

Domotec

GLADIUSNET SRL

GLADIUSNET SRL
Via Dante, 37
20090 BUCCINASCO - MILANO
Tel 02 48 84 09 48 - Fax 02 36 52 86 03
C.F. e P.IVA 03423950967
www.gladiusnet.eu - sales@gladiusnet.it

DOMOTEC SRL - Lungo Dora Liguria, 58 - I - 10143 TORINO (ITALY)
TEL. 011.738.11.98 r.a. - Fax 011.733.197

internet:<http://www.domotec.it>
Assistenza Commerciale e-mail domotec@domotec.it
Informazioni/Assistenza Tecnica e-mail ipp@domotec.it

Combinatore in Fonia

e Digitale

DCT22

R1

Guida Utente

SOMMARIO

	Pag.
1. CARATTERISTICHE E PRESTAZIONI	3
1.1 MENU DI PROGRAMMAZIONE	3
1.2 I CICLI TELEFONICI	3
1.3 BLOCCO DELLE CHIAMATE	3
1.4 ASCOLTO AMBIENTALE E VIVA VOCE	3
1.5 SEGNALAZIONE DELLA MANCANZA RETE 230V	3
2. PROGRAMMAZIONE	4
2.1 COME SI ACCEDE ALLO STATO DI PROGRAMMAZIONE	4
2.2 COME IMPOSTARE L'OTTAVO NUMERO TELEFONICO	5
2.3 CARATTERI SPECIALI PER FUNZIONI PARTICOLARI	5
2.4 ASCOLTO DEI MESSAGGI VOCALI	6
2.5 COME EFFETTUARE UN CICLO DI TEST TELEFONICO	6
2.6 COME VARIARE IL CODICE PERIFERICA (UTENTE).....	7
2.7 COME LEGGERE I DATI CONTENUTI NELLA MEMORIA EVENTI	8
2.8 COME IMPOSTARE L'OROLOGIO	8

CARATTERISTICHE TECNICHE

Tensione nominale di alimentazione.....	13,6 V _{DC}
Consumo a riposo	35 mA a 13,6V _{DC}
Assorbimento massimo in chiamata.....	82 mA a 13,6V _{DC}
- N. 8 numeri telefonici Programmabili per trasmissione Fonica	
- N. 2 numeri telefonici Programmabili per trasmissione Digitale	
- N. 6 messaggi registrabili	
- Associazione libera tra Numeri telefonici e Messaggi	
- N. 2 ingressi per segnalazioni di allarme	
- Canale per controllo dello stato della batteria	
- Canale per il controllo della presenza rete 230V	
- Possibilità di ascolto ambientale	
- Possibilità di comunicazioni a viva voce	
- Interruzione delle chiamate con invio di codici DTMF	
- Interruzione delle chiamate con comando da centrale antifurto	
- Orologio Programmabile	
- Memoria eventi consultabile	
- Codice Installatore e Codice Periferica o Utente	
- Programmazione residente su memoria non volatile	

1. CARATTERISTICHE E PRESTAZIONI

1.1 I MENU DI PROGRAMMAZIONE

La programmazione del combinatore è effettuata dall'installatore attraverso 11 menu. Parte di questi sono di semplice consultazione, altri sono consigliati, altri sono obbligatori in quanto, se non programmati, impediscono il regolare funzionamento del combinatore. L'Utente ha l'accesso consentito solo ai menu evidenziati nella tabella che segue




FUNZIONE	PAGINA	MENU	PROGRAMMAZIONE
Registrazione Messaggi		REGISTRA	obbligatoria
Riascolto Messaggi	6	ASCOLTO	solo consultazione
Numeri Telefonici	5	NUMERI	obbligatoria
Associazione Messaggi		SEQUENZE	obbligatoria
Test della linea Telefonica		T/LIN	consigliata
Tipo di selezione		DTMF	consigliata
Ciclo di test telefonico	6	TEST/TEL	consigliata
Codice installatore		COD/INST	consigliata
Codice Periferica ed Utente	7	COD/PER	obbligatoria
File storico memoria eventi	8	MEMORIA	solo consultazione
Impostazione Orologio	8	OROLOGIO	consigliata

