



SERIE VISTA

MANUAL DE USUARIO

SISTEMAS: 4110 SERIE
4120SP
4111XM
VISTA-25SP
4140-XM
4140-XMP

INTRODUCCIÓN

Las centrales VISTA de ADEMCO son uno de los mejores sistemas de protección. El instalador programará el sistema de acuerdo a las necesidades específicas de su instalación.

Las unidades VISTA están diseñadas para proporcionar fiabilidad de operación y evitar falsas alarmas.

DESCRIPCIÓN GENERAL

El sistema VISTA tiene (1) zonas de detección cableadas.

Las alarmas se activarán de forma automática desde los sensores de detección o de forma manual desde la consola (alarmas de pánico). En el display de la consola se muestra el estado del sistema. Pueden utilizarse varias consolas en un sistema. La programación de la unidad VISTA se efectúa desde la consola.

Las zonas pueden ser activadas y desactivadas desde la consola (indicado para zonas asignadas como robo, perímetro...) o pueden ser zonas de 24h. (indicado para zonas asignadas como fuego, emergencia, etc.).

Piloto rojo: cuando está iluminado significa que el sistema está armado (cerrado) ya sea en modo total o parcial. Cuando está apagado significa que el sistema está desarmado (abierto).

Piloto verde: cuando está iluminado significa que el sistema está conectado a tensión de c.a.. Cuando está apagado el sistema no tiene tensión c.a. (el sistema puede seguir funcionando con batería).

Cuando una o más zonas del sistema están activadas o tienen alguna anomalía, en el display de la consola aparecerá NO LISTO. Presionando la tecla LISTO aparecerán en el display las zonas que están activadas o tienen alguna anomalía. Cuando todas las zonas estén restablecidas (ej: puertas, ventanas cerradas) en el display de la consola aparecerá LISTO (listo para ser armado).

DESARMAR (ABRIR) EL SISTEMA

Introduzca un código de usuario de cuatro dígitos y a continuación pulse la tecla PARO.

PARO
 + 1
Código de usuario

Su consola emitirá un pitido cuando el sistema esté desarmado.

ARMADO TOTAL

Para ello es necesario que el display de la consola muestre la palabra LISTO. Para armar el sistema de forma total, introduzca un código de usuario y pulse la tecla TOTAL.

TOTAL
 + 2
Código de usuario

Si desea utilizar “armado rápido”, debe teclear:

TOTAL
 # + 2

Si su consola emite dos pitidos y la palabra TOTAL aparece en el display, su sistema está armado (cerrado) en el modo total.

ARMADO PARCIAL

Para armar el sistema de forma PARCIAL (zonas asignadas como perimetrales y entrada/salida), introduzca un código de usuario de cuatro dígitos y a continuación pulse la tecla PARCIAL.

Si desea utilizar “armado parcial rápido” debe teclear en su consola lo siguiente:

PARCIAL

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text" value="3"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	--------------------------------

Código de usuario

Si su consola emite 3 pitidos y la palabra PARCIAL aparece en el display, su sistema estará armado (cerrado) de forma parcial.

PARCIAL

<input type="text" value="#"/>	+	<input type="text" value="3"/>
--------------------------------	---	--------------------------------

ANULACIÓN DE ZONAS

Las zonas de protección pueden ser anuladas (antes de armar el sistema) introduciendo un código de usuario presionando la tecla ANULAR seguido del número de zona a ser anulada.

ANULAR

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text" value="6"/>	+	<input type="text" value="0"/>	+	3
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	--------------------------------	---	--------------------------------	---	---

Código de usuario (ej.: zona 3)

Cada número de zona introducido debe ir precedido de un cero. Si el display de su consola muestra el número de zona anulada (acompañado de un pitido) y la palabra ANULAR aparece en el display, significa que usted tiene parte del sistema de protección anulado.

Nota: las zonas de incendio no pueden ser anuladas.

MODO RETARDO / INSTANTÁNEO / MÁXIMO

El sistema estará en modo retardo cuando usted abandone la instalación (vivienda, comercio,...). Esto retardará el armado del sistema, permitiendo el tiempo de salida. Cuando entre, la alarma estará retardada, permitiendo tiempo para desarmar el sistema. La consola pitará recordando de este modo que el sistema debe ser desarmado.

El modo instantáneo arma su sistema en forma parcial sin retardo de entrada.

El modo máximo arma su sistema en forma total sin retardo de entrada.

Si desea el modo instantáneo, introduzca su código de usuario (cuando en el display aparezca la palabra LISTO) y pulse la tecla INSTANT.

Si desea el modo máximo, introduzca su código de usuario (cuando en el display aparezca la palabra LISTO) y pulse la tecla MÁXIMO.

INSTANT

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text" value="7"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	--------------------------------

Código de usuario

MÁXIMO

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text" value="4"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	--------------------------------

Código de usuario

Si desea utilizar “armado rápido” debe teclear en su consola lo siguiente:

<p style="text-align: center;">INSTANT</p> <table style="margin: auto;"><tr><td><input type="text" value="#"/></td><td>+</td><td><input type="text" value="7"/></td></tr></table>	<input type="text" value="#"/>	+	<input type="text" value="7"/>	Para armado instantáneo
<input type="text" value="#"/>	+	<input type="text" value="7"/>		
<p style="text-align: center;">MÁXIMO</p> <table style="margin: auto;"><tr><td><input type="text" value="#"/></td><td>+</td><td><input type="text" value="4"/></td></tr></table>	<input type="text" value="#"/>	+	<input type="text" value="4"/>	Para armado Máximo
<input type="text" value="#"/>	+	<input type="text" value="4"/>		

Si su consola emite 3 pitidos y las palabras PARCIAL e INSTANT aparecen en el display, su sistema estará armado (cerrado) en el modo instantáneo. Emitirá 2 pitidos y aparecerán las palabras TOTAL e INSTANTÁNEO, cuando se arme como MÁXIMO.

