



# Uživatel'ský manuál SPECTRA pre ikonovú klávesnicu SPECTRA-1640

(1.00)



1. ÚVOD.....	3
2. ZÁKLADNÉ FUNKCIE.....	3
2.1 Tlačidlá klávesnice .....	3
2.2 Svetlá klávesnice.....	4
2.3 Ikony na displeji.....	4
2.4 Akustická signalizácia .....	5
3. ARMOVANIE A ODARMOVANIE .....	6
3.1 Oneskorenie pre odchod .....	6
3.2 Odarmovanie a ukončenie poplachu .....	6
3.3 Zobrazenie pamäti poplachov .....	6
3.4 Bežné armovanie.....	6
3.5 Armovanie typu STAY .....	6
3.6 Okamžité armovanie .....	7
3.7 Nútené armovanie .....	7
3.8 Ručné premost'ovanie slučiek.....	8
3.8.1 Obnova posledného premostenia .....	8
3.9 Armovanie jedným tlačidlom.....	8
3.9.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom.....	8
3.9.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom .....	8
3.9.3 Rýchly odchod a po ňom STAY armovanie .....	8
3.9.4 Rýchly odchod a po ňom bežné armovanie.....	8
3.9.5 Rýchly odchod a po ňom nútené armovanie .....	8
3.9.6 Nútené armovanie jedným tlačidlom .....	8
3.9.7 Premost'ovanie slučiek jedným tlačidlom .....	9
3.10 Armovanie armovacím vstupom.....	9
3.11 Automatické armovanie v danom čase .....	9
3.12 Automatické armovanie po čase v kľude .....	9
4. ĎALŠIE VLASTNOSTI.....	10
4.1 Akustická signalizácia otvorenia slučiek .....	10
4.2 Vypnutie bzučiaka klávesnice.....	10
4.3 Tiesňové poplachy .....	10
4.4 Nastavenie času.....	10
4.5 Klávesnicové príkazy.....	10
4.6 Nastavenie klávesnice.....	11
4.7 Delenie ústredne .....	11
4.8. Testovanie a údržba .....	11
5. UŽÍVATELSKÉ KÓDY .....	12
5.1 Systémový hlavný kód (implicitná hodnota 123456) .....	12
5.2 Hlavné kódy.....	12
5.3 Tiesňový kód .....	12
5.4 Programovanie užívateľských kódov .....	12
6. ZOZNAM POTIAŽÍ .....	13
7. PREHLAD SYSTÉMU.....	15

# 1. ÚVOD

Ikonová klávesnica SPECTRA-1640 umožňuje jednoduché ovládanie ústrední a ľahký prístup k funkciám zabezpečovacieho systému a k informáciám o jeho stavoch.

Všetky príkazy, ktoré je treba ústrední zadať, sa zadávajú prostredníctvom klávesnice. Ústredňa je navrhnutá tak, aby vyhovela požiadavkám na spoľahlivú ochranu objektov.

Pretože komunikácia obsluhy s ústredňou sa uskutočňuje prostredníctvom klávesnice, je potrebné oboznámiť sa dôkladne s významom jednotlivých symbolov na klávesnici a s funkciami ústredne.









## 2. ZÁKLADNÉ FUNKCIE

Táto kapitola poskytuje prehľad funkcií, ktoré súvisia s obsluhou ústredne prostredníctvom klávesnice.



Pri obsluhu ústredne prostredníctvom klávesnice človek prichádza do kontaktu s **tlačídlami klávesnice**, **svetlami klávesnice** a s **ikonami**, ktoré sa objavujú na displeji.

Mnohé z funkcií, ktoré sú spomenuté v nasledujúcich tabuľkách, sú prístupné len vtedy, ak ich povolil technik. Ak je na klávesnici zadany príkaz, ktorý nie je možné vykonať, pretože príslušná funkcia nebola povolená, klávesnica vydá súvislý tón odmietnutia a príkaz sa nevykoná.

### 2.1 Tlačidlá klávesnice

Funkcia:	Tlačidlo:	Vysvetlenie:
STAY armovanie Okamžité armovanie		V odstavci 3.5 a 3.6.
Nútené armovanie		V odstavci 3.7.
Funkčné tlačidlo 1		V odstavci 4.1.
Funkčné tlačidlo 2		Nepoužité.
Ručné premost'ovanie slučiek		V odstavci 3.8.
Pamäť poplachov		V odstavci 3.3.
Potiaže		V odstavci 6.
Pomoc		Nepoužité.

