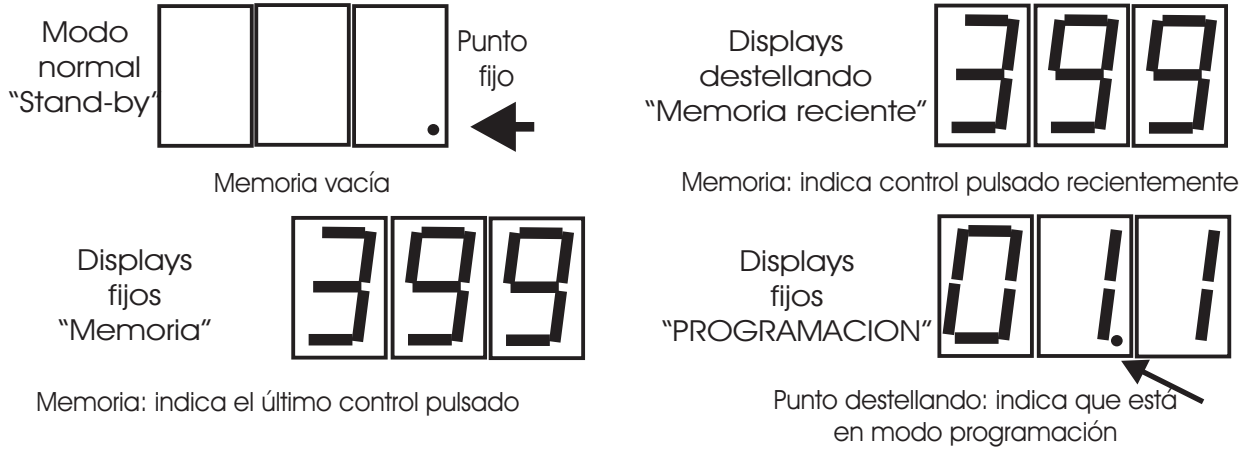
NOTA:
Al instalar el equipo, tener en cuenta, colocar sellador (tipo Fastix) en las aristas laterales de la caja para evitar filtraciones de agua. Así mismo es conveniente NO sellar en la parte inferior por donde entran

ATENCIÓN:
Únicamente entrar y/o agujerear para entrada de cables por la parte inferior. Haga los agujeros ajustados a los cables, si los agujeros no son bien ajustados a los cables ~~ajustados a los cables~~

RESPECTAR EL CONEXIONADO SEGÚN LOS COLORES. EL VIVO

“ALARMA VECINAL” TAUSEND

El sistema cuenta con 2000 posiciones de memoria para 2000 controles remotos individuales o sea que cualquier control que se pulse será identificado por su número de posición de memoria. Y será visualizado en los “displays” de 7 segmentos, como los de las figuras.



MEMORIA: Cada vez que se acciona un control remoto, el número de posición de memoria del control o los controles, quedan en la memoria, hasta 10 eventos.

Cuando se acciona un control remoto, en el display, queda destellando el nº durante un minuto indicando que el disparo fué reciente, luego del minuto el nº de control queda encendido fijo. En la memoria se verá el último control remoto que se accionó. Para ver que controles fueron pulsados con anterioridad pulsar la tecla DOWN, para volver hacia el último, pulsar la tecla UP.

Si el mismo control se pulsa varias veces también se verá en la memoria varias veces.

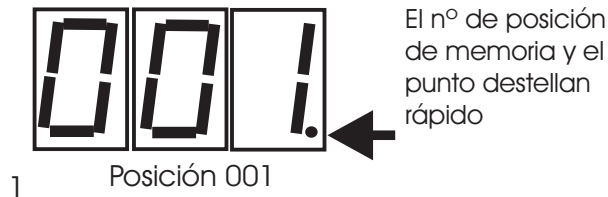
Cada vez que se pulsa UP o DOWN los display’s muestran la letra “P” (posición) y el nº de memoria que corresponde al control que luego se muestra.

NOTA: Para borrar las memorias pulsar UP & DOWN simultáneamente.

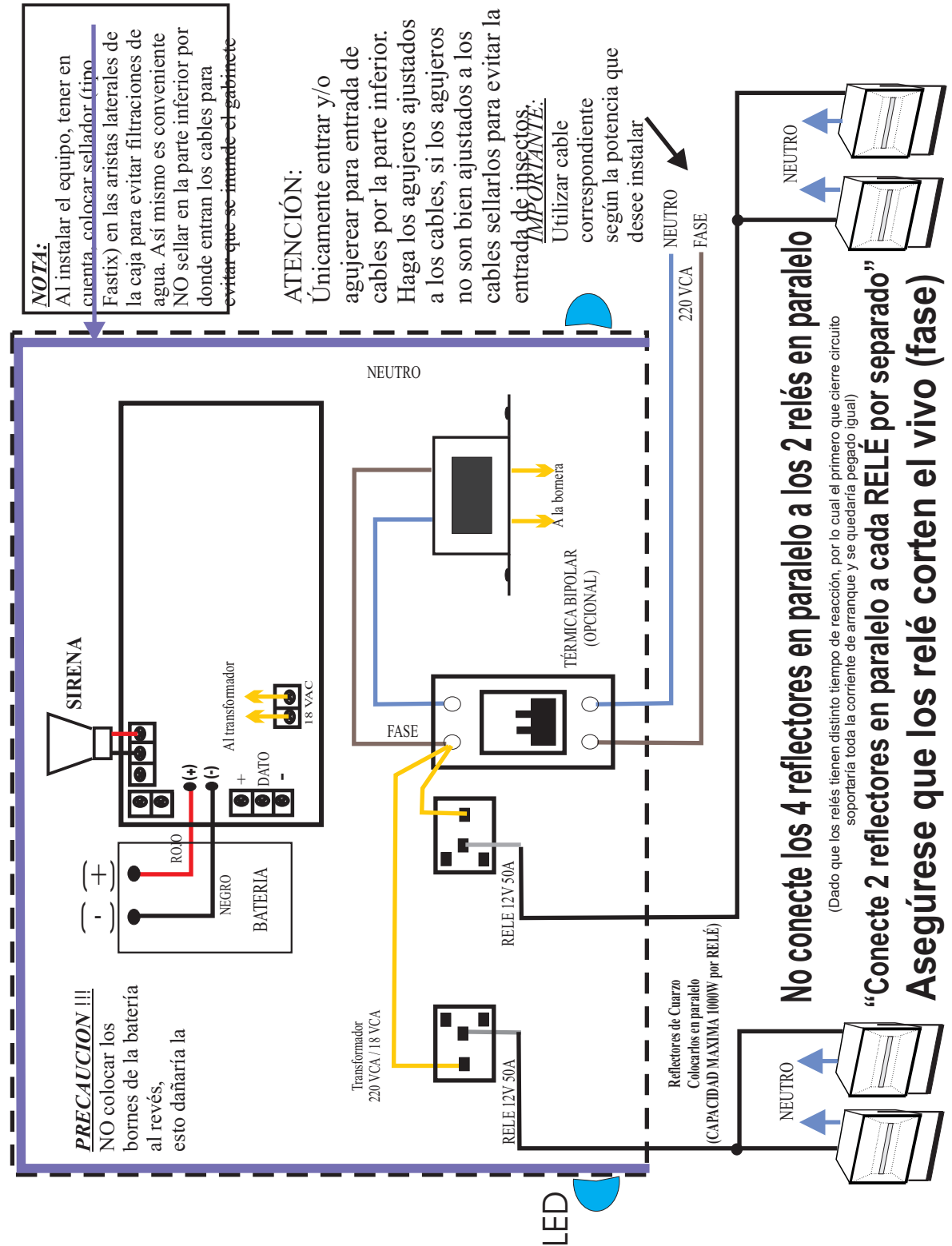
NOTA: Para cortar la alarma manualmente pulsar UP & DOWN.

COMO ENSEÑAR CONTROLES (“TEACHING”):

1) Si se mantiene apretado TEACH por 2 Seg. se entra en modo de enseñanza de controles, el punto del display de la derecha y la posición de memoria “001” (si está vacía) destellan rápido.



Conexionado de alarma con relés de potencia: Tono policial y led destellante



NIVEL 19, Modo de repetición de código

PROG. TODO: (Solo controles programados) Repite el código tal como lo recibió, por lo que el próximo equipo actuará de la misma forma que este (si tienen la misma programación).