1.2 I CICLI TELEFONICI

In seguito all'attivazione di uno dei canali di segnalazione il combinatore effettua il ciclo di telefonate come segue:

- 1)- Impegno della linea telefonica
- 2)- Controllo della presenza della linea telefonica . Attesa del tono di libero per 10 sec. ed, in caso di assenza di questo, altri 8 tentativi al termine dei quali il ciclo si interrompe
- 3)- Composizione del primo numero telefonico associato al messaggio in via di trasmissione.
- 4)- Riconoscimento del tono di libero ed attesa di una risposta. Se il numero non risponde o è occupato passa alla selezione successiva ed il numero viene accodato.
- 5)- Invio del messaggio (ripetuto due volte) relativo al canale che ha generato l'allarme
- 6)- Stesse procedure per tutti i numeri telefonici associati.
- 7)- I numeri che non hanno risposto (o erano occupati) vengono richiamati in ordine per tre tentativi in totale.

1.3 BLOCCO DELLE CHIAMATE

Il ciclo di telefonate iniziato può essere interrotto digitando sulla tastiera del combinatore  poi il Codice Utente seguito ancora dal tasto  come conferma. Lo stesso effetto si ottiene da un recapito telefonico, programmato inserendo il carattere "X" al termine dello stesso (battere il tasto ), se con un telefono che sia in grado di inviare in linea dei segnali **DTMF** (Telefoni nuovi, cellulari, ecc.), si procede come segue:

- Attendere la fine del messaggio e i due toni che concludono la comunicazione.
- Digitare il Codice Utente (Periferica) con pressioni brevi dei tasti ed ad ogni cifra inserita attendere il beep di conferma.
- Digitare il tasto "#" per passare in ascolto ambientale, un tono lungo confermerà l'operazione riuscita
- Premere ancora "#" per bloccare le chiamate successive e concludere l'operazione.

1.4 ASCOLTO AMBIENTALE E VIVA VOCE

Il combinatore **DCT22** consente l'ascolto ambientale ed una eventuale conversazione a viva voce tra recapito telefonico e persone presenti presso il combinatore stesso.

Per ottenere ciò il numero telefonico che deve effettuare questa funzione deve essere programmato ponendo una "X" al termine dello stesso. Quando questo recapito riceve la chiamata, dopo il messaggio in fonia, procedere come al punto precedente fino alla prima pressione del tasto "#". Da questo momento inizierà l'ascolto ambientale e, se il sistema è dotato di microfono **DTE01** e da altoparlante **DAF01** posti presso il combinatore, si potrà effettuare la conversazione a viva voce.

La comunicazione si interromperà con un successivo invio di "#" o comunque dopo un tempo di 30 sec.

Il recapito cui sarà attribuita questa funzione dovrà essere quasi sicuramente sempre presente in quanto se non risponderà alla chiamata ed invierà il Codice Utente seguito da "#" (anche se non intende effettuare l'ascolto ambientale) sarà richiamato per ben 18 volte.

1.5 SEGNALE DELLA MANCANZA RETE 230 V

Il combinatore è in grado di segnalare ai recapiti telefonici prescelti la mancanza della rete di alimentazione elettrica.






















La prima segnalazione avviene al termine di un'ora dal momento della mancanza e solo se nel frattempo la rete non è tornata. Se la mancanza perdura saranno inviate altre tre chiamate sempre a distanza di un'ora una dall'altra.

N.B. Il codice Periferica (da 0000 a 9999) è utilizzato anche come codice Utente. Se è utilizzato il sistema digitale l'Utente non deve variare il codice altrimenti il centro di ascolto non potrà riconoscere la periferica.