## 2.2 Svetlá klávesnice

Svetlo:	Funkcia:	Vzhľad:	Stav:
	Svetlo AC	Zapnuté:	Striedavé napájanie je v poriadku.
		Vypnuté:	Striedavé napájanie vypadlo.
	Svetlo Stav	Zelené svieti:	Všetky slučky ústredne sú v kľudovom stave.
		Zelené vypnuté:	Niektorá slučka je narušená.
		Zelené bliká:	Plynie oneskorenie pre odchod.
		Červené svieti:	Príslušná časť ústredne je v stave stráženia.
		Červené vypnuté:	Príslušná časť ústredne je odarmovaná.
		Červené rýchlo bliká:	Systém je v stave poplachu.
		Červené pomaly bliká:	STAY zaarmovanie alebo okamžité zaarmovanie.
		Červená a žltá blikajú striedavo:	Strata komunikácie s ústredňou.

## 2.3 Ikony na displeji

Ikona:	Význam:
<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>	Služi na zobrazenie čísel slučiek, a to v rôznych režimoch ústredne. Zobrazené číslo môže znamenať otvorenie slučky, premostenie slučky, prítomnosť poplachu na slučke pri zobrazení pamäte poplachov, podľa toho, v akom režime je klávesnica.
	Zobrazuje, ktorá časť ústredne je zaarmovaná núteným armovaním. Nútené armovanie je popísané v odstavci 3.7.
	Zobrazuje, ktorá časť ústredne je zaarmovaná bežným armovaním. Bežné armovanie je popísané v odstavci 3.4.
	Zobrazuje, ktorá časť ústredne je zaarmovaná okamžitým armovaním. Okamžité armovanie je popísané v odstavci 3.6.
	Zobrazuje, ktorá časť ústredne je zaarmovaná armovaním typu STAY. Armovanie typu STAY je popísané v odstavci 3.5.
	Zobrazuje hodnoty času, čísla programovacích sekcií a kódy.
	Zobrazuje, ktorá slučka má zapnutú akustickú signalizáciu otvorenia. Popis je v odstavci 4.1.
	Zobrazuje, že niektorá slučka má narušený tamper. Popis je v odstavci 6.
	Zobrazuje, ktorá slučka je v požiarom poplachu.
	Zobrazenie potiaží. Popis je v odstavci 6.
	Indikuje stav premostenia slučiek. Popis je v odstavci 3.8.
	Indikuje, že ústredňa má záznamy v pamäti poplachov. Popis je v odstavci 3.3.

## 2.4 Akustická signalizácia

Po každom zatlačení klávesy bzučiak klávesnice pípne, čím potvrdí stlačenie. Počas zadávania informácií do ústredne klávesnica pomáha obsluhu dvoma tónmi:


<p>Prerušovaný tón potvrdenia – ak je príkaz zadaný správne (napr. zaarmovanie alebo odarmovanie), alebo ak ústredňa prešla do programovania alebo do nového stavu, ozve sa prerušovaný tón (pip-pip-pip-pip). Súvislý tón odmietnutia – ak je príkaz zadaný nesprávne, alebo ak sa ústredňa vracia z nového stavu do stavu pôvodného, ozve sa súvislý tón (pííííp).</p>
--

### 3. ARMOVANIE A ODARMOVANIE

Táto kapitola je najdôležitejšia pre správnu obsluhu a využitie možností ústredne SPECTRA.

Ak ústredňa nie je delená na časti, všetko, o čom sa hovorí v ďalšom texte, sa odohráva v časti 1 ústredne.

#### 3.1 Oneskorenie pre odchod

Po vložení kódu pre zaarmovanie ústredne sa začne odpočítavať oneskorenie pre odchod. Tento časový interval by mal byť taký dlhý, aby umožnil opustenie objektu bez náhlenia. Oneskorenie pre odchod je možné signalizovať akusticky. Počas oneskorenia pre odchod bliká ikona .

#### 3.2 Odarmovanie a ukončenie poplachu

Na odarmovanie zaarmovanej ústredne alebo na ukončenie poplachu je potrebné zadať platný užívateľský kód. Slučky, ktoré chránia vchod alebo vchody do objektu, musia byť naprogramované ako oneskorené. Po ich otvorení sa spustí oneskorenie pre príchod. Až do uplynutia oneskorenia pre príchod sa na oneskorených slučkách poplach nevyvolá. Počas tejto doby je treba zadať platný kód na odarmovanie. Odarmovať môžu všetky kódy, ktoré sú priradené do príslušnej časti ústredne s výnimkou tých, ktoré sú naprogramované ako kódy len pre zaarmovanie.





Odarmovanie ústredne alebo ukončenie poplachu:

1. Vložiť užívateľský kód. Indikácia zaarmovania a poplachu sa vypne a klávesnica vydá prerušovaný tón potvrdenia.
2. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má odarmovať.