(1)		VISTA-25	8 zonas + 8 cableadas y/o RF
4110DL	6 zonas	4120SP	8 zonas
4111XM	6 zonas + 8 cableadas y/o RF	4140-XMP	9 zonas + 55 multiplexadas y RF

MODO AVISO

En este modo, su consola emitirá pitidos si cualquier parte del perímetro de protección está abierta (p. ej. ventanas, puertas...). Sólo se puede utilizar el modo aviso con el sistema desarmado. Para activar el modo aviso, introduzca su código de usuario y pulse la tecla AVISO.

Para anular el modo AVISO introduzca la misma secuencia (código de usuario y tecla AVISO).

AVISO

Código de usuario

+

9

MODO DE PRUEBA

Se recomienda utilizar este modo al menos una vez a la semana para comprobar la sirena de alarmas. Cuando el sistema esté desarmado (y la palabra LISTO aparezca en el display) introduzca su código de usuario y pulse la tecla PRUEBA.

PRUEBA

Código de usuario

+

5

La sirena externa sonará durante 3 segundos.

Para anular el modo prueba introduzca su código de usuario y pulse la tecla PARO.

PARO

Código de usuario

+

1

CÓDIGOS SECUNDARIOS

Los códigos secundarios se pueden introducir (o cambiar) desde la consola por la persona que conoce el código maestro, usando la siguiente secuencia:

CÓDIGO

Código de usuario

+

8

+

+

Código de usuario

Maestro

Nº de usuario (1)

Si se realiza una introducción de código correcta, la consola pitará una vez finalizada la introducción.

Para borrar un código secundario previamente introducido, utilice la siguiente secuencia:

CÓDIGO

Código maestro

+

8

+

+

Código maestro

Nota:
Especificaciones 4111XM y VISTA-25

Códigos maestros

Partición 1

Cód. instalador

+

8

+

1

+

Cód. maestro part. 1

Tecla código (1)

Partición 2

Cód. instalador

+

8

+

2

+

Cód. maestro part. 2

Tecla código (1)

Códigos secundarios de usuario

Cada código maestro puede usarse para asignar 2 códigos secundarios

Asignación

Cód. maestro

+

8

+

3

+

Cód. secundario deseado

Tecla Número código usuario (1)

Eliminación

Cód. maestro

+

8

+

3

+

Cód. maestro

Tecla Número código usuario (1)

(1)			VISTA-25	01	(cód. maestro P-1)
4110DL	2-8	(un solo dígito)		03-15	(usuario P-1)
		(usuario 8 coacción)			(usuario 16 coacción)
4111XM	1	(cód. maestro P-1)		02	(cód. maestro P-2)
	3-4	(usuario P-1)		03-15	(usuario P-2)
	2	(cód. maestro P-2)			(usuario 16 coacción)
	3-4	(usuario P-2)	4120SP	03-15	(dos dígitos)
			4140-XMP	03-70	(dos dígitos)

MEMORIA DE ALARMAS

Cuando se active una alarma, el display de la consola indicará la zona donde se ha producido la alarma y la clase de alarma. La alarma continuará en el display hasta que el sistema sea desarmado de la siguiente forma:

$$\begin{array}{c} \text{PARO} \\ \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} + \boxed{1} \\ \text{Código de usuario} \end{array}$$

La alarma quedará cancelada cuando se repita una vez más la secuencia anterior.

ALARMAS DE CONSOLA

Hay una serie de alarmas que pueden ser iniciadas desde el teclado y son utilizadas para casos especiales. Los tipos de alarma incluyen:

- Emergencia silenciosa
- Alarma de coacción
- Emergencia audible (en sirena y en zumbador de consola)
- Alarma de incendio
- Emergencia audible interna (sólo en zumbador de consola)

Para activar estas alarmas pulse de forma simultánea las siguientes teclas:

$\boxed{*}$	y	$\boxed{\#}$	Zona 99 (Para 4110)	Para: 4120SP
$\boxed{3}$	y	$\boxed{\#}$	Zona 96	4140XM
$\boxed{1}$	y	$\boxed{\#}$	Zona 95	4140XMP

COACCIÓN

Las alarmas por coacción son utilizadas cuando se arma o desarma el sistema. Cuando se utiliza, el sistema transmite a la central receptora de alarmas una alarma silenciosa.

(*)Una alarma por coacción se genera si el dígito del código de usuario se incrementa en una unidad. Por ejemplo, si el código de usuario es 1234, se generará una alarma de coacción tecleando:

$$\begin{array}{c} \text{PARO} \\ \boxed{1} \boxed{2} \boxed{3} \boxed{5} + \boxed{1} \\ \text{Código de usuario} \\ \text{modificado para coacción} \end{array}$$

Nota: los códigos de usuario que terminen en 9 (p.ej. 6349) no pueden generar alarmas de coacción.

(*)Para coacción 4110DL y VISTA25 ver nota (1) en sección Códigos Secundarios (pág. 8).

CONDICIÓN DE CHEQUEO

Si el display de su consola muestra la palabra AVERÍA y un número de zona, significa que usted tiene un problema en esa zona. Si la anomalía se refiere a una zona de incendio, llame a su instalador. Si la anomalía se refiere a una zona de robo, significa que la zona ha sido manipulada durante el estado desarmado.

Además de aparecer la palabra AVERÍA en el display, la consola emitirá pitidos. Para anular los pitidos, introduzca:

$$\begin{array}{c} \text{PARO} \\ \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} + \boxed{1} \\ \text{Código de usuario} \end{array}$$

En el display continuará la palabra AVERÍA hasta que sea restablecida la anomalía.