2. PROGRAMMAZIONE

2.1 COME SI ACCEDE ALLO STATO DI PROGRAMMAZIONE.

Il simbolo  usato nelle pagine che seguono significa "PREMERE" o "DIGITARE"

		Se tutto è regolare l'ora e la data si alternano sul display
		  Viene richiesta l'introduzione del codice Utente
1		Digitare il codice (4 cifre). Appaiono degli asterischi
2		Per confermarlo  
3		Appare il primo menu di programmazione   per procedere nei menu successivi   per retrocedere nei menu precedenti   per entrare nel menu prescelto 
4		Quando esaminando i vari menu appare la dicitura "MENU OK"   Si esce dalla program. ed il display indica Ora e Data
5		Si ritorna comunque in modo automatico dopo 2 minuti e 30 sec. di inattività Solo se il display indica Ora e Data il combinatore è operativo
		Se il display riporta la dicitura "VERIFICA" ciò significa che il combinatore ha inviato uno o più messaggi di allarme e suggerisce di consultare il File Storico degli eventi nel menu "MEMORIA". La scritta "VERIFICA" si cancella se si accede ai vari menu.



















NOTA

Il combinatore DCT22 dispone di una memoria non volatile per tutti i dati di programmazione, compresa la registrazione vocale, quindi in caso di interruzione dell'alimentazione i soli dati che si perdono sono quelli contenuti nel file storico e quelli relativi all'impostazione dell'orologio.

Ciò richiede la massima attenzione nell'impostazione del codice Utente in quanto questo non potrà essere cancellato in caso di errore o dimenticanza.

2.2 COME IMPOSTARE L'OTTAVO NUMERO TELEFONICO

I numeri telefonici programmabili sono 8, con un massimo di 16 cifre cadauno comprese le pause ed i caratteri speciali (vedi nota a fondo pagina). Nel menu Utente può essere programmato solo il N. 8. e letti tutti gli altri.

			PROGRAMMAZIONE FACOLTATIVA
1	NUMERI	 	
2	NUM 1		Viene proposta la lettura del primo numero
3	0 3 3 7 1 2 3 4	Se le cifre del numero sono più di 8  	comparirà una seconda indicazione del display
4	5 6 _ _ _ _ _	Per procedere  	
5	NUM 1 OK	Per procedere  	Si passerà alla consultazione di tutti i numeri programmati fino al N. 8
6	NUM 8	Viene proposto il numero 8  	Se non è stato ancora programmato si presenterà il display che invita all'inserimento del numero mediante i tasti numerici. Se è già programmato si passa direttamente alla lettura dello stesso al punto 8
7	_ _ _ _ _		Inserirlo con i tasti numerici tenendo presente che se il numero supera le 8 cifre, continuando a digitare i tasti numerici si passa ad una seconda indicazione del display.
8	0 2 1 2 3 4 5 6	Per confermare  	
9	NUM 1 OK	Se si vuole lasciarlo inalterato   Per cancellarlo  	
10	_ _ _ _ _	Se lo si è cancellato apparirà quanto visto al punto 7 e si procederà come visto ad inserire il numero che sostituirà il precedente Si uscirà confermando  	
	ASCOLTO		

2.3 CARATTERI SPECIALI PER FUNZIONI PARTICOLARI


Riconoscimento del tono di libero (normalmente presente)

Si esclude inserendo  Prima del numero
Sul display appare il segno (--)

Si include inserendo  Prima del numero
Sul display appare il segno (+)

Selezione del numero con sistema DTMF (multifrequenza) o DECADICO (impulsi).

Se si è scelto il sistema di selezione DTMF si passa alla selezione in Decadico con il tasto 


Viceversa se si è scelto il sistema Decadico si passa al sistema di selezione DTMF con il tasto. 

