



PC - 580, 1555, 5010  
INSTRUCCION

The diagram shows a security panel with a keypad on the left and a display area on the right. The keypad has buttons for 'Ready', 'Armed', 'System', and 'Zone 1' through 'Zone 8'. The display area shows the Metro logo, contact information, and a map of the state of Texas.

**Ready** ■  
**Armed** ■  
**System** ■  
**Zone 1** ■  
**Zone 2** ■  
**Zone 3** ■  
**Zone 4** ■  
**Zone 5** ■  
**Zone 6** ■  
**Zone 7** ■  
**Zone 8** ■

**SECURED BY**  
**METRO**  
 COMMUNICATION SYSTEMS  
*"Quality Workmanship with Superior Customer Service"*

(972) 621-8700 • Fax (972) 621-8704  
 (817) 552-8700 • Fax (817) 552-8704  
 (866) 734-6274 • Fax (866) 707-6274

Usar Su Alarma De la Intrusion  
De la Comunicación Del Metro

La Entrada Retraso: \_\_\_\_\_

La Entrada Retraso: \_\_\_\_\_

Tiempo Del Atajo De la Sirena: \_\_\_\_\_

Your User Code Is: (01)

Additional User Codes: \_\_\_\_\_

Información De la Zona		El Ambush Cifra	SI	No
02	10	18	26	
03	11	19	27	
04	12	20	28	
05	13	21	29	
06	14	22	30	
07	15	23	31	
08	16	24	32	
09	17	25	33	

Hay \_\_\_\_\_ zonas activas en el sistema.

Zona \_\_\_\_\_ Area Protegida

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____
13	_____
14	_____
15	_____
16	_____

## Código Del Usuario:

Los códigos de acceso se utilizan para armar y para desarmar el sistema. Hay 32 códigos de acceso disponibles: 1 código principal, 32 códigos de acceso regulares, y código de la compusión. Pida su instalador más información sobre usar la opción del código de la compusión.

## Código De Programación Del Usuario:

Solamente el código principal se puede utilizar para programar códigos de seguridad adicionales y para cambiar otras características de sistema. Su código principal le será provisto por su oficina del instalador y/o de la gerencia. Los códigos del usuario deben tener 4 números del dígito.

PASO 1.)	*	5	_____	Código	Amo
PASO 2.)	0	1	_____	Código	Nuevo

\_\_\_\_\_ #

\_\_\_\_\_ #

PASO 3.) Entonces intente el nuevo código para armar y para desarmar el panel.

## ARMAR EL SISTEMA

*El armarse de un teclado numérico del LED:*

Si la luz lista está ENCENDIDO, el sistema es listo para armarse. Si la luz lista está apagada, compruebe para ver que todas las puertas y ventanas sean cerradas y que el movimiento está parado en las áreas cubiertas por los detectores del movimiento. El sistema no puede ser armado a menos que la luz lista sea EN indicar que todas las zonas son cerradas y el sistema está en el estado READY.

Introduzca su código de acceso. Como se incorpora cada dígito, el sounder del teclado numérico constantemente para un segundo. Si ocurre esto, presione [ # ] la llave y vuelva a entrar su código de acceso. Si se introduce el código correcto de acceso, el sounder del teclado numérico señalará rápidamente y la luz armada se adelantará. Salga de las premisas a través de la puerta indicada por su instalador como la puerta de Exit/Entry.

El panel proporcionará una salida retrasa el período, indicado por señales sonoras del teclado numérico, para usted para salir de las premisas sin causar un alarmar. En el final del retrasa el período, todas las luces del teclado numérico, a menos que la luz armada, dará vuelta APAGADO y el sistema será armado. Usted puede recomenzar la salida retrasa una vez presionando el botón ausente antes de que expire la salida retrasa. La salida retrasa tiempo se puede cambiar por su instalador.

## MÉTODOS QUE SE ARMAN ALTERNOS

Lejos Armándose:

Armar el sistema en el modo ausente tendrá todas las zonas interiores y zonas del perímetro activas. Si el movimiento se detecta en las zonas interiores, o si se violan las zonas del perímetro, la secuencia del alarmar comenzará.

Para armarse en el modo ausente, introduzca su código de acceso y salga de las premisas a través de una puerta señalada de la entrada de la salida. El sistema reconocerá que los inquilinos tienen todos a la izquierda las premisas. Una vez que expire la salida retrasa, el sistema sea armada completamente. Usted puede recomenzar la salida retrasa una vez presionando el botón ausente antes de que expire la salida retrasa.

## **AVERÍA AUDIBLE DE LA SALIDA:**

En una tentativa de reducir alarmar falsos, la avería audible de la salida le notificará de una salida incorrecta al armar el sistema en el modo ausente. Si usted no sale de las premisas durante la salida retrasa período, o si usted no cierra con seguridad la puerta de Exit/Entry, el sistema le notificará que fue armado incorrectamente. Hará este dos maneras: el teclado numérico emitirá una señal sonora continua, y la campana o la sirena sonará. Si ocurre esto, usted debe volver a entrar la premisa, introduce código de acceso del viaje para desarmar el sistema, y después sigue el procedimiento que se arma otra vez, cerciorándose de salir de la premisa correctamente.