#### 3.3 Zobrazenie pamäti poplachov

Informácie o poplachoch, ktoré vznikli na jednotlivých slučkách ústredne, sa ukladajú do pamäti poplachov. V pamäti zostávajú až do nasledujúceho odarmovania.

Zobrazenie pamäti poplachov:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Ikona  bude na displeji blikat' a zobrazia sa číslice, ktoré zodpovedajú slučkám, ktoré boli v poplachu.
3. Stlačiť tlačidlo  alebo tlačidlo  na odchod.

#### 3.4 Bežné armovanie

Tento spôsob armovania ústredne sa používa pre bežné, každodenné zaarmovanie ústredne. Všetky slučky v príslušnej časti ústredne musia byť zatvorené. Ak bola niektorá slučka otvorená, alebo ak bol zadaný nesprávny kód, ozve sa súvislý tón odmietnutia. Po zaarmovaní sa odštartuje oneskorenie pre odchod. Tento spôsob zaarmovania je možné robiť aj ako automatické armovanie, ako armovanie armovacím vstupom, alebo ako armovanie jedným tlačidlom.

Bežné armovanie:



1. Ak systém nie je rozdelený, všetky slučky musia byť uzavreté. Ak je rozdelený, musia byť uzavreté všetky slučky v tej časti, ktorá sa má zaarmovať.
2. Vložiť platný užívateľský kód.
3. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

#### 3.5 Armovanie typu STAY

Armovanie typu STAY je také zaarmovanie ústredne, pri ktorom sa určitá časť slučiek zaarmuje a určitá časť premostí, čiže uvedie do takého stavu, že hoci sú v časti, ktorá je zaarmovaná, neurobia poplach. O tom, ktoré slučky budú pri tomto spôsobe armovania strážiť a ktoré sa premostia, rozhoduje technik podľa potrieb užívateľa objektu. Tento spôsob armovania sa používa vtedy, keď ľudia zostávajú v objekte, ale želajú si, aby časť objektu bola strážená a časť premostená, pričom tieto časti sú stabilné a slučky v nich sa nemenia (napríklad

v rodinnom dome večer ľudia idú spať, ale želajú si, aby prízemie rodinného domu bolo strážené pred prípadnými zlodejmi).

#### Armovanie typu STAY:




1. Všetky slučky v danej časti okrem slučiek typu STAY musia byť zatvorené.
2. Stlačiť tlačidlo .
3. Vložiť platný užívateľský kód.
4. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.
5. Po uplynutí oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí ikona  spolu s číslom časti, ktorá bola takýmto spôsobom zaarmovaná.

Ak bol kód zadaný chybné, ozve sa prerušovaný tón odmietnutia. Po správne vykonanom armovaní typu STAY sa začne oneskorenie pre odchod. Tento spôsob zaarmovania je možné robiť ako aj automatické armovanie, ako armovanie armovacím vstupom, alebo ako armovanie jedným tlačidlom. Toto armovanie je možné vykonať len za pomoci kódu, ktorý mal povolené robiť armovanie typu STAY.

### 3.6 Okamžité armovanie

Okamžité armovanie je spôsob armovania ústredne, ktorý je takmer zhodný s armovaním typu STAY a používa sa takmer rovnako ako armovanie typu STAY. Jediný rozdiel medzi armovaním typu STAY a okamžitým armovaním je ten, že pri okamžitom armovaní sa všetky oneskorené slučky zmenia na okamžité a do objektu nie je možné vstúpiť bez poplachu. Z toho vyplýva, že tento spôsob armovania je možné využiť len vtedy, keď sú v objekte (napríklad doma) prítomní všetci ľudia, ktorí tam majú byť a nikto už nemá prísť. Výhodou tohoto spôsobu armovania oproti STAY armovaniu je, že v prípade narušenia objektu vznikne poplach okamžite.


#### Okamžité armovanie:

1. Vykonať armovanie typu STAY.
2. Počas oneskorenia pre odchod stlačiť tlačidlo  na 3 sekundy. Ak je ústredňa rozdelená, toto tlačidlo musí byť stlačené potom, ako ústredňa odišla z miesta, kde sa rozhoduje o tom, ktorá časť ústredne má byť zaarmovaná (čiže ak bol zadaný kód, ktorý dokáže obsluhovať obe časti, treba buď určiť, že sa majú zaarmovať obe časti, alebo určiť len jednu časť ústredne a stlačiť tlačidlo .
3. Po uplynutí oneskorenia pre odchod sa na displeji zobrazí ikona  spolu s číslom časti, ktorá bola takýmto spôsobom zaarmovaná.

### 3.7 Nútené armovanie

Nútené armovanie je taký spôsob zaarmovania ústredne, pri ktorom nie je nutné, aby boli všetky slučky uzavreté. Slučky, ktoré budú mať možnosť zostať otvorené pri zaarmovaní, určí technik podľa požiadaviek majiteľa objektu. Najčastejším dôvodom pre využitie tohoto spôsobu armovania ústredne alebo jej časti je umožnenie pohodlného odchodu z objektu (napríklad z garáže, ak sú garážové dvere chránené magnetickým kontaktom, alebo priestor garáže chránený priestorovým snímačom). Odstraňuje sa tým potreba zavrieť slučky kvôli zaarmovaniu. Ak je slučka otvorená v okamihu ukončenia oneskorenia pre odchod, premostí sa. Ak však potom dôjde k jej zatvoreniu, jej premostenie sa zruší a akékoľvek ďalšie narušenie buď odštartuje oneskorenie pre príchod, alebo vyvolá poplach.

#### Nútené armovanie:










1. Všetky slučky v danej časti okrem slučiek pre nútené armovanie musia byť zatvorené.
2. Stlačiť tlačidlo .
3. Vložiť platný užívateľský kód.
4. AK MÁ KÓD PRÍSTUP DO OBOCH ČASTÍ ÚSTREDNE: Po zadaní platného kódu je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], aby ústredňa vedela, ktorá jej časť sa má zaarmovať.

Ak v procese núteného armovania nastala chyba, klávesnica vydá súvislý tón odmietnutia. Ak zaarmovanie prebehlo správne, odštartuje sa oneskorenie pre odchod. Nútené armovanie je možné vykonať aj ako armovanie jedným tlačidlom. Toto armovanie je možné vykonať len za pomoci takého kódu, ktorý mal povolené robiť nútené armovanie.

## 3.8 Ručné premost'ovanie slučiek

Za určitých okolností sa môže stať, že pri zaarmovaní ústredne alebo jej časti niektoré slučky ústredne budú musieť zostať mimo stavu stráženia. Môže sa to stať buď kvôli poruche slučky, alebo preto, že do časti objektu bude treba povoliť prístup niekomu, kto sa tam obvykle nenachádza, napríklad zamestnancom stavebnej firmy. Pokiaľ takýto stav nemá trvať dlho, je zbytočné kvôli nemu zasahovať do naprogramovania ústredne. Krátkodobo je ho možné vyriešiť ručným premostením slučiek.




Ručné premost'ovanie slučiek:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Vložiť platný užívateľský kód. Ak má kód prístup do oboch častí ústredne, je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2].
3. Ikona  sa rozblíka.
4. Buď vkladať hodnoty od 01 do 16 pre slučky 1 až 16, alebo stláčať tlačidlá [] a [] a po nastavení sa na príslušnú slučku tlačidlami [] a [] stlačiť tlačidlo . Na displeji sa zobrazí zodpovedajúce slučkové svetlo. Týmto postupom sa striedavo slučky premost'ujú, alebo sa ich premostenie ruší.
5. Krok 4 opakovať, kým nie je dosiahnutý požadovaný stav.
6. Stlačiť tlačidlo . Ikona  zostane zobrazená na displeji.

### 3.8.1 Obnova posledného premostenia

Po odarmovaní systému ústredňa zmaže všetky premostenia slučiek. Posledný stav premostenia slučiek je možné obnoviť a zopakovať. Odbúrava sa tým potreba ručne premost'ovať opakovane tú istú kombináciu slučiek.


Obnova posledného premostenia:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Vložiť platný užívateľský kód.
3. Ak má kód prístup do oboch častí ústredne, je potrebné stlačiť tlačidlo [1] alebo [2].
4. Stlačiť tlačidlo . Tým sa obnoví premostenie posledne premostených slučiek.
5. Stlačiť tlačidlo .


## 3.9 Armovanie jedným tlačidlom

Armovanie jedným tlačidlom umožňuje zaarmovanie systému bez zadávania užívateľského kódu. Ak je systém rozdelený, treba stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], alebo obe postupne.


### 3.9.1 Bežné armovanie jedným tlačidlom

Bežné armovanie jedným tlačidlom sa robí stlačením tlačidla  na 3 sekundy\*. Najčastejšie ho využíva pomocný personál, ktorému z rôznych dôvodov nie je vhodné zveriť kód.


### 3.9.2 Armovanie typu STAY jedným tlačidlom

Armovanie typu STAY sa robí stlačením tlačidla  na 3 sekundy\*. Výsledkom je zaarmovanie tých slučiek, ktoré nie sú označené ako slučky typu STAY a premostenie slučiek typu STAY.


### 3.9.3 Rýchly odchod a po ňom STAY armovanie

Ak je ústredňa zaarmovaná armovaním typu STAY, je možné stlačením tlačidla  na 3 sekundy\* odštartovať oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení sa ústredňa vráti do režimu armovania typu STAY.

### 3.9.4 Rýchly odchod a po ňom bežné armovanie

Ak je ústredňa zaarmovaná armovaním typu STAY, je možné stlačením tlačidla  na 3 sekundy\* odštartovať oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení ústredňa prejde do bežného armovania.

### 3.9.5 Rýchly odchod a po ňom nútené armovanie


Ak je ústredňa zaarmovaná armovaním typu STAY, je možné stlačením tlačidla  na 3 sekundy\* odštartovať oneskorenie pre odchod. Po jeho ukončení ústredňa prejde do núteného armovania.

### 3.9.6 Nútené armovanie jedným tlačidlom

Nútené armovanie sa robí stlačením tlačidla  na 3 sekundy\*.



### 3.9.7 Premosťovanie slučiek jedným tlačidlom

Do režimu ručného premosťovania slučiek je možné vstúpiť stlačením  na 3 sekundy\*.

\*Ak je systém rozdelený, treba stlačiť tlačidlo [1] alebo [2], alebo obe postupne.



## 3.10 Armovanie armovacím vstupom

Armovací vstup je možné použiť na zaarmovanie a odarmovanie ústredne alebo jej časti. Armovanie vstupom môže byť bežné alebo typu STAY. Armovací vstup môže byť buď prepínací, alebo impulzný. Prepínací vstup má dve stabilné polohy: zaarmované a odarmované. Zaarmovanie a odarmovanie sa robia prepnutím z jednej stabilnej polohy do druhej. Impulzný vstup má stabilnú len jednu polohu. Dočasné prepnutie do druhej polohy v odarmovanom stave znamená zaarmovanie a v zaarmovanom stave znamená odarmovanie.

## 3.11 Automatické armovanie v danom čase

Ústredňa SPECTRA dokáže sama zaarmovať ktorúkoľvek svoju časť každý deň v určitom čase. Aby sa toto zaarmovanie mohlo vykonať, všetky slučky ústredne musia byť zatvorené. Automatické armovanie povoľuje technik ústredne, čas automatického armovania si programuje majiteľ objektu podľa svojej potreby.

Programovanie času automatického armovania:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Zadať hlavný kód.
3. Zadať číslo sekcie [101] pre časť 1 alebo [102] pre časť 2 ústredne SPECTRA.
4. Vložiť požadovaný čas vo formáte HH:MM v 24-hodinovom cykle alebo v 12-hodinovom cykle.
5. Ak je čas v 12-hodinovom cykle, vložiť hodnotu [1] pre A.M. (dopoludnia) alebo hodnotu [2] pre P.M. (odopoludnia).
6. Stlačiť tlačidlo  na odchod.

Po automatickom zaarmovaní sa odšartuje 60-sekundová ochranná doba. Počas nej je možné zadaním kódu zaarmovanie zrušiť.

## 3.12 Automatické armovanie po čase v kľude






Technik môže ústredňu naprogramovať tak, aby sa jej časť zaarmoala, ak sa v nej počas vopred stanovenej doby nenaruší žiadna slučka.

## 4. ĎALŠIE VLASTNOSTI

### 4.1 Akustická signalizácia otvorenia slučiek


Ústredňa dokáže prostredníctvom klávesníc indikovať narušenie svojich slučiek prerušovaným pípaním bzučiakov klávesníc. Táto vlastnosť sa na každej klávesnici nastavuje osobitne. Po vypnutí systému od všetkých zdrojov napájania je potrebné nastaviť akustickú signalizáciu otvorenia slučiek znova.

Zapnutie a vypnutie akustickej signalizácie otvorenia slučiek:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [9] na 3 sekundy. Ikona  sa rozblíka
2. Vkladať hodnoty 01 až 16 pre slučky 1 až 16, alebo stláčať tlačidlá [] a [] a po nastavení sa na príslušnú slučku stlačiť tlačidlo . Týmto postupom sa akustická signalizácia striedavo zapína a vypína. Slučkové svetlá slučiek, ktoré majú zapnutú akustickú signalizáciu otvorenia slučky, sa zobrazia na displeji.
3. Stlačiť tlačidlo  na odchod.

Na odstránenie akustickej signalizácie pre všetky slučky je treba v kroku 2 stlačiť tlačidlo .

### 4.2 Vypnutie bzučiaka klávesnice

Bzučiak klávesnice sa vypína a zapína stlačením a pridržením tlačidla  na 3 sekundy. Pri vypnutí sa ozve prerušovaný tón potvrdenia, pri zapnutí sa ozve súvislý tón odmietnutia. Ak bol na klávesnici vypnutý bzučiak, klávesnica bude vždy za každých okolností ticho, okrem písknutia pri stlačení tlačidiel, prerušovaného tónu potvrdenia a súvislého tónu odmietnutia.

### 4.3 Tiesňové poplachy

Ústredne SPECTRA poskytujú 3 tiesňové poplachy:

Tiesňový poplach 1 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [1] a [3].



Tiesňový poplach 2 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [4] a [6].

Tiesňový poplach 3 sa spustí súčasným stlačením tlačidiel [7] a [9].

Ich použitie je potrebné konzultovať so strážnou službou. Samotné povolenie tiesňových poplachov urobí technik.

### 4.4 Nastavenie času





Nastavenie času:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Zadať hlavný kód.
3. Zadať číslo sekcie [100].
4. Vložiť aktuálny čas vo formáte HH:MM v 24-hodinovom cykle alebo v 12-hodinovom cykle.
5. Ak je čas v 12-hodinovom cykle, vložiť hodnotu [1] pre A.M. (dopoludnia) alebo hodnotu [2] pre P.M. (odopoludnia).
6. Stlačiť tlačidlo .

Či je formát času 24-hodinový alebo 12-hodinový, o tom rozhodne podľa požiadaviek zákazníka technik.



### 4.5 Klávesnicové príkazy

V programovacom režime je možné zadať tieto klávesnicové príkazy:

-  – Testovací prenos. Týmto príkazom sa odošle na pult testovacia správa zo sekcie [211].
-  – Volanie na nadriadený počítač. Ústredňa vytočí číslo zo sekcie [150] a zahájí komunikáciu s počítačom.
-  – Zdvihnutie telefónnej linky. Ústredňa zodvihne linku a začne komunikovať s volajúcim počítačom.
-  – Položenie telefónnej linky. Ústredňa ukončí komunikáciu s pultom alebo s počítačom až do ďalšej udalosti, ktorú bude mať ohlásiť. Hlavný kód dokáže ukončiť iba komunikáciu s nadriadeným počítačom.

## 4.6 Nastavenie klávesnice

Postup pre nastavenie parametrov klávesnice:

1. Stlačiť a podržať tlačidlo [6] na 3 sekundy.
2. Vybrať si jednu z 3 možností:
  - [1] pre nastavenie podsvietenia (7 je najjasnejšie)
  - [2] pre nastavenie kontrastu (7 je najsvetlejšie)
  - [3] pre nastavenie rýchlosti zobrazovania klávesnice (7 je najpomalšie).
3. Stláčaním tlačidiel [▲] a [▼] nastaviť požadovanú hodnotu daného parametra.
4. Stlačiť tlačidlo  na záznam do pamäti. Kroky 2 až 4 opakovať, kým nie sú nastavené všetky vlastnosti na požadovanú úroveň.
5. Stlačiť tlačidlo  na odchod.

## 4.7 Delenie ústredne

Ústredňa SPECTRA je rozdeliteľná na dve nezávislé časti, ktoré sa dajú uvádzať do stavu stráženia nezávisle na sebe. Tieto časti sú v manuáli a v iných materiáloch k ústredni označované ako časť 1 a časť 2. Ak je potrebné ústredňu rozdeliť, musí tak urobiť technik v procese programovania ústredne po konzultácii s majiteľom objektu.

Ak ústredne nie je delená, všetky úkony sa odohrávajú v časti 1.

## 4.8. Testovanie a údržba

Majiteľ objektu môže zabezpečovacie zariadenie testovať tak, že narúša jeho jednotlivé slučky a sleduje, či sa na klávesnici objaví odozva na ich narušenie. Počas normálnej prevádzky systém nevyžaduje okrem pravidelných kontrol žiadnu údržbu. Záložný akumulátor by sa mal vymeniť raz za tri roky, ak dochádzalo k jeho vybitiu, tak častejšie.

Rozsah prác pri pravidelných kontrolách a ich vzájomný časový odstup určuje platná norma. Treba ho dodržiavať, pretože má vplyv na platnosť poisťných zmlúv.

## 5. UŽIVATEĽSKÉ KÓDY

Užívateľské kódy sú číselné kombinácie, ktoré umožňujú prístup k jednotlivým vlastnostiam systému, napríklad k zaarmovaniu a odarmovaniu. Výber týchto vlastností je možné prispôsobiť podľa funkčného postavenia držiteľa konkrétneho kódu. Ústredňa SPECTRA má:

- 1 systémový hlavný kód
- 2 hlavné kódy (1. hlavný kód a 2. hlavný kód)
- 45 užívateľských kódov (vrátane jedného tiesňového kódu).

Ak je ľubovoľná časť ústredne zaarmovaná, nie je možné vytvárať, meniť ani mazať užívateľské kódy.

### 5.1 Systémový hlavný kód (implicitná hodnota 123456)

Tento kód má prístup do oboch častí ústredne, môže robiť všetky spôsoby armovania a môže vytvárať, meniť a rušiť ostatné užívateľské kódy.

### 5.2 Hlavné kódy

1. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 1 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 1 ústredne.

2. hlavný kód je natrvalo priradený do časti 2 delenej ústredne. Môže vytvárať, meniť a rušiť kódy, ktoré sú priradené do časti 2 ústredne.

Ani 1. hlavný kód ani 2. hlavný kód nemôžu zasahovať do kódov, ktoré sú spoločné pre obe časti delenej ústredne. Túto právomoc má len systémový hlavný kód. Na nedelenej ústredni však dokážu programovať kódy.



### 5.3 Tiesňový kód

Ak je obsluha systému násilím prinútená k odarmovaniu prípadne zaarmovaniu ústredne, môže na tento úkon použiť užívateľský kód 048, ak bol tento kód v procese programovania technikom naprogramovaný ako tiesňový kód. Naprogramovanie ako tiesňový kód je možné urobiť len po dohode so strážnou službou, ktorá robí zásahy. Zadanie tohoto kódu navonok nijako neovplyvní správanie sa ústredne, spôsobí len odoslanie správy o použití tiesňového kódu na pult centralizovanej ochrany.

### 5.4 Programovanie užívateľských kódov

Kódy systému môžu byť 4-miestne alebo 6-miestne. Každý kód môže pozostávať z číslic od 0 do 9.

Programovanie užívateľských kódov:

1. Stlačiť tlačidlo .
2. Zadať niektorý hlavný kód.
3. Zadať 3-miestne číslo sekcie od 001 do 048.
4. Vložiť novú hodnotu 4-miestneho alebo 6-miestneho kódu. Kroky 3 a 4 opakovať, kým nie sú naprogramované všetky kódy.
5. Stlačiť tlačidlo  na odchod.

Zmazanie užívateľských kódov:

1. Zopakovať 1. až 3. krok z predošlej tabuľky.
2. Podľa dĺžky kódu 4 alebo 6 krát stlačiť tlačidlo . Po príslušnom počte stlačení sa ozve prerušovaný tón potvrdenia. Potom stlačiť tlačidlo .


Po vstupe do sekcií podľa nasledujúcej tabuľky klávesnica SPECTRA-1640 zobrazí prvú dvojicu číslic kódu. Po vložení druhej číslice sa zobrazia tretia a štvrtá číslica.

Sekcia:	Užívateľský kód:
[001]	Užívateľský kód 001 = systémový hlavný kód
[002]	Užívateľský kód 002 = 1. hlavný kód
[003]	Užívateľský kód 003 = 2. hlavný kód
[004] – [047]	Užívateľský kód 004 až 047
[048]	Užívateľský kód 048 alebo tiesňový kód





## 6. ZOZNAM POTIAŽÍ


Ústredňa nepretržite sleduje viacero svojich stavov. Ak sa niektorý z nich odchýli z prípustného intervalu, t.j. ak nastane niektorá z potiaží, ústredňa o tom informuje prostredníctvom klávesnice.

**O prítomnosti potiaží je spravidla treba informovať montážnu firmu.**

Klávesnicu je možné naprogramovať tak, aby o prítomnosti potiaží informovala akusticky raz za 5 sekúnd. Akustická signalizácia potiaží sa preruší stlačením tlačidla .

Zobrazenie potiaží:

1. Stlačiť tlačidlo . Na displeji sa rozblíka ikona .
2. Na displeji sa zobrazia číslce, ktoré určujú, ktoré potiaže na ústredni nastali. Kvôli väčšine potiaží je treba osloviť montážnu firmu.
3. Stlačiť tlačidlo  alebo tlačidlo  na odchod.

Po stlačení tlačidla  sa zobrazia na displeji čísla, ktoré zodpovedajú jednotlivým potiažam.

### [1] – Odpojený alebo vadný akumulátor.

Záložný akumulátor je buď odpojený, alebo vadný, alebo je vybitý.

### [2] – Vadná baterka vo vysieläči.

Baterka v niektorom z bezdrôtových vysieláčov má nízke napätie.

### [3] – Potiaž s napájaním.

Ústredňa nemá striedavé napájanie. Ak sú v poriadku ističe a v objekte nie je výpadok prúdu, treba zavolať technika.

### [4] – Odpojená siréna.

Ústredňa má otvorený obvod sirény.

### [5] – Preťaženie sirénového výstupu.

Došlo k prekročeniu prúdovej zaťažiteľnosti sirénového výstupu a vypla ho jeho prúdová poisťka. Po ukončení poplachu potiaž zhasne, avšak môže sa obnoviť pri ďalšom poplachu, ak nebola odstránená príčina potiaže.

### [6] – Preťaženie pomocného napájania.

Došlo k prekročeniu prúdovej zaťažiteľnosti výstupu pomocného napájania a vypla ho jeho prúdová poisťka. Tým zároveň došlo k vypnutiu všetkých zariadení, ktoré sú z tohoto výstupu napájané.

### [7] – Zlyhanie komunikácie.



Ústredni sa nepodarilo odovzdať niektorú zo správ na pult centralizovanej ochrany.

### [8] – Výpadok hodín.

Na ústredni prestali z nejakého dôvodu ísť hodiny. Túto potiaž môže bez účasti technika plnohodnotne odstrániť majiteľ. Ak ústredňa hlási potiaž [8], je možné hodiny nastaviť v režime zobrazenia potiaží stlačením tlačidla [8], po ktorom nasleduje zadanie presného času. Ak príčina výpadku hodín nie je zrejmalá, odporúča sa o potiaži informovať technika.

Popis nastavenia hodín, ak hodiny idú, ale nie správne, je v odstavci 4.4.

### [9] – Narušenie tampra/kabeláže.

Na niektorej zo slučiek ústredne nastalo narušenie tampra alebo kabeláže. Na displeji sa objavia ikony  a  spolu so číslami slučiek, ktorých sa táto potiaž týka. Stlačením tlačidla [9] sa zobrazí podrobne, o ktoré slučky sa jedná. Obe ikony zhasnú, keď sa potiaž odstráni zo všetkých slučiek.

### [10] – Monitorovanie telefónnej linky.

Ústredňa zaznamenala výpadok telefónnej linky.

### [11] – Potiaž s požiarnou slučkou.


Ústredňa zaznamenala otvorenie požiarnej slučky.

### [12] – Strata modulu.

Ústredňa prestala komunikovať s niektorým z modulov.

### [13] – Strata spojenia s vysieláčom.

Ústredňa prestala komunikovať s niektorým z vysieláčov modulu OMNIA.

Ktoré vysieláče sa odmlčali, dá sa zistiť stlačením tlačidla  v režime zobrazenia potiaží.

**[16] – Strata klávesnice.**





Ak prestala klávesnica z akéhokoľvek dôvodu komunikovať s ústredňou, klávesnica bude vydávať 4 pípnutia v 3-sekundových intervaloch. Pípanie klávesnice sa ukončí stlačením akéhokoľvek jej tlačidla. Po obnove komunikácie medzi klávesnicou a ústredňou sa obnovia všetky jej funkcie.

## 7. PREHLAD SYSTÉMU

Tieto informácie je treba dobre uschovať.

Je systém delený?  Áno  Nie Časť 1 je \_\_\_\_\_ Časť 2 je \_\_\_\_\_

Číslo slučky a popis	Priradenie	Premostiteľná	STAY	Nútené	24-hodinová	Oneskorená
01:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

-  povolené bežné armovanie jedným tlačidlom
-  povolené armovanie typu STAY jedným tlačidlom
-  povolené nútené armovanie jedným tlačidlom
-  povolené premost'ovanie slučiek jedným tlačidlom

Tiesňový poplach [1] a [3].....  tichý.....  hlasitý.....  žiadny  
 Tiesňový poplach [4] a [6].....  tichý.....  hlasitý.....  žiadny  
 Tiesňový poplach [7] a [9].....  tichý.....  hlasitý.....  žiadny

Oneskorenie pre odchod pre časť 1.....\_\_ sekúnd  
 Oneskorenie pre odchod pre časť 2.....\_\_ sekúnd  
 Oneskorenie pre príchod 1.....\_\_ sekúnd cez slučky.....  
 Oneskorenie pre príchod 2.....\_\_ sekúnd cez slučky .....  
 Doba poplachu.....\_\_ minút

Číslo kódu a meno	Priradenie	Premosťovanie	STAY	Nútené	Len arm.	Len PGM
001: Systémový hlavný kód Implicitne: 123456	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
002: 1.hlavný kód	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
003: 2.hlavný kód	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
004:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
005:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
006:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
008:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
009:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
010:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
011:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
012:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
014:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
015:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
016:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
017:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
018:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
020:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
021:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
022:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
023:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
024:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
026:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
027:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
028:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
029:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
030:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
032:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
033:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
034:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
035:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
036:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
038:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
039:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
040:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
041:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
042:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
044:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
045:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
046:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
047:	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
048: Tiesňový Áno <input type="checkbox"/> Nie <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>