Il tasto può essere inserito ovunque nel numero e sul display appare il segno (T)

Pausa di un secondo

Si ottiene inserendo  Ovunque nel numero
Sul display appare il segno (--)

Accodare un numero al precedente (per numeri molto lunghi)

Si ottiene inserendo  Alla fine del 1° numero (16° cifra)
Sul display appare il segno (--)

Escludere tutti i controlli sulla linea telefonica

Si ottiene inserendo  Alla fine del numero
Sul display appare il segno (+)

Per Viva Voce richiamare il numero per 18 volte

Si ottiene inserendo  Alla fine del numero
Sul display appare il segno (X)

2.4 ASCOLTO DEI MESSAGGI VOCALI

I messaggi sono 6, i primi 4 per le segnalazioni (**Canale 1, Canale 2, Batteria Bassa e Mancanza Rete**), il 5° (**Messaggio comune**) per il nome-indirizzo dell'Utente da accordare ai precedenti ed il 6° per un **Messaggio di attesa** inviato nelle pause.

ESEMPIO







CANALE		ESEMPIO	REGISTRAZIONE
1 da IN1	Mess.1	Allarme Furto	"Attenzione attenzione tentativo di furto in atto"
2 da IN2	Mess.2	Allarme Rapina	"Attenzione attenzione tentativo di rapina in atto"
3 Interno	Mess.3	Batteria Bassa	"Attenzione attenzione segnalazione batteria bassa"
4 Interno	Mess.4	Mancanza Rete	"Attenzione attenzione mancanza rete elettrica"

MESSAGGIO COMUNE

ATTESA



















"presso casa ROSSI, via Roma, 12 MILANO intervenite con urgenza grazie"

"attendere prego"

1	ASCOLTO	 	CONSULTAZIONE FACOLTATIVA
2	ASCOLT 1	 	Si ascolterà il messaggio 1 ed il display lampeggiante indicherà "ASCOLTO".
3	ASCOLTO		Al termine il display proporrà l'ascolto del Messaggio 2
4	ASCOLT 2		Si potrà procedere all'ascolto di questo e dei successivi messaggi
	TEST/TEL		Si esce dopo l'ascolto del 6° messaggio oppure  
	TEST/TEL		Si presenta il menu successivo

2.5 COME EFFETTUARE UN CICLO DI TEST TELEFONICO

E' possibile, senza generare allarmi, inviare ad un numero scelto tra quelli programmati uno dei messaggi registrati seguito dal messaggio comune. Le varie fasi del Test, composizione del numero, invio del messaggio e risposta del recapito sono udibili attraverso l'altoparlante del combinatore.







1	TEST/TEL	 	CONTROLLO FACOLTATIVO
2	NUM 1		Si sceglie il Numero Telefonico da chiamare con il TEST Si passa ai numeri successivi  o ai precedenti 
3	1 4 3 8 5 9 7 9		Appare il numero scelto completo oppure la sua prima parte se molto lungo. Per vedere l'eventuale seconda parte   Per convalidare  
4	NUM 1 OK	 	
5	MES 1		Viene proposta l'associazione del MESS. 1 al numero appena scelto Per passare ad altri Messaggi   Infine confermare  
6	IN CORSO		Il test viene effettuato, per interromperlo  
7	TEST/TEL		Il Test è concluso, si possono effettuare altri Test ripetendo da 2 a 6 Oppure si procede nel menu successivo  
	COD/PER		

2.6 COME VARIARE IL CODICE PERIFERICA (UTENTE)

Si è utilizzato un solo codice sia per il riconoscimento della periferica nel caso sia utilizzata la trasmissione di tipo Digitale, che per consentire l'accesso alla programmazione all'Utente.

Se è utilizzata la trasmissione Digitale l'Utente deve evitare di variare il codice, se ciò fosse fatto il centro di ricezione Digitale non sarebbe più in grado di riconoscere la periferica.

Il Codice Periferica - Utente deve essere di 4 cifre.

		PROGRAMMAZIONE OBBLIGATORIA	
1	COD/PER		
2	---	Per cancellare il codice esistente 	
		Per lasciare il codice inalterato e procedere 	
		Per inserire il codice (Es. 0 1 2 3) 	
3	0 1 2 3	Per correggere eventuali errori 	
		Per confermare e passare al menu che segue 	
	MEMORIA		

