

PAINEL DE ALARME ACTIVE 10 E 10 LITE

1- FUNÇÕES BÁSICAS

1.1 VISUALIZAÇÃO DOS PROBLEMAS NO SISTEMA

Para visualizar os problemas, pressione a tecla P por 3 segundos. O led SISTEMA começa a piscar, continue pressionando por mais 3 segundos, leds de Z1 a Z5 acendem de acordo com a tabela abaixo. Quando não houver problema o led pára de piscar.

Obs.: - O instalador pode habilitar bip no teclado quando houver problema. O teclado emite 1 bip longo de 10 em 10 segundos aproximadamente.

LED aceso	PROBLEMA
1	Falta de AC
2	Falta de bateria ou bateria com carga baixa
3	Problema na sirene
4	Problema na linha telefônica
5	Problema nos sensores

1.2 VISUALIZAÇÃO DAS ZONAS DISPARADAS

Para visualizar as zonas que foram disparadas, pressione a tecla E por 3 segundos. Os leds de Z1 a Z10 do teclado acendem, indicando que ocorreu disparo da zona correspondente. O led pronto irá parar de piscar após serem visualizadas as zonas disparadas ou após qualquer comando no teclado.

1.3 ARMAR O ALARME

Para armar o alarme digite a senha do usuário ou a senha mestre quando o led PRONTO estiver aceso, ou seja, todas as zonas fechadas. Os leds A e B acendem indicando sistema armado.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem armar o sistema.

1.4 ARMAR INTERNO (ARMAR 'STAY')

Para armar 'stay' basta digitar a tecla “* STAY” mais senha do usuário. Para que isso aconteça as zonas não definidas como 'stay' devem estar fechadas. Ao armar 'stay' os led A e B acendem.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem armar 'stay'. - O instalador deve programar as zonas que serão definidas como 'stay (Partição B)'. - O arme STAY existe apenas quando o Painel de Alarme não está particionado.

1.5 ARMAR FORÇADO (ARMAR 'AWAY')

Para armar forçado 'AWAY' pressione a tecla “# AWAY” e digite a senha do usuário ou senha mestre. Os leds A e B acendem.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que terão permissão para armar forçado 'AWAY' - O arme AWAY existe apenas quando o painel de alarme não está particionado.

1.6 DESARMAR O ALARME

Para desarmar o alarme digite a senha de um usuário qualquer. Os leds A e B apagam.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem desarmar o sistema.

1.7 ARMAR/DESARMAR O ALARME QUANDO O PAINEL ESTIVER PARTICIONADO

O painel de alarme possui duas partições (A e B), ou seja, o painel pode ser dividido em dois sistemas independentes.

As zonas que pertencem a partição A armam quando a partição A estiver armada (LED A aceso), as zonas que pertencem a partição B armam quando a partição B estiver armada (LED B aceso) ou as zonas que pertencem as duas partições ao mesmo tempo armam quando as partições A e B estiverem armadas simultaneamente (LED A e LED B acesos).

Quando o painel está particionado não se pode armar forçado ('away') e nem interno ('stay').

- Se o usuário tem permissão de operar somente a partição A, para armar/desarmar basta digitar a senha. O LED A acende se a partição A armar ou apaga se a partição A desarmar.

- Se o usuário tem permissão de operar somente partição B, para armar/desarmar digite a senha. O LED B acende se a partição B armar ou apaga se a partição B desarmar.

- Se o usuário tem permissão de operar as duas partições, ao digitar a senha os leds PRONTO e SISTEMA piscam. Para inverter o estado da partição A, pressione a tecla 1, para inverter o estado da partição B pressione a tecla 2 e para finalizar pressione a tecla P. Os leds das partições acenderão/apagarão de acordo com o estado da partição.

estado da partição B pressione a tecla 2 e para finalizar pressione a tecla P. Os leds das partições acenderão/apagarão de acordo com o estado da partição.

-Caso o usuário não tenha permissão de armar alguma partição ou a partição não esteja pronta o teclado emitirá 1 bip de erro.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que pertencem a partição A, B, e que podem desarmar o sistema.

- O instalador deve programar o painel como particionado.

1.8 DESARMAR O ALARME SOB COAÇÃO

Para desarmar o alarme pressione o dígito de coação mais a senha do usuário. O painel enviará um código ao

monitoramento avisando que o sistema foi desarmado sob coação.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem desarmar o sistema.

- O instalador deve programar o dígito de coação.

1.9 ARMAR/DESARMAR VIA TELEFONE

Para armar ou desarmar o painel via telefone siga os passos abaixo:

1 - Com um telefone fixo em modo TOM ou celular disque para o painel e espere atender. O painel emite 2 bips indicando que atendeu.

2 - Digite a senha do usuário. O painel emite 2 bips se a senha estiver correta ou 1bip longo se a senha estiver errada. Caso digite a senha errada 3 vezes consecutivas o painel encerrará a ligação.

Painel de alarme sem particionamento:

3 - Digite “*” + “1” para saber o estado do painel. 1 bip indica painel desarmado e 2 bips indica painel armado.

4 - Para inverter o estado do painel pressione a tecla 1. O painel emite 2 bips confirmando o arme ou 1 bip confirmando o desarme.

5 - Para encerrar a ligação digite 0.

Painel de alarme com particionamento:

3 - Digite “*” + “1” para saber o estado da partição A ou “*” + “2” para saber o estado da partição B. 1 bip indica partição desarmada ou 2 bips indica partição armada.

4 - Digite 1 para inverter o estado da partição A ou 2 para inverter o estado da partição B. O Painel de alarme emite 2 bips indicando que armou ou 1 bip indicando que desarmou a partição desejada.

5 - Para encerrar a ligação digite 0.

Obs.: - Caso o painel não inverta o estado será emitido os bips de acordo com o estado atual do painel (2 bips painel armado ou 1 bip painel desarmado). Isto poderá ocorrer se o usuário não possuir permissão para armar/desarmar ou se o sistema não estiver pronto para armar. - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que têm acesso via telefone. - O instalador deve habilitar o acesso via telefone.

1.10 INIBINDO ZONAS

Para desabilitar zonas siga os passos abaixo:

1 - Com a central desarmada pressione P por 3 segundos (led SISTEMA pisca) mais a senha do usuário. O led SISTEMA começa a piscar e o led PRONTO acende.

2 - Pressione as teclas de 1 a 8 para inibir as zonas. Os leds acesos indicam as zonas que serão inibidas. Caso não seja possível acender um led a zona correspondente não pode ser inibida.

3 - Pressione P para confirmar.

4 - Arme o alarme normalmente, digitando a senha.

Obs.: - O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem inibir zonas.

- O instalador deve programar as zonas que podem ser inibidas.

- Zonas 24h, zonas desabilitadas e zonas de teclado não podem ser inibidas.

- Após o desarme total do Painel de Alarme as zonas voltam a ser habilitadas.

1.11 ATIVAR / DESATIVAR A CAMPAINHA (FUNÇÃO 'CHIME')

Para ativar/desativar a campainha pressione a tecla 0 do teclado por 3 segundos. O teclado emite bips conforme a tabela a seguir:

BIPS NO TECLADO	FUNÇÃO
4 bips curtos	Campainha habilitada
2 bips curtos	Campainha desabilitada

Obs.:

- O instalador deve programar as zonas de teclado que podem atuar como função de campainha.

- O instalador deve habilitar a função de campainha na zona de teclado.

- A função de campainha está ativa apenas com o painel desarmado e não aciona a saída de sirene. Após armar o sistema, a zona com função de campainha atua como uma zona normal disparando a sirene.

1.12 ACIONAR / DESACIONAR A SAÍDA PGM

Para acionar/desacionar a PGM siga os passos abaixo:

1 - Pressione a tecla E mais a senha do usuário. O led PRONTO começa a piscar.

2 - Digite as teclas 1, 2, 3 e 4 para inverter o estado da PGM correspondente. LED aceso indica PGM acionada e apagado indica PGM desacionada. Os leds 6, 7, 8 e 9 quando acesos indicam que o usuário tem permissão de acionar/desacionar respectivamente as PGM's 1, 2, 3 e 4.

3 - Pressione a tecla P para sair. O led PRONTO apaga.

Obs.: -O usuário mestre ou instalador deve programar os usuários que podem acionar/desacionar as PGM's e deve programar as PGM's que podem ser acionadas pelos usuários.

-Quando for utilizado o módulo PGM deve-se conectar o jumper J1 na posição “MOD” e habilitar o módulo.

1.13 ACIONAR/DESACIONAR A SAÍDA PGM VIA TELEFONE

1 - Com um telefone fixo em modo TOM ou celular disque para o painel e espere atender. O painel emite 2 bips, indicando que atendeu.

2 - Digite a senha do usuário. O painel emite 2 bips se a senha estiver correta ou 1bip para a senha errada. Caso digitar a senha errada 3 vezes consecutivas o painel encerrará a ligação.

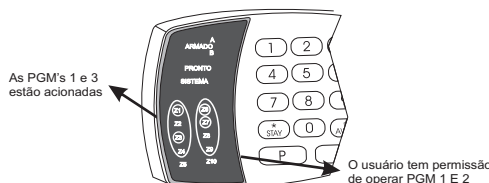
3 - Digite “*” + “5” para verificar o estado da saída PGM 1, “*” + “6” para PGM 2, “*” + “7”. Para PGM 3 ou “*” + “8” para PGM 4.

4 - Digite 5 para acionar/desacionar a PGM 1, 6 para PGM 2, 7 para PGM 3 e 8 para PGM 4. O painel emite 2 bips confirmando o acionamento ou 1 bip confirmado o desacionamento.

5 - Pressione “0” para encerrar a ligação

- O painel não emite bip após um comando de usuário sem permissão para acionar/desacionar a saída PGM.

Obs.: O painel não emite bip após um comando devido ao usuário não possuir permissão para acionar/desacionar a saída PGM, o painel não possuir a PGM selecionada ou a PGM não esta programada para esta função.



1.14 ALARMES PELO TECLADO

O sistema envia códigos para a central de monitoramento quando pressionada 2 teclas simultaneamente no teclado conforme tabela a seguir:

TECLAS PRESSIONADAS	FUNÇÃO
1 e 3	Pânico
4 e 6	Emergência médica
7 e 9	Incêndio
* e #	Pedido de manutenção

Obs.: - O instalador deve habilitar os pânico e pode programar quais pânico serão audíveis, isto é, disparam a sirene.

3- SENHAS DO PAINEL

3.1 SENHA DO USUÁRIO MESTRE

Com essa senha pode-se alterar a senha mestre, as senhas dos usuários, os atributos dos usuários e a data e hora do painel. A senha mestre possui todos os atributos de usuário habilitados. A senha de fábrica é 1-2-3-4.

3.2 SENHAS DOS USUÁRIOS

O painel possui 48 senhas de usuários com 8 atributos programáveis como descritos na tabela de atributos. As senhas saem de fábrica apagadas e somente com o atributo de armar e desarmar.

3.3 ALTERAR AS SENHAS DOS USUÁRIOS

Para alterar as senhas siga os passos abaixo:

- 1 - Pressione P mais a senha de instalador ou senha mestre. Se a senha estiver errada o teclado emite 1 bip longo, se a senha estiver correta o teclado emite 2 bips curtos e o led SISTEMA começa a piscar.
- 2 - Digite o endereço da senha conforme a tabela de endereços. O led PRONTO acende.
- 3 - Digite a nova senha de 4 dígitos. O led PRONTO apaga.
- 4 - Pressione P para sair do modo de programação. O led SISTEMA para de piscar.

3.4 ALTERAR OS ATRIBUTOS DOS USUÁRIOS

Para alterar os atributos dos usuários siga os passos a seguir:

- 1 - Pressione P mais a senha de instalador ou senha mestre. Se a senha estiver errada o teclado emite 1 bip longo, se a senha estiver correta o teclado emite 2 bips curtos e o led SISTEMA começa a piscar.
- 2 - Digite o endereço de atributos dos usuários conforme a tabela de endereço. O led PRONTO acende.
- 3 - Acenda os leds conforme a tabela de atributos.
- 4 - Pressione P para confirmar os atributos. O led PRONTO apaga.
- 5 - Pressione P para sair do modo de programação. O led SISTEMA para de piscar.

Tabela de endereços

DESCRIÇÃO	ENDEREÇO DA SENHA	ENDEREÇO DOS ATRIBUTOS	DESCRIÇÃO	ENDEREÇO DA SENHA	ENDEREÇO DOS ATRIBUTOS
USUÁRIO MESTRE	4124	----	USUÁRIO 24	4174	6087
INSTALADOR	4126	----	USUÁRIO 25	4176	6088
USUÁRIO 1	4128	6064	USUÁRIO 26	4178	6089
USUÁRIO 2	4130	6065	USUÁRIO 27	4180	6090
USUÁRIO 3	4132	6066	USUÁRIO 28	4182	6091
USUÁRIO 4	4134	6067	USUÁRIO 29	4184	6092
USUÁRIO 5	4136	6068	USUÁRIO 30	4186	6093
USUÁRIO 6	4138	6069	USUÁRIO 31	4188	6094
USUÁRIO 7	4140	6070	USUÁRIO 32	4190	6095
USUÁRIO 8	4142	6071	USUÁRIO 33	4192	6096
USUÁRIO 9	4144	6072	USUÁRIO 34	4194	6097
USUÁRIO 10	4146	6073	USUÁRIO 35	4196	6098
USUÁRIO 11	4148	6074	USUÁRIO 36	4198	6099
USUÁRIO 12	4150	6075	USUÁRIO 37	4200	6100
USUÁRIO 13	4152	6076	USUÁRIO 38	4202	6101
USUÁRIO 14	4154	6077	USUÁRIO 39	4204	6102
USUÁRIO 15	4156	6078	USUÁRIO 40	4206	6103
USUÁRIO 16	4158	6079	USUÁRIO 41	4208	6104
USUÁRIO 17	4160	6080	USUÁRIO 42	4210	6105
USUÁRIO 18	4162	6081	USUÁRIO 43	4212	6106
USUÁRIO 19	4164	6082	USUÁRIO 44	4214	6107
USUÁRIO 20	4166	6083	USUÁRIO 45	4216	6108
USUÁRIO 21	4168	6084	USUÁRIO 46	4218	6109
USUÁRIO 22	4170	6085	USUÁRIO 47	4220	6110
USUÁRIO 23	4172	6086	USUÁRIO 48	4222	6111

Tabela de atributos

LED	ATRIBUTO CONCEDIDO QUANDO LED ACESO	
1	PERMITE AO USUÁRIO ARMAR	OPERAR PARTIÇÃO A *
2	-----	OPERAR PARTIÇÃO B *
3	PERMITE AO USUÁRIO ARMAR 'STAY'	
4	PERMITE AO USUÁRIO ARMAR FORÇADO	
5	PERMITE AO USUÁRIO DESARMAR O SISTEMA	
6	PERMITE AO USUÁRIO ACESSO VIA TELEFONE	
7	PERMITE AO USUÁRIO INIBIR ZONAS	
8	PERMITE AO USUÁRIO OPERAR PGM	

(*) - Somente se o Painel de Alarme estiver particionado

4- PROGRAMAÇÃO DOS HORÁRIOS DO PAINEL

4.1 PROGRAMAR A HORA DO PAINEL

Para programar a hora do painel siga os passos abaixo:

- 1 - Pressione P mais a senha de instalador ou senha mestre. Se a senha estiver errada o teclado emite 1 bip longo, se a senha estiver correta o teclado emite 2 bips curtos e o led SISTEMA começa a piscar.
- 2 - Digite o endereço 2300. O led PRONTO acende.
- 3 - Digite o novo valor da hora com 6 dígitos (2 dígitos para a hora, 2 dígitos para o minuto e 2 dígitos para o segundos). O led PRONTO apaga.
- 4 - Pressione P para sair do modo de programação. O led SISTEMA para de piscar.

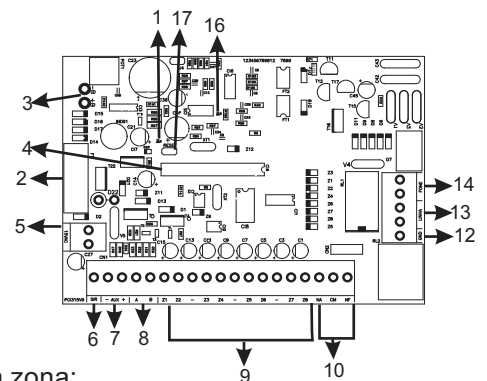
4.2 PROGRAMAR A DATA DO PAINEL

Para programar a data do painel siga os passos abaixo:

- 1 - Pressione P mais a senha de instalador ou senha mestre. Se a senha estiver errada o teclado emite 1 bip longo, se a senha estiver correta o teclado emite 2 bips curtos e o led SISTEMA começa a piscar.
- 2 - Digite o endereço 2301. O led PRONTO acende.
- 3 - Digite uma nova data com 6 dígitos (2 dígitos para o dia, 2 dígitos para o mês e 2 dígitos para o ano). O led PRONTO apaga.
- 4 - Pressione P para sair do modo de programação. O led SISTEMA para de piscar.

5- PRINCIPAIS COMPONENTES DA PLACA

- 1- Led de teste do sistema;
- 2- Fusível para proteção de sobre-corrente da bateria (5A);
- 3- Conectores para bateria de 12VDC / 7Ah;
- 4- Microcontrolador do painel;
- 5- Entrada de alimentação AC: Transformador de 15 volts por 1,5 amperes;
- 6- Saída de sirene: 1,5A Protegida contra curto-circuito e corte da fiação;
- 7- Saída auxiliar protegida para alimentação de sensores teclados e todos os acessórios do sistema de alarme (1 amperes);
- 8- Comunicação de dados entre o teclado e o painel;
- 9- Entrada de zonas. Caso os resistores de fim de linha estejam habilitados, deve-se colocar um resistor de 2,2KΩ ligado em série com o sensor em cada zona;
- 10- Saída PGM com relê;
- 11- Conector para Módulo expansor de PGM;
- 12- Aterramento;
- 13- Entrada de linha telefônica;
- 14- Saída para os aparelhos telefônicos;
- 16- Led indicador de Linha Telefônica em uso;
- 17- Jumper reset.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Tensão de Alimentação - 15 Vac - 60Hz
Consumo médio sem acessórios - 150mA @ 12Vdc
Consumo médio AC - 5,4 VA
Dimensões:
Placa central Active 10 - 14,3 x 9 cm
Teclado - 12,5 x 8,4 x 2,8 cm
Módulo PGM - 6,5 x 5 cm



ACTIVE 10 REV 05 19/01/11

JFL - EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS IND. COM. LTDA
Rua João Mota, 471 - Jardim das Palmeiras
Santa Rita do Sapucaí - MG CEP: 37540 - 000
Fone: (35) 3473-3550 Fax: (35) 3473-3571
[http:// www.jfl.com.br](http://www.jfl.com.br)