## **EL ARMARSE DE LA ESTANCIA:**

Esta característica, permitirá que usted arme las zonas del perímetro mientras que deja el interior divíde inactivo en zonas de modo que usted pueda permanecer en las premisas mientras que se arma el sistema. Cuando usted introduce su código de seguridad para armar el sistema, y no sale de las premisas a través de una puerta señalada de Exit/Entry, el sistema se armará en el modo de la estancia, automáticamente pasando las zonas del interior.

## **EL ARMARSE SIN ENTRADA RETRASA:**

Si usted desea armarse su sistema sin la entrada retrasa, introduce [ \* ] [9] entonces su código de acceso. La luz armada destellará como recordatorio que el sistema está armado y no tiene ninguna entrada retrasa. Una entrada con cualquier zona programada como retrasa zona crear un alarmar inmediato.

## **BRAZO RÁPIDO:**

Cuando se permite la característica rápida del brazo, usted puede armar el sistema simplemente presionando [ \* ] [0] en vez de su código de acceso. Observe por favor que el presionar [ \* ] [0] permitirá solamente que usted arme el sistema; para desarmar, usted debe introducir un código válido de acceso.

## **DESARMAR EL SISTEMA**

### **El desarmar de un teclado numérico del LED:**

Incorpore las premisas con una puerta señalada de Exit/Entry. El entrar por cualquier otra puerta sonará un alarmar inmediato. Tan pronto como se abra la puerta de Exit/Entry, el teclado numérico señalará para indicar que el sistema debe ser desarmado. Vaya al teclado numérico e introduzca su código de acceso. Si usted hizo un error que introducía su código, vuelva a entrar el código correctamente. Tan pronto como se introduzca el código correcto, la luz armada saldrá y el teclado numérico parará el señalar.

El código de acceso correcto mientras que el sistema fue armado, la luz de la memoria y el correspondiente ligero de la zona a la zona que causó el alarmar destellarán por 30 segundos. Después volverá al estado READY. Presionar [ # ] la llave durante el segundo período 30 cancelará la exhibición de memoria del alarmar. Para visión otros alarmar, presione [ \* ] [3].

Si un apuro fue detectado cuando se desarma el panel, la luz del apuro se girará. Observe por favor que los apuros no exhibirán mientras que el sistema está en el modo de exhibición de memoria del alarmar.

**NOTA:** Si usted vuelve y encuentra un alarmar mientras que usted estaba ausente, es posible que una estera del intruso todavía esté en las premisas. Vaya a una casa de los vecinos, y llame a policía local para investigar.

La memoria del alarmar es despedido cada vez que se arma el panel. El cualquier demostrar de los alarmar es los alarmar que ocurrieron solamente durante el período armado pasado.

### Para visión apuros de un teclado numérico del LED:

Un apuro será indicado por la luz del apuro, que seguirá habiendo ENCENDIDO hasta que se la condición del apuro despeje. Si usted no puede determinar la causa del y=the de la condición del apuro, entre en contacto con su instalador para la ayuda.

Para visión el tipo de condición del apuro, presione [ \* ] [ 2 ]. Unas o más luces de la zona se girarán, indicando las varias condiciones del apuro:

### LUZ DE LA ZONA

#### TIPO DE APURO

1.....El servicio requerido. Llame su compañía de la instalación para el servicio.

2.....Indica la pérdida de corriente ALTRNA. Cuando ocurre este apuro, la luz

del apuro se girará pero el zumbador del teclado numérico no sonará.

3.....Línea telefónica apuro.

4.....El panel no ha podido comunicarse con la estación central.

5.....Avería de la zona. La prensa [ 5 ] y el light(s) de la zona que corresponde a

las zonas criticadas se girarán.

6.....Pisón de la zona. La prensa [ 6 ] y el light(s) de la zona que corresponde a las

zonas tratadas de forzar se girarán.

7.....Batería baja de la zona. Se genera este apuro cuando un dispositivo sin hilos exhibe una condición baja de la batería.

Presione [ 7 ] una, dos, o tres veces de visión que dispositivos están

experimentando falta de la batería. La voluntad siguiente ocurre

### Señales sonoras del teclado numérico: Exhibición del teclado numérico

Prensa [ 7 ]

1 Zonas con la batería baja (teclado numérico del LED -

la zona enciende 1 a 8)

Prensa [ 7 ] otra vez

2 Teclado numérico handheld con las baterías bajas (kepad del

LED - la zona enciende 1 a 4)

Prensa [ 7 ] otra vez

3 Llaves sin hilos con las baterías bajas (teclado numérico del

LED - la zona enciende 1 a 8. Al vioew que las condiciones

de la batería de la radio afinan 9 a 16, usted debe estar en un

teclado numérico del LCD.

8.....Pérdida de tiempo en el reloj del sistema. Para fijar el tiempo del sistema,

sigua las instrucciones en la fecha "Setting Time" del sistema.

### FIJAR LA FECHA Y LA HORA DEL SISTEMA:

PASO 1.)

Amo

Código

1

Prensa \*6

El Nuevo Info:

[ H H / M M / D D / Y Y ] # #