

Sistema de llamada 834 de Gira
Instalación, puesta en funcionamiento, manejo

Juego de llamada de emergencia de Gira
2914 ..

GIRA

GIRA

1.	Introducción	5
1.1	Indicaciones generales.....	5
1.2	Volumen de suministro.....	6
1.3	Ámbito de aplicación.....	10
1.4	Interfaces y opciones de conexión.....	10
1.5	Indicaciones de seguridad.....	11
2.	Instalación y puesta en funcionamiento	13
2.1	Alturas de montaje recomendadas para los dispositivos.....	13
2.2	Altura de montaje recomendada para el módulo de llamada.....	13
2.3	Instalación de la fuente de alimentación.....	14
2.4	Descripción del funcionamiento.....	15
2.5	Tendido de cables.....	15
2.6	Instalación estándar del juego de llamada de emergencia.....	16
2.6.1	Cableado de los componentes de activación de llamada.....	16
2.6.2	Cableado de los componentes de desactivación de llamada.....	17
2.6.3	Cableado del sistema estándar.....	18
2.7	Ampliación del juego de llamada de emergencia de Gira.....	20
2.7.1	Ampliación con una unidad para sala de guardia.....	20
2.7.2	Ampliación con dos unidades para sala de guardia.....	22
2.7.3	Ampliación con un pulsador de llamada.....	24
2.7.4	Ampliación con un pulsador con tirador.....	26
2.8	Conexión del sistema de alimentación ininterrumpida (referencia: 2918 ..).....	28
2.8.1	Pila/batería.....	29
2.9	Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia.....	29
2.10	Módulo de llamada.....	30
2.10.1	Contacto de relé para conectar un dispositivo externo.....	30
2.10.2	Interconexión de varios módulos de llamada.....	31
2.11	Puesta en funcionamiento del juego de llamada de emergencia.....	32
3.	Manejo	33
3.1	Activación de una llamada.....	33
3.2	Indicación de activación de una llamada.....	33
3.3	Cancelar la llamada.....	33
3.4	Configuración de la señal acústica del módulo de llamada.....	34
3.5	Conexión de dispositivos periféricos.....	34
3.6	Rotura de cables.....	34
3.7	Fallo de tensión.....	34
3.8	Mantenimiento y cuidado.....	34
4.	Datos técnicos	35
4.1	Consumo de energía de los componentes.....	36
5.	Garantía	36
6.	Eliminación	36

1. Introducción

El juego de llamada de emergencia de Gira es un sistema de llamada por cable y es adecuado, por ejemplo, para su instalación en un WC accesible para discapacitados.

1.1 Indicaciones generales

Los datos técnicos y las especificaciones que se incluyen en este documento están sujetos a cambios sin previo aviso. Las ilustraciones y figuras tampoco son vinculantes.

Reservado el derecho a modificaciones técnicas.



Nota: En la página web de Gira encontrará información actualizada.

Puesto que el dispositivo que ha adquirido se desarrolla y perfecciona continuamente, existe la posibilidad de que los datos que se facilitan en este manual estén anticuados y no se correspondan con los últimos avances.

Para obtener la información más reciente sobre cada producto, consulte la página web de Gira:

<http://www.gira.de>

Puede descargar la documentación actual sobre su producto en

<http://www.download.gira.de>

Quedan prohibidas la reproducción y la divulgación, totales o parciales, de esta documentación, sean cuales sean los métodos, medios o recursos (electrónicos o mecánicos), si no se cuenta para ello con el permiso expreso y por escrito de Gira, Giersiepen GmbH & Co. KG.

Reservados todos los derechos.

© by Gira, Giersiepen GmbH & Co. KG

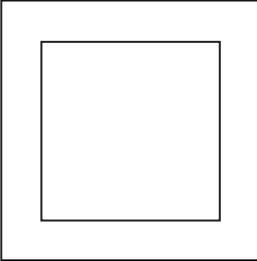
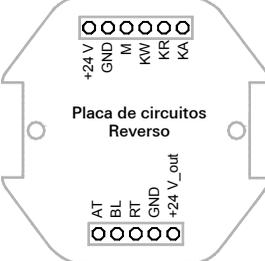
Dahlienstraße

D-42477 Radevormwald

1.2 Volumen de suministro

En el juego de llamada de emergencia (referencia: 2914 ..) se incluyen los siguientes componentes:

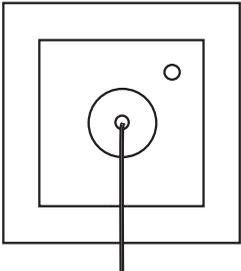
Módulo de llamada; referencia 2916 00 (abreviatura: RM)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Leyenda
 <p>Contiene tanto los componentes electrónicos del juego de llamada de emergencia como la luz indicadora.</p>	 <p>Placa de circuitos Reverso</p>	<ul style="list-style-type: none"> + 24 V Tensión de alimentación GND Toma de tierra M Línea de comunicación con la sala de guardia KW Relé del contacto raíz KR Relé del contacto de reposo KA Relé del contacto normalmente abierto + 24 V_out Tensión (con fusible) GND Tierra (con fusible) RT Pulsador de llamada BL Luz de seguridad AT Botón de desactivación
<p>Función: Visualización de llamadas.</p>		
<p>La luz indicadora roja del módulo de llamada emite una luz intermitente y opcionalmente un zumbido véase “2.9 Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia” en la página 27. Contacto de relé libre de potencial para conectar, por ejemplo, un marcador telefónico (no incluido). Si la luz indicadora se ilumina de forma fija y suena un zumbido continuo, se ha producido una rotura de cables. Véase también “Módulo de llamada” en la página 28.</p>		

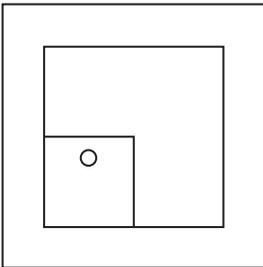
Instalación en caja empotrada conforme a la norma DIN 49073.

Recomendación: utilice una caja profunda.

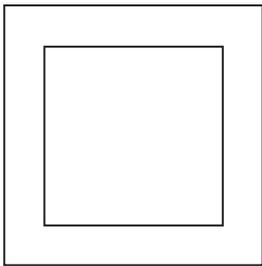
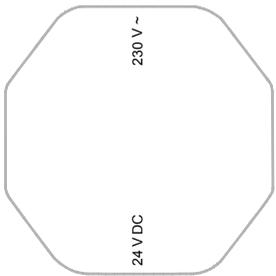
Pulsador con tirador; referencia 2912 .. (abreviatura: ZT)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Leyenda
 <p>Conexión a: módulo de llamada</p>	 <p>Placa de circuitos Reverso</p>	<p>RLWC Luz indicadora de llamada del WC</p> <p>RTWC\ Pulsador de llamada desde el WC (Out)</p> <p>RTWC/ Pulsador de llamada para WC (In)</p> <p>+ 24 V Tensión de alimentación</p>
<p>Función: Activación de llamada.</p> <p>Cordón con agarre rojo La llamada se activa tirando de la perilla del pulsador con tirador. Se ilumina la luz roja de seguridad de la carcasa del pulsador con tirador. La luz indicadora roja del módulo de llamada se enciende. Además, se emite un zumbido (depende de cómo se haya configurado el equipo).</p> <p>Instalación en caja empotrada, conforme a la norma DIN 49073.</p>		