PROG. PARTE: (Solo controles programados) Repite el código recortado, solo transmite el nº de control, por lo que el próximo equipo solo mostrará el nº de control que accionó este equipo pero no acciona ninguna salida (ni sirenas, ni luces).

CUALQ. TODO: (Controles programados y no programados) Repite el código tal como lo recibió, por lo que el próximo equipo actuará de la misma forma que este (si tienen la misma programación).

CUALQ. PARTE: (Controles programados y no programados) Repite el código recortado, solo transmite el nº de control, por lo que el próximo equipo solo mostrará el nº de control que accionó este equipo pero no acciona ninguna salida (ni sirenas, ni luces).

NIVEL 20, Modo de calibración.

Para ajustes de fábrica.

NIVEL 21, Prog. De controles de Instalador

Con PROG, se selecciona que control se va a enseñar. Con TEACH se entra en programación del control de instalador seleccionado. Si se deja TECH presionado se borra el control. Si se enseña un control sobre una posición que ya tenía otro control se pisa el control anterior.

NIVEL 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29. Secciones reservadas.

NIVEL 30, Luz periódica:

Permite programar que la salida de luces haga un destello según el tiempo programado.

NIVEL 31, Cadena de repetición:

Permite programar la cantidad de veces que se repite el código de un control remoto de equipo en equipo.

NIVEL 32, Falla de AC:

Permite programar si muestra o no cuando hay falta de 220V "FAC".

NIVEL 33, Destello de Led's:

Permite programar la velocidad a la que destellan los led's azules..

OPCIONES POR DEFECTO (de fábrica)

•**Solo opciones de programación:** Desconectar la línea 220V y batería, luego alimentar manteniendo PROG pulsado mientras el display muestra "Pu" ("Power up") durante 3 Seg., hecho esto todas las opciones programables volverán a las opciones de fábrica.

•**Borrar todos los controles:** Alimentar manteniendo TEACH pulsado el display mostrará "Pu" durante 3 Seg. y luego el display mostrará "Er" ("Erase"/ borrar) durante aproximadamente. 15 Seg. , hecho esto todos los controles quedarán borrados.

Opciones por defecto y borrado de controles: Alimentar con PROG y TEACH pulsados simultáneamente.

- Se comienza el aprendizaje "apilado" de controles desde la primera posición 001 hacia la última 499 ó 2000 (según memoria disponible), o sea un control después del otro.

- Si la posición 001 ya estuviera ocupada, 001 encendería fijo.

2) Para enseñar un control en una posición se debe presionar y soltar TEACH, y mientras el display muestra tres puntos se debe transmitir con el control que se quiere enseñar. Al recibir el control el display muestra "rec" y al cortar la transmisión vuelve al modo Teaching, quedando seleccionada automáticamente la próxima posición libre. Mientras esta esperando con los tres puntos en el display si no se recibe ningún control después de cierto tiempo o si se presiona la tecla TEACH la central deja de mostrar los tres puntos y vuelve al modo Teaching. Si se intenta enseñar un control en una posición ocupada en lugar de aparecer los tres puntos el display muestra "OcP". Para salir de modo Programación se deben presionar juntas las teclas UP y DOWN. Si no se realiza ninguna acción la central sale automáticamente del modo Teach después de cierto tiempo.

- Para borrar controles ubicar la posición que se desea borrar y pulsar tres veces PROG (los display comienzan a destellar).

NOTA: Las posiciones vacías destellan y las llenas se ven fijas.

NOTA: Para avanzar o retroceder rápidamente mantener apretado UP o DOWN (función "Auto-repeat")

NOTA: Las posiciones de memoria 1000 a 1999 se muestran con los 3 puntos de los displays destellando. Ej.: Si ve el nº 000 y los puntos destellando es el nº 1000, si ve 999 y los puntos destellando es el nº 1999. La memoria 2000 hace 2 destellos y 000

NOTA: Para salir del modo TEACHING, pulsar UP & DOWN simultáneamente.

OPCIONES PROGRAMABLES:

Estas opciones permiten programar el "modo de operación" del equipo.

1) Para entrar en programación pulsar y mantener 2 Seg. la tecla PROG (el punto del 2º "display" destellará lentamente).

- El primer y segundo dígito (de izquierda a derecha) indican el nivel de programación.

- El tercer dígito indica la opción dentro de ese nivel.

2) Con UP & DOWN se cambia de nivel

3) Con PROG se cambia de opción dentro del nivel

4) Para salir del modo programación pulsar UP & DOWN juntos

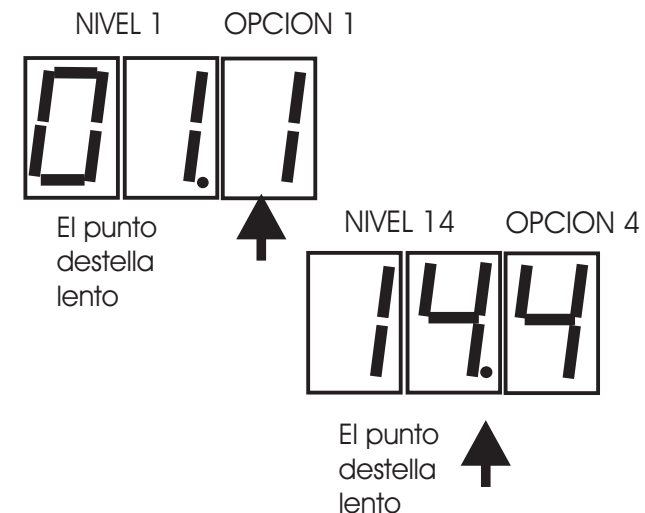


TABLA DE OPCIONES: Lo sombreado son las opciones de fábrica (Por defecto)

NIVEL	OPCIÓN 1	OPCIÓN 2	OPCIÓN 3	OPCIÓN 4	OPCIÓN 5	OPCIÓN 6
1 BOTÓN 1	Sirena	Luz	Beep	Pánico silencioso	Sirena+Luz	
2 BOTÓN 2	Sirena	Luz	Beep	Pánico silencioso	Sirena+Luz	
3 BOTÓN 1 + 2	Sirena	Luz	Beep	Pánico silencioso	Sirena+Luz	
4 Tiempo de repuesta de botón 1	0 Seg	0.5 Seg	1 Seg	1.5 Seg	2 Seg	2.5 Seg
5 Tiempo de repuesta de botón 2	0 Seg	0.5 Seg	1 Seg	1.5 Seg	2 Seg	2.5 Seg
6 Tiempo de repuesta de botón 1+2	0 Seg	0.5 Seg	1 Seg	1.5 Seg	2 Seg	2.5 Seg
7 SIRENA Modo de operación	Seguidor	Flip/Flop	F/F Tempo	Temporizado	-	-
8 LUZ Modo de operación	Seguidor	Flip/Flop	F/F Tempo	Temporizado	-	-
9 BEEP Modo de operación	Seguidor	Flip/Flop	F/F Tempo	Temporizado	Led intermitente	-
10 TIPO DE REPETIDOR	A	B	C	D	-	-
11 SIRENA + LUZ Modo de operación	Seguidor	Flip/Flop	F/F Tempo	Temporizado	-	-
12 Tiempo de sirena temporizada	15 Seg	30 Seg	1 Minuto	3 Minutos	6 Minutos	12 Minutos
13 Tiempo de luz temporizada	15 Seg	30 Seg	1 Minuto	3 Minutos	6 Minutos	12 Minutos
14 Tiempo de PGM 1	15 Seg	30 Seg	1 Minuto	3 Minutos	6 Minutos	12 Minutos
15 Duración del pulso de repetidor	0.5 Seg	1 Seg	2 Seg	4 Seg	-	-
16 Controles MASTERS	1	2	3	4	5	NINGUNO
17 Cantidad de repeticiones	1	2	3	4	5	NINGUNA
18 Tiempo de inhibición de control	0 Seg	2 Seg	3 Seg	4 Seg	5 Seg	6 Seg
19 Modo repetición de código	Prog c/dato	Prog s/dato	Cualq c/dato	Cualq s/dato		
20 Modo calibración	Para entrar pulse PROG Para salir UP y DOWN juntos					
21 Controles Programadores	Control 1	Control 2	Control 3	Control 4		
22 Sin uso						
23 Sin uso						
24 Sin uso						
25 Sin uso						
26 Sin uso						
27 Sin uso						
28 Sin uso						
29 Sin uso						
30 Luz periódica	NO	1 min	3 min	5 min	10 min	30 min
31 Cadena de repetición	1	2	3	4	5	Sin límite
32 Detector de AC	SI	NO				
33 Destello de LED's azules	Lento	Medio	Rápido			

NIVELES 1-3, Definición de los botones de los controles remotos:

En estos niveles se define sobre que salida/s van a actuar los botones del control remoto. El botón 1 (el inferior), el botón 2 (el superior) o 1+2 (los dos juntos simultaneamente).

NOTA: 1+2 se comporta como un canal independiente, si se activa con 1+2 se debe desactivar con 1+2.

NIVELES 4-6, Definir el tiempo de respuesta de los botones 1 - 2 y 1 + 2 (juntos):

En estos niveles se define si los botones responden inmediatamente o si se deben pulsar durante un tiempo para que respondan. *NOTA: Que los botones no respondan inmediatamente puede prevenir alarmas accidentales.*

NIVELES 7-9 y 11, Modo de operación de las salidas:

En estos niveles se define como van a funcionar cada una de las salidas del equipo: Sirena, Luces, Leds.

Seguidor: Funciona como un timbre, al pulsar activa, al soltar corta.

Flip-Flop: Funciona como un velador, al pulsar queda activado, al pulsar de nuevo queda desactivado.

Temporizado con Flip-Flop: Funciona parecido a una luz de pasillo, cuando se pulsa, queda un tiempo activado y luego corta solo, pero además se puede desactivar manualmente pulsando nuevamente.

Temporizado sin Flip-Flop: Funciona como luz de pasillo al pulsar se activa y se desactiva únicamente después de un tiempo (No se puede cortar con el control remoto. *NOTA: Este tiempo se ajusta en los niveles 12 a 15.*

NOTA DE RESTRICION: Para evitar superposición de alarmas. Si elijera 7 y 8 Flip-Flop, F/F Tempo o temporizado, elija 11 seguidor / Si elijera 11 Flip-Flop, F/F Tempo o Temporizado, elija 7 y 8 seguidor.

NIVEL 10, Tipo de repetidor:

En el caso que instale más de dos centrales muy cerca una de otra, y la señal de repetición de una pueda superponerse con otra, debe programar en las centrales distinto tipo de repetidor. De esta manera cuando reciban un código lo repetirán luego de un tiempo, según el tipo de repetidor programado, por lo cual las señales no se transmitirán al mismo tiempo. A: 0,5; B:1; C: 2; D: 4; E:6; F:8 segundos.

NIVELES 12-14, Duración de disparo para los modos temporizados:

En estos niveles se programa el tiempo que duran las salidas activadas para las opciones temporizadas (con o sin posibilidad de corte por control remoto). Así, por ejemplo, la sirena podría sonar un tiempo y la luz permanecer más tiempo encendida.

NIVEL 15, Duración del pulso del repetidor:

NIVEL 16, Controles "Master":

En caso de optar por el modo temporizado sin corte (Opción 4 de los niveles 7 a 11) los controles en general no pueden desactivar la alarma. Pero se pueden habilitar hasta 5 controles "masters", estos serían los únicos controles que podrían desactivar la alarma, aún estando programado el modo temporizado sin corte.

Se puede optar por 1, 2, 3, 4, 5 controles o ninguno. Estos controles se ubicarían en las primeras posiciones de memoria (Sí se desea que todos los controles sean "masters" elegir opción flip-flop temporizado).

NIVEL 17, Cantidad de repeticiones:

Cantidad de veces que repite un código recibido.

NIVEL 18, Tiempo de inhibición del control:

Se utiliza para evitar que reciba un mismo código durante un tiempo determinado (expresado en segundos)

Esta función es útil para cuando hay dos repetidores muy cerca uno del otro. De esta manera cuando el primero recibe un código, lo re-transmite y se inhibe durante un tiempo para que cuando el segundo repetidor re-transmita dicho código, el primero lo ignore y no lo re-transmita, ya que si esto sucede, los dos equipos no dejarían de