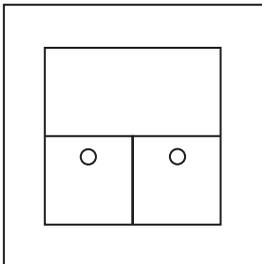
Botón de desactivación; referencia 2911 .. (abreviatura: AT)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Leyenda
 <p>Conexión a: módulo de llamada</p>	 <p>Placa de circuitos Reverso</p>	<p>+ 24 V Tensión de alimentación</p> <p>AT Botón de desactivación</p>
<p>Función: Cancelación de llamadas.</p> <p>Se pulsa el botón verde de apagado. La luz indicadora roja del módulo de llamada se apaga; se silencia el zumbido.</p> <p>Instalación en caja empotrada, conforme a la norma DIN 49073.</p>		

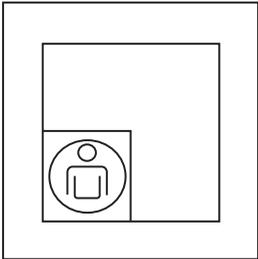
Fuente de alimentación de 24 V/250 mA; referencia 2969 .. (abreviatura: NNRS)

Vista del dispositivo		
 <p data-bbox="76 507 352 563">Fuente de alimentación para montaje empotrado</p>		
<p>Función: Suministro de tensión del juego de llamada de emergencia.</p>		
<p>230 V/24 V, 250 mA. La fuente de alimentación se puede colocar suelta en una caja empotrada. Instalación en caja empotrada conforme a la norma DIN 49073. Recomendación: utilice una caja profunda.</p>		

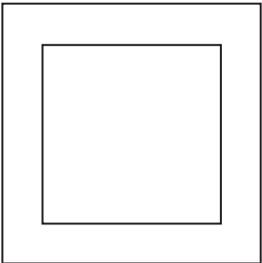
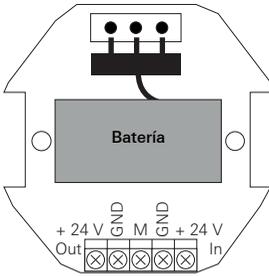
Opcional: unidad para sala de guardia; referencia 2915 .. (abreviatura: DZ)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Leyenda
 <p data-bbox="76 1085 364 1109">Conexión a: módulo de llamada</p>		<p data-bbox="663 805 941 837">M Línea de comunicación con la sala de guardia</p> <p data-bbox="663 837 941 869">GND Toma de tierra</p> <p data-bbox="663 869 941 901">+ 24 V Tensión de alimentación</p>
<p>Función: Unidad receptora de llamadas del juego de llamada de emergencia; silenciamiento del zumbido.</p>		
<p>La unidad para sala de guardia se activa pulsando el botón verde de presencia. La unidad para sala de guardia indica que se ha activado una llamada mediante la iluminación del LED rojo del botón amarillo y acústicamente con un zumbido. Pulsando el botón amarillo se silencia el zumbido durante 20 segundos. La señal del módulo de llamada permanece activa.</p> <p>Instalación en caja empotrada, conforme a la norma DIN 49073.</p>		

Opcional: Pulsador de llamada, referencia 2900 .. (abreviatura: RT)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Legenda
	 <p>Placa de circuitos Reverso</p>	<ul style="list-style-type: none"> + 24 V Tensión de alimentación RT Pulsador de llamada (In) RTV Pulsador de llamada (Out) RL Luz indicadora de llamada
<p>Conexión a: módulo de llamada</p>		
<p>Función: Activación de llamada.</p>		
<p>Con la tecla roja se activa la llamada. Se enciende la luz roja de seguridad en el pulsador de llamada. La luz indicadora roja del módulo de llamada se enciende. Además, se emite un zumbido (depende de cómo se haya configurado el equipo).</p>		
<p>Instalación en caja empotrada, conforme a la norma DIN 49073.</p>		

Opcional: SAI para el juego de llamada de emergencia; referencia 2918 .. (abreviatura: SAI)

Vista del dispositivo	Asignación de las conexiones	Legenda
	 <p>Batería</p>	<ul style="list-style-type: none"> + 24 V In Tensión de alimentación Entrada GND In Toma de tierra M Contacto de detector* GND Out Toma de tierra + 24 V In Tensión de alimentación Salida <p>* Puede comunicar los estados del dispositivo a la unidad para sala de guardia</p>
<p>Conexión a: módulo de llamada</p>		
<p>Función: Suministro ininterrumpido de tensión para el juego de llamada de emergencia</p>		
<p>Asegura la disponibilidad ininterrumpida de tensión de 24 V para el juego de llamada de emergencia durante aprox. 15 minutos.</p>		

1.3 Ámbito de aplicación

El juego de llamada de emergencia de Gira se utiliza para comunicar situaciones de emergencia y para alertar a personas. La situación de emergencia se señaliza visualmente con una luz roja que se enciende en el módulo de llamada y acústicamente con un zumbido (opcional).

Opcionalmente, se pueden conectar al juego de llamada de emergencia un pulsador de llamada adicional y una unidad para sala de guardia como unidad receptora, a través de la que se indica de forma visual y acústica, por ejemplo, que se ha activado una llamada en otra sala.

El juego de llamada de emergencia de Gira es adecuado para todos los campos de aplicación en los que la instalación de un sistema de llamada DIN VDE 0834 tal vez no sea obligatoria, pero sí útil y, dados los peligros potenciales, absolutamente recomendable. Así, se puede instalar en espacios públicos al aire libre (p. ej., en aseos de piscinas al aire libre), en “edificios públicos” como instituciones oficiales, museos o centros comerciales, o también en lugares de trabajo con un potencial de riesgo elevado.

En resumen, el ámbito de aplicación abarca todos los espacios en los que las personas solas (sin contacto visual o acústico con su entorno), pueden llegar a encontrarse en una situación de emergencia.

Gira no asume ninguna responsabilidad legal ni ofrece garantía alguna por los errores y daños que se produzcan a consecuencia de un uso indebido y/o de una instalación inadecuada del juego de llamada de emergencia.

1.4 Interfaces y opciones de conexión

El juego de llamada de emergencia tiene las siguientes interfaces y opciones de conexión:

- Contacto de relé (conexión libre de potencial) del módulo de llamada, para conectar un dispositivo externo. Véase también “Módulo de llamada” en la página 28. Es imprescindible respetar las indicaciones de las instrucciones de funcionamiento del dispositivo externo.

1.5 Indicaciones de seguridad

El montaje y la instalación de los dispositivos eléctricos deben correr siempre y únicamente a cargo de electricistas especializados.

Si no se tiene en cuenta el manual, existe el riesgo de que se produzcan daños en el dispositivo, fuego u otros peligros.

Este producto contiene pilas o baterías. La ingestión de las pilas o baterías puede producir quemaduras internas graves en un plazo de 2 horas y provocar la muerte.

Las pilas o baterías no se deben ingerir: contienen sustancias peligrosas que pueden provocar quemaduras.

En caso de ingestión de pilas o baterías, o de introducción de las mismas en otra parte del cuerpo, se debe pedir asistencia médica inmediatamente.

Las pilas y baterías, nuevas y usadas, se deben mantener fuera del alcance de los niños.

Este manual forma parte del producto, y lo debe conservar el cliente final.

2. Instalación y puesta en funcionamiento

De la instalación del sistema de llamada Gira 834 se debe encargar siempre un electricista especializado. Este especialista debe respetar los requisitos aplicables de las normas DIN VDE 0834 y DIN VDE 0100, y de todas las demás normas que correspondan, así como las disposiciones legales.

Todos los dispositivos del juego de llamada de emergencia se instalan en cajas empotradas.

El cableado se puede llevar a cabo con material conductor, por ejemplo, J-Y(St)Y, 4 x 2 x 0,6 mm. Es posible que a la hora de seleccionar el material conductor sea preciso tener en cuenta leyes y normativas adicionales (p. ej., en lo que respecta a la restricción del uso de halógenos).

2.1 Alturas de montaje recomendadas para los dispositivos

Los dispositivos como botones de activación o de desactivación de llamada se deben instalar a alturas de entre 0,7 m y 1,5 m. La norma DIN 18040-2, "Construcción sin barreras - Principios de planificación - Parte 2: viviendas" prescribe además que los elementos de control para usuarios en sillas de ruedas se deben instalar a una altura de 0,85 m. En el caso de los pulsadores con tirador instalados en espacios húmedos, es posible que se deban tener en cuenta los requisitos especiales de la norma DIN 0100-710. Así, por ejemplo, los pulsadores con tirador se deben colocar como mínimo 20 cm por encima de la posición más alta a la que se puede montar el cabezal de la ducha. Una persona que esté tumbada en el suelo deberá poder llegar al cordón.



Nota: Doble nudo junto a la perilla del pulsador con tirador.

La perilla del pulsador con tirador se debe fijar al cordón con un doble nudo.

2.2 Altura de montaje recomendada para el módulo de llamada

El módulo de llamada se debe instalar a una altura de entre 1,5 m y 2,2 m.

2.3 Instalación de la fuente de alimentación

Es preciso asegurarse de que el cable de 230 V~ permanece separado del cable de 24 V durante la instalación.

Recomendación: Coloque la fuente de alimentación como separación entre los cables.

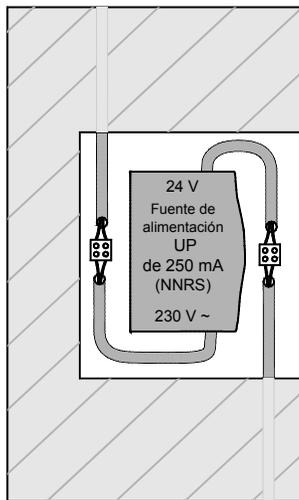


Fig. 2.1: Separación de los rangos de voltaje mediante la fuente de alimentación



¡Atención! Debe quedar garantizado un suministro de tensión ininterrumpido.

Se recomienda utilizar un sistema de alimentación ininterrumpida (SAI), para garantizar que el juego de llamada de emergencia sigue funcionando correctamente en caso de fallo eléctrico.

SAI de Gira para el juego de llamada de emergencia; referencia: 2918 ..

En instalaciones conformes a la norma DIN 0834. Si falla la alimentación de red, el SAI puede seguir proporcionando la alimentación necesaria al juego de llamada de emergencia durante aprox. 15 minutos.

A través del contacto de aviso (M) se pueden comunicar los estados de funcionamiento a una unidad para sala de guardia (referencia: 2915 ..) que esté conectada y encendida (véase también 2.8).

- “SAI activo”
(Si falla la tensión de alimentación de 24 V de la fuente de alimentación del juego de llamada de emergencia) se repetirá una señal acústica de un segundo de duración aprox. cada 10 segundos.
- “Batería agotada o no conectada”
(Está disponible la tensión de alimentación de 24 V de la fuente de alimentación del juego de llamada de emergencia) Se emitirán dos tonos de señal de un segundo de duración aprox. cada 10 segundos.

2.4 Descripción del funcionamiento

Se activa la llamada cuando una persona que necesita ayuda tira del cordón del pulsador (opcionalmente, se puede apretar también el botón rojo del pulsador de llamada). Para indicar que se ha activado una llamada, se enciende una "luz de seguridad" en la carcasa del pulsador con tirador. Al mismo tiempo, la luz indicadora roja del módulo de llamada ubicado en el exterior indica que alguien necesita ayuda en la habitación.

La unidad para sala de guardia opcional se puede instalar, por ejemplo, en una oficina central o en la portería. Indica visualmente al personal que se ha activado una llamada mediante una lámpara de llamada que se enciende en el pulsador de la unidad, y acústicamente mediante un zumbido. Se puede confirmar que se ha recibido la llamada con la tecla "Apagar zumbido" (amarilla): la señal acústica se apaga durante aprox. 20 segundos.

El botón de desactivación se encuentra en la habitación en la que se activó la llamada, instalado junto a la puerta. Cuando se activa una llamada, la persona que acuda a prestar ayuda puede desactivarla apretando el botón verde de apagado.

La señal visual que avisa de que se ha activado una llamada es una luz intermitente.

Además, se puede añadir con un puente una señal de aviso acústica directamente en el módulo (véase 2.9).

El módulo de llamada ofrece un contacto de relé libre de potencial. Véase también 2.10.

Se controlan permanentemente los componentes con los que se activa una llamada para detectar posibles roturas de cables. Si se rompe un cable, se emite una señal visual en forma de luz roja fija. Si se ha conectado el puente del módulo de llamada, en caso de rotura de un cable, se emite también una señal acústica continua.

Si falla la tensión estando activada una llamada, dicha llamada permanece activa.

La distancia máxima entre el módulo de llamada y la unidad de la sala de guardia (unidad receptora) es de 500 m.

2.5 Tendido de cables

Durante el tendido de cables es importante tener en cuenta los siguientes aspectos, algunos de los cuales se incluyen también en la norma DIN VDE 0834:

- En vías de evacuación, los cables se deben tender con una protección contra incendios.
- Se debe garantizar un aislamiento eléctrico seguro con respecto a instalaciones de alta tensión.
- Se deben prevenir las interferencias provocadas por otros equipos.
- Los cables se deben conectar con contactos seguros.

En muchas regiones, en los edificios públicos se exige el uso de material de instalación (incl. cables y cajas empotradas) libre de halógenos. Este requisito también se aplica en caso de uso de material de montaje auxiliar (por ejemplo, a las abrazaderas).

Los equipos del juego de llamada de emergencia de Gira están equipados con bornes roscados.

2.6 Instalación estándar del juego de llamada de emergencia

Por norma general, los componentes del juego de llamada de emergencia de Gira con los que se activa una llamada se cablean de acuerdo con lo que se conoce como “principio de corriente de reposo”-(conexión en serie). Los componentes con los que se desactivan las llamadas se cablean de acuerdo con el “principio de corriente de funcionamiento” (conexión en paralelo).

2.6.1 Cableado de los componentes de activación de llamada

Los cables de los componentes con los que se activan las llamadas (por ejemplo, los pulsadores con tirador o con botones), se tienden en serie (principio de corriente en reposo). Si el sistema de llamada está en estado de reposo, siempre fluye una corriente baja (corriente en reposo). Al pulsar la tecla correspondiente, se interrumpe el flujo de corriente, con lo que se activa la llamada.

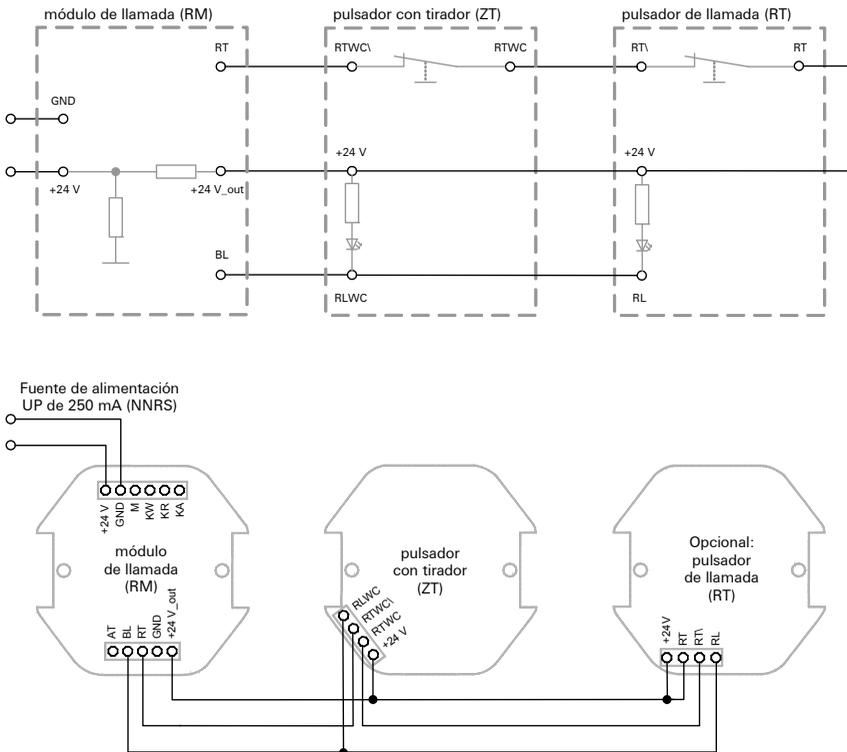


Fig. 2.2: Ejemplo de cableado de los componentes de activación de llamadas (principio de corriente en reposo)

2.6.2 Cableado de los componentes de desactivación de llamada

Los componentes con los que se desactivan las llamadas (por ejemplo, los botones de desactivación), se cablean en paralelo (principio de corriente de funcionamiento). Si se ha activado una llamada en el sistema de llamada, el circuito se puede cerrar de nuevo pulsando, por ejemplo, el botón de desactivación. De este modo, la llamada se apaga.

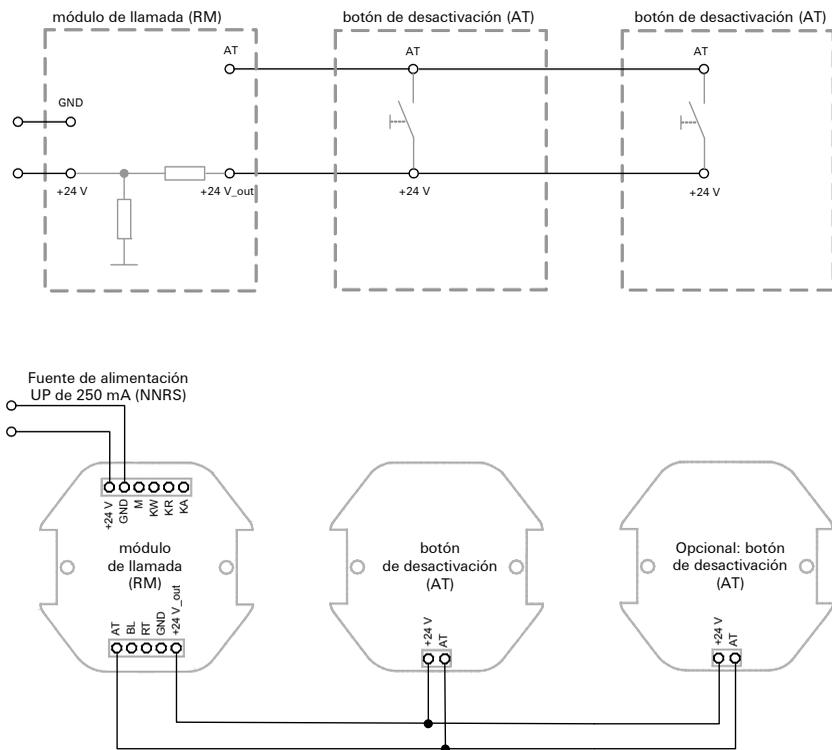


Fig. 2.3: Ejemplo de cableado de los componentes de desactivación de llamadas (principio de corriente de funcionamiento)

2.6.3 Cableado del sistema estándar

Con la versión estándar del juego de llamada de emergencia Gira se puede, por ejemplo, equipar un WC para discapacitados con un pulsador con tirador y con un botón de desactivación. Si alguien activa una llamada con el pulsador con tirador, en el módulo de llamada instalado fuera, junto a la puerta del WC, se enciende la luz indicadora roja de aviso. Una vez que se ha resuelto la situación de peligro, se puede desactivar la llamada pulsando el botón de desactivación instalado junto a la puerta del WC.

Componentes utilizados:

- Módulo de llamada (RM)
- Pulsador con tirador (ZT)
- Botón de desactivación (AT)
- Fuente de alimentación UP de 250 mA (NNRS)

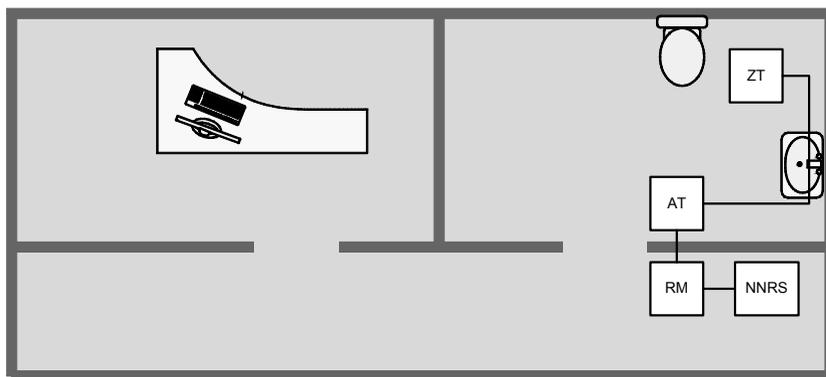


Fig. 2.4: Ejemplo de uso del juego de llamada de emergencia en un WC preparado para usuarios con discapacidad

Se debe tender un cable de 4 x 2 x 0,6 mm por cada componente del juego de llamada de emergencia.

Este tipo de cableado garantiza la presencia de un número suficiente de conductores, incluso en caso de que se produzcan cambios en la instalación.

Recomendación: Instalación en una caja empotrada para módulo de llamada y fuente de alimentación.

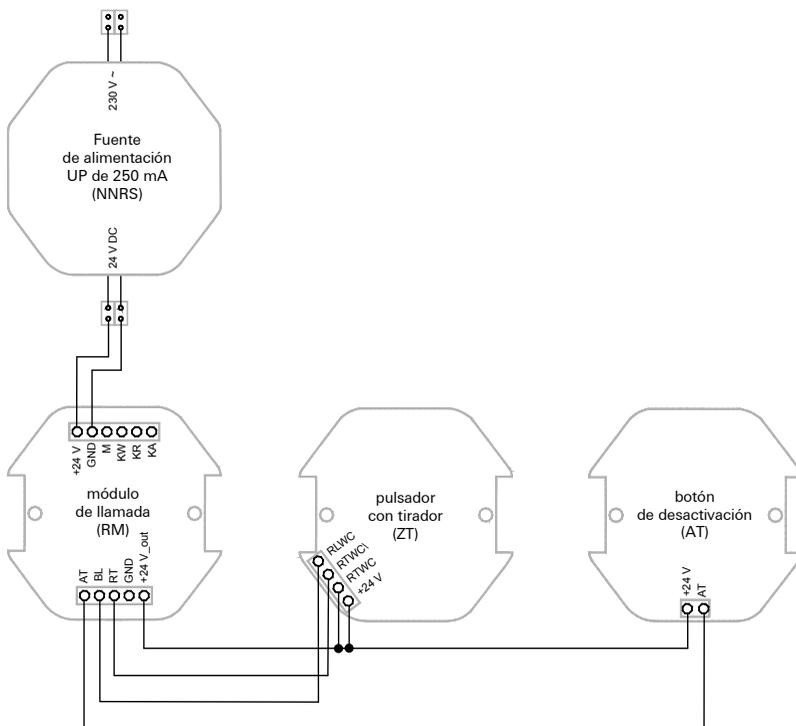


Fig. 2.5: Cableado del juego de llamada de emergencia, versión estándar

2.7 Ampliación del juego de llamada de emergencia de Gira

Si el juego de llamada de emergencia Gira se amplía con elementos concretos (p. ej., unidades para sala de guardia o componentes de activación de llamadas adicionales), se amplían también las posibilidades de uso del mismo. A continuación, se facilitan algunos ejemplos de ampliación del juego de llamada de emergencia.

2.7.1 Ampliación con una unidad para sala de guardia

Si se añade al juego de llamada de emergencia de Gira una unidad para la sala de guardia, se pueden, p. ej., recibir señales visuales y acústicas en una sala desde la que no se puede ver el módulo de llamada para indicar que se ha activado una llamada en un WC para discapacitados, . Posibles campos de aplicación: Consultas médicas, centros de fisioterapia, salas de descanso, apartamentos en los que viven personas solas, etc.

Componentes utilizados:

- Juego de llamada de emergencia; referencia 2914 ..
- Además: unidad para sala de guardia (DZ); referencia 2915 ..

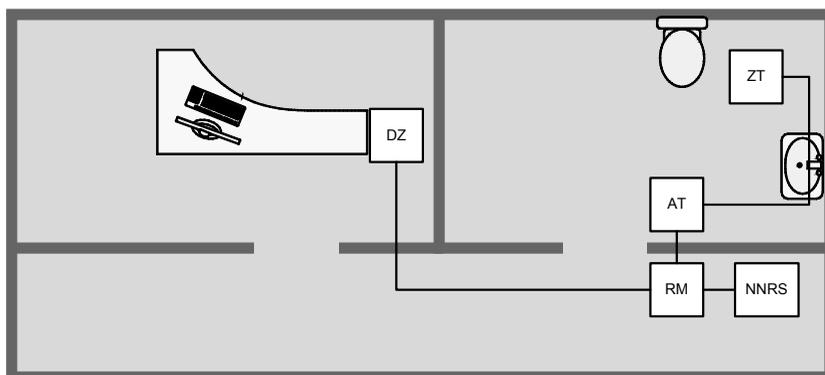


Fig. 2.6: Ejemplo de ampliación del juego de llamada de emergencia con una unidad para sala de guardia

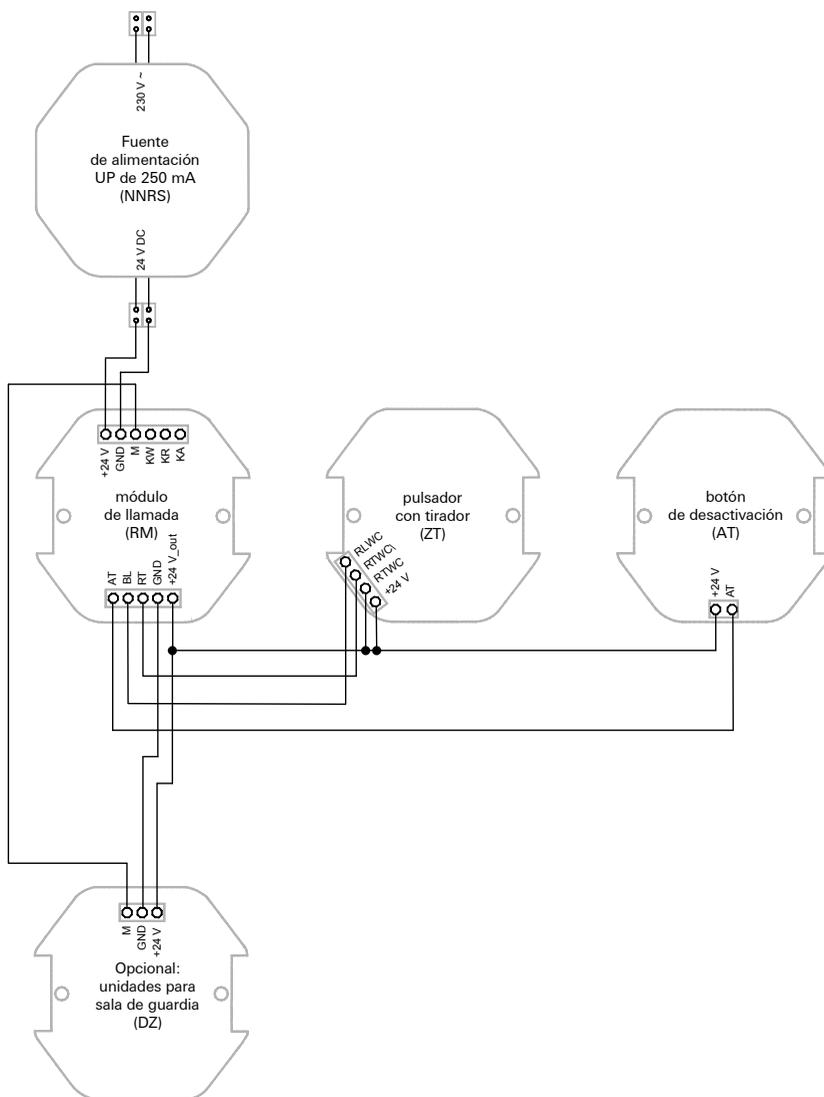


Fig. 2.7: Cableado con una unidad para sala de guardia

2.7.2 Ampliación con dos unidades para sala de guardia

Si se añaden al juego de llamada de emergencia de Gira dos unidades para sala de guardia, se pueden, p. ej., recibir las señales visuales y acústicas en dos salas diferentes desde las que no se puede ver directamente el módulo de llamada para indicar que se ha activado una llamada en un WC para discapacitados. Posibles campos de aplicación: Consultas médicas, centros de fisioterapia, salas de descanso, apartamentos en los que viven personas solas, etc.

Componentes utilizados:

- Juego de llamada de emergencia; referencia 2914 ..
- Además: 2 unidades para sala de guardia (DZ); referencia 2915 ..

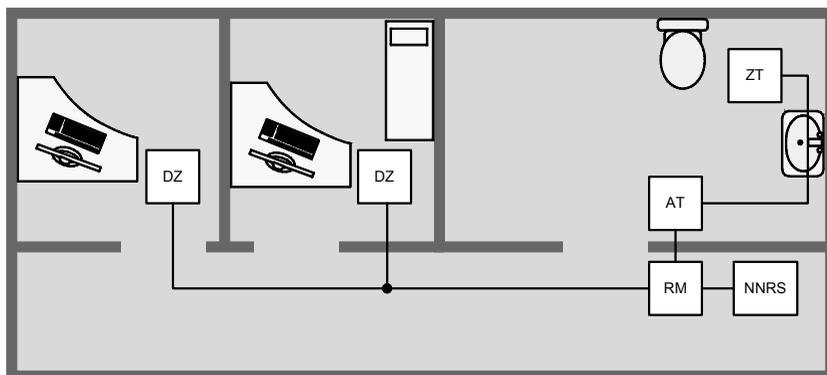


Fig. 2.8: Ejemplo de ampliación del juego de llamada de emergencia con dos unidades para sala de guardia

2.7.3 Ampliación con un pulsador de llamada

Si se añade al juego de llamada de emergencia de Gira un pulsador de llamada, este se puede utilizar, por ejemplo, para activar una llamada desde el lavabo de un WC para personas con discapacidad. El cableado se lleva a cabo de acuerdo con el principio de corriente de reposo (véase 2.6.1). Posibles campos de aplicación: Consultas médicas, centros de fisioterapia, salas de descanso, apartamentos en los que viven personas solas, etc.

Componentes utilizados:

- Juego de llamada de emergencia; referencia 2914 ..
- Además: Pulsador de llamada (RT); referencia 2900 ..

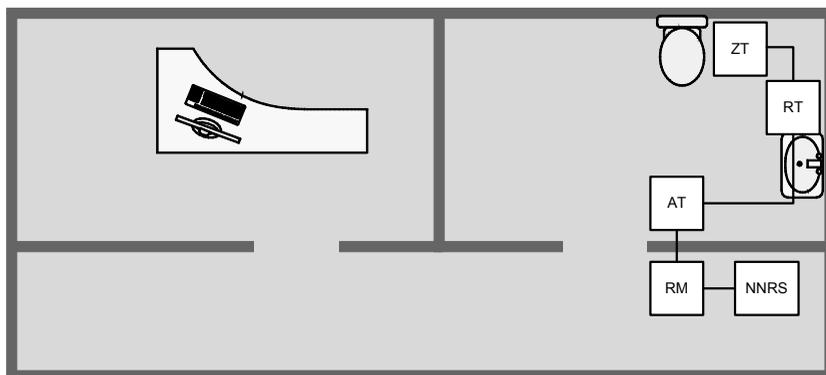


Fig. 2.10: Ejemplo de ampliación del juego de llamada de emergencia con un pulsador de llamada

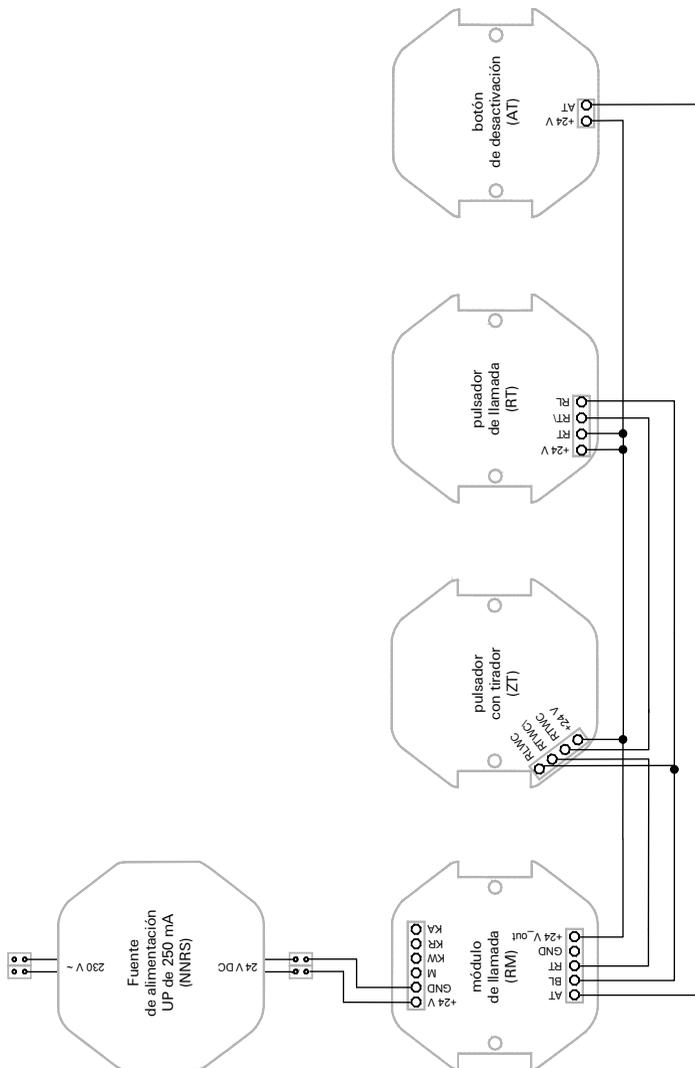


Fig. 2.11: Cableado con un pulsador de llamada adicional

2.7.4 Ampliación con un pulsador con tirador

Si se añade al juego de llamada de emergencia de Gira un pulsador con tirador, este se puede utilizar, por ejemplo, para activar una llamada desde el lavabo de un WC para personas con discapacidad. El cableado se lleva a cabo de acuerdo con el principio de corriente de reposo (véase 2.6.1). Posibles campos de aplicación: Consultas médicas, centros de fisioterapia, salas de descanso, apartamentos en los que viven personas solas, etc.

Componentes utilizados:

- Juego de llamada de emergencia; referencia 2914 ..
- Además: Pulsador con tirador (ZT), referencia 2912 ..

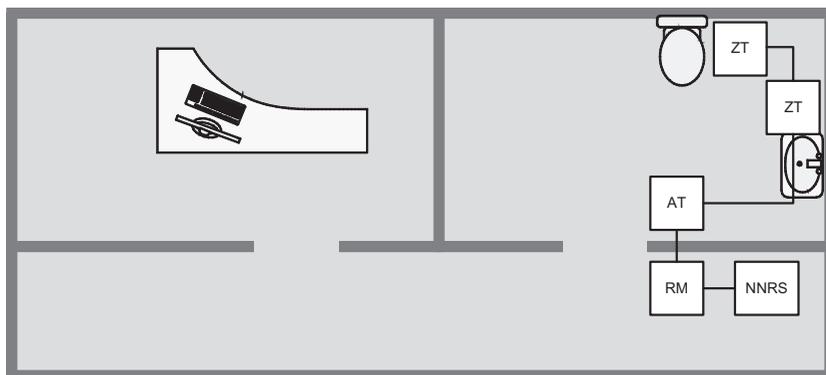


Fig. 2.12: Ejemplo de ampliación del juego de llamada de emergencia con un pulsador con tirador

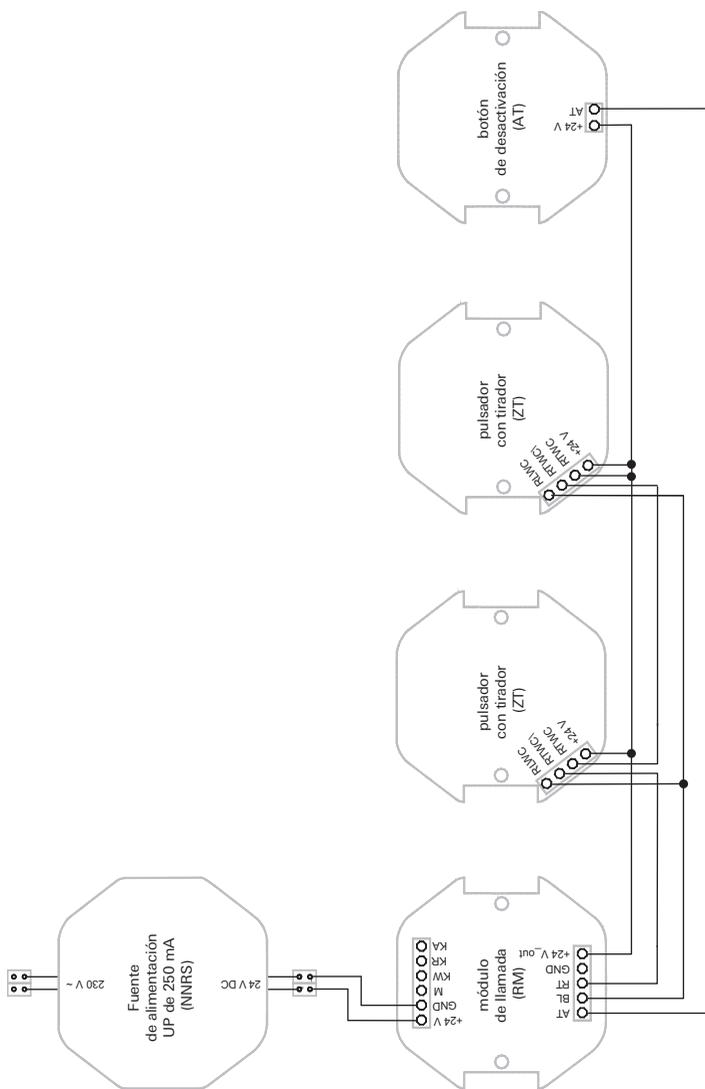


Fig. 2.13: Cableado con un pulsador con tirador adicional

2.8 Conexión del sistema de alimentación ininterrumpida (referencia: 2918 ..)

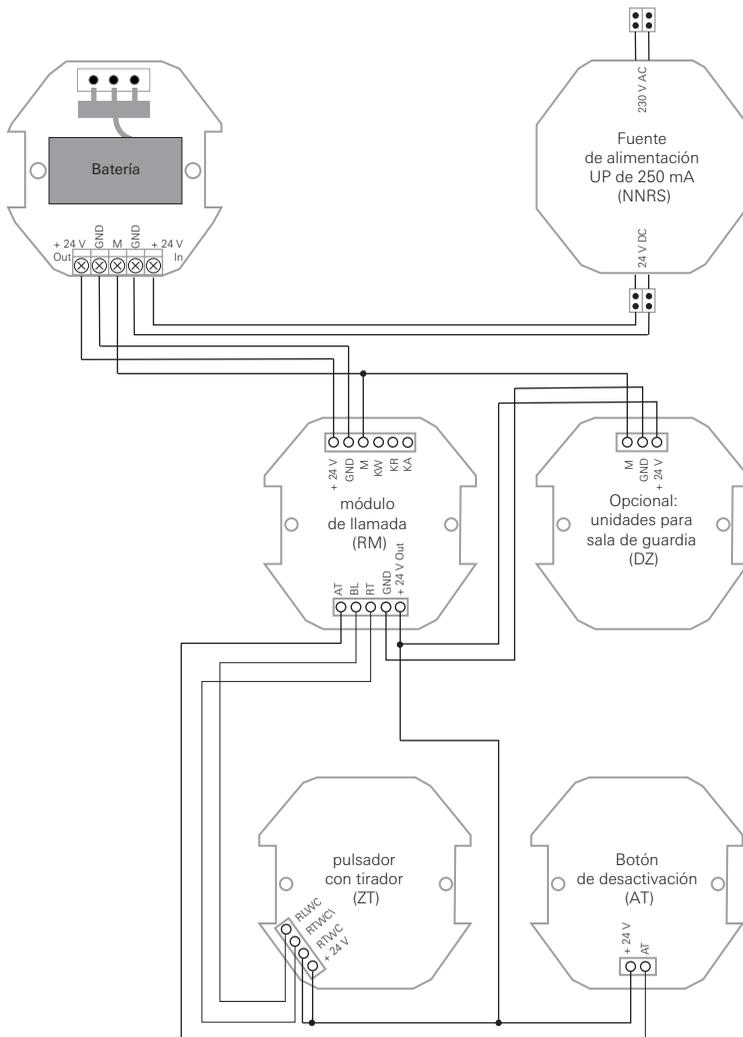


Fig. 2.14: Conexión de un SAI y de una unidad para sala de guardia al juego de llamada de emergencia

2.8.1 Pila/batería

De acuerdo con la norma DIN 0834, los componentes con una vida útil limitada (como pilas o baterías) se deben cambiar una vez al año.

Cambie las pilas o baterías siempre por pilas o baterías del mismo tipo. Batería de repuesto, referencia de Gira: 5987 00.



Peligro

Peligro de explosión provocado por la eliminación incorrecta de pilas/baterías. No arroje las pilas ni las baterías al fuego.



Advertencia

Peligro de quemaduras provocadas por explosión o por escapes de líquido de baterías o pilas.

Cambie las pilas o baterías siempre por pilas o baterías del mismo tipo.



Las pilas o baterías vacías se deben retirar inmediatamente y se deben eliminar de forma respetuosa con el medio ambiente. No elimine las pilas o baterías junto con los residuos domésticos. Las autoridades municipales le ofrecerán información sobre la eliminación correcta de este tipo de residuos. De acuerdo con la normativa, el usuario final está obligado a devolver las pilas o baterías usadas.

2.9 Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia

Módulo de llamada (RM)	Pulsador con tirador (ZT)
<p>Placa de circuitos Parte delantera</p>	<p>Placa de circuitos Parte delantera</p>
<p>Puente 1 (JP1)</p> <p>cerrado = Zumbador del módulo de llamada activado (ajuste de fábrica)</p> <p>abierto = Zumbador del módulo de llamada desactivado</p>	<p>Puente</p> <p>R Ajuste para cableado en serie, principio de corriente en reposo (ajuste de fábrica)</p> <p>A Ajuste para cableado en paralelo, principio de corriente de funcionamiento, p. ej., para el acoplamiento a sistemas externos</p>

2.10 Módulo de llamada

El módulo de llamada es la unidad de control central del juego de llamada de emergencia. Cuenta con un contacto de relé (contacto libre de potencial) con el que se puede conectar opcionalmente un dispositivo externo. Sin embargo, el contacto de relé se puede utilizar también para interconectar varios módulos de llamada si estos se utilizan en un objeto; véase "2.10.2 Interconexión de varios módulos de llamada en la página 29".

2.10.1 Contacto de relé para conectar un dispositivo externo

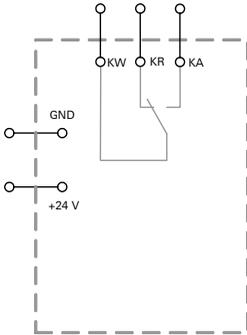


Fig. 2.15: Esquema de conexiones para estado sin tensión y en caso de activación de una llamada

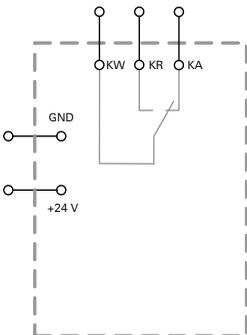


Fig. 2.16: Esquema de conexiones para estado con corriente (no hay llamadas pendientes)

Nombre de los contactos:

- KW: Relé del contacto raíz
- KR: Relé del contacto de reposo
- KA: Relé del contacto normalmente abierto

El contacto de relé del módulo de llamada se puede cargar con un máximo de 1 A a 30 V CC.

2.10.2 Interconexión de varios módulos de llamada

El juego de llamada de emergencia también se puede ampliar con uno o varios módulos de llamada (número de pedido 2916 00). Si se utilizan varios módulos de llamada, para la interconexión se puede utilizar el contacto de relé. Ventaja: en cuanto se interrumpe el cable entre los módulos de llamada, se dispara una alarma.

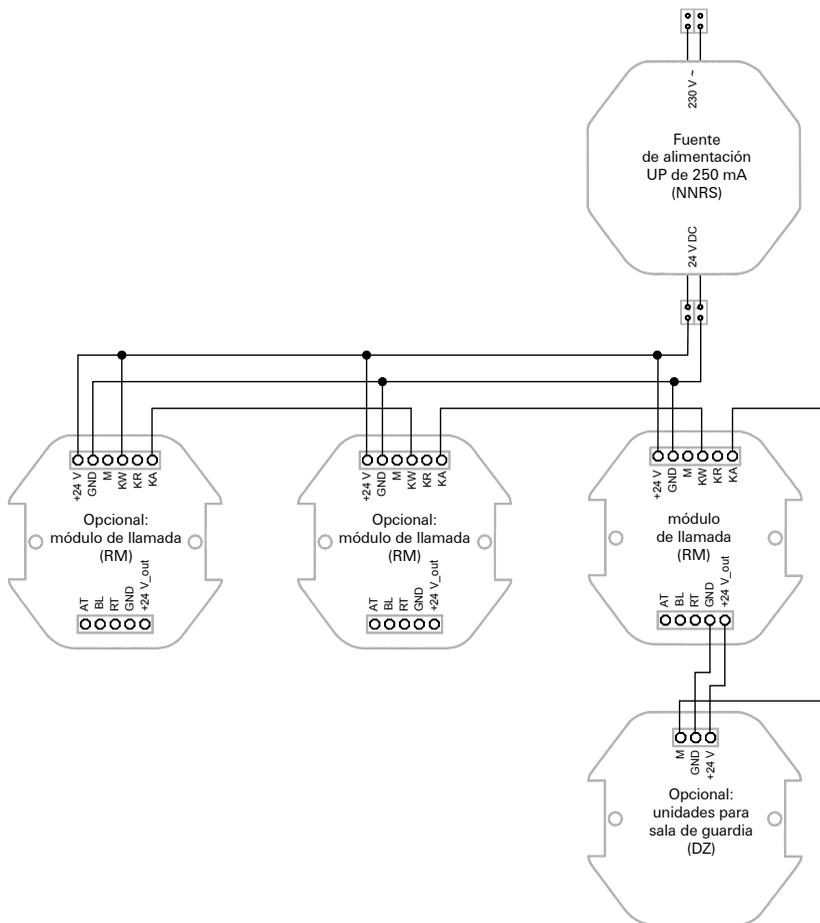


Fig. 2.17: Interconexión de varios módulos de llamada

Cuando se interconectan varios módulos de llamada, puede que se dispare una señal fija (p. ej., si se rompe un cable) o que no se dispare ninguna señal. En este caso, el puente del módulo de llamada no influye en la señalización de llamadas por parte de la unidad para sala de guardia.

2.11 Puesta en funcionamiento del juego de llamada de emergencia

Compruebe todas las funciones de los componentes activos y pasivos tal como se indica a continuación:

- Medición de la tensión de alimentación de 24 V.
La tensión de alimentación no debe ser inferior a 21,6 V.
- Pulse el botón verde de presencia de la unidad para sala de guardia (opcional); la luz indicadora roja del módulo de llamada no debe encenderse.
- Debe estar encendida la luz roja del pulsador con tirador/pulsador de llamada (función de luz de localización).
- Tire del cordón del pulsador con tirador u, opcionalmente, pulse el botón rojo del pulsador de llamada.
Se ilumina la luz roja de la carcasa del pulsador con tirador/del pulsador de llamada (luz de seguridad).
La luz indicadora roja del módulo de llamada parpadea.
- Unidad para sala de guardia opcional: confirme su presencia pulsando el botón verde.
El LED rojo del botón amarillo de la unidad para sala de guardia se enciende cuando se activa una llamada, y se emite un zumbido.
Pulse el botón amarillo; el zumbido cesa durante aprox. 20 segundos.
- Pulse el botón de desactivación; la luz de seguridad roja de la carcasa del pulsador con tirador/pulsador de llamada y la luz indicadora roja del módulo de llamada se apagan.
La luz de localización de la carcasa del pulsador con tirador/pulsador de llamada se enciende.
Unidad para sala de guardia opcional: El LED rojo del botón amarillo se apaga y cesa el zumbido.

3. Manejo

3.1 Activación de una llamada

- **Pulsador con tirador**

La persona que necesita ayuda activa la llamada tirando del cordón del pulsador. Cuando se activa la llamada, se encienden la luz de seguridad de la carcasa del pulsador con tirador y la lámpara de señalización roja del módulo de llamada.

- **Pulsador de llamada (número de pedido 2900 .., no incluido en el volumen de suministro del juego de llamada de emergencia)**

La persona que necesita ayuda activa la llamada apretando el pulsador rojo. Cuando se activa la llamada, se encienden la luz de seguridad del pulsador y la lámpara de señalización roja del módulo de llamada.

3.2 Indicación de activación de una llamada

- **Pulsador con tirador**

Cuando se activa una llamada, se enciende la luz de seguridad de la carcasa del pulsador con tirador.

- **Pulsador de llamada (número de pedido 2900 .., no incluido en el volumen de suministro del juego de llamada de emergencia)**

Cuando se activa la llamada, se enciende la luz de seguridad del botón rojo.

- **Módulo de llamada**

Cuando se inicia la llamada, se enciende de forma intermitente la luz de señalización roja del módulo de llamada. Además, el inicio de la llamada se puede indicar también mediante un zumbido (véase “Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia” en la página 27).

Si se rompe un cable, la luz de señalización roja permanece encendida sin parpadear. Si se ha activado la señal acústica (véase “Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia” en la página 27), se emite un tono continuo.

- **Unidad para sala de guardia (número de pedido 2915 .., no incluida con el juego de llamada de emergencia)**

La unidad para sala de guardia se activa pulsando el botón verde de presencia. La unidad para sala de guardia, que debe instalarse en un punto estratégico (por ejemplo, en la portería), indica que se ha activado una llamada mediante la iluminación del LED rojo del botón amarillo y acústicamente con un zumbido. Pulsando el botón amarillo se puede silenciar el zumbido durante 20 segundos. La señal del módulo de llamada permanece activa.

3.3 Cancelar la llamada

- **Botón de desactivación**

La llamada se desactiva en la misma habitación en la que se activó. La desactiva la persona que acude a prestar ayuda, pulsando el botón de desactivación (botón verde).

3.4 Configuración de la señal acústica del módulo de llamada

La señal acústica del módulo de llamada se puede activar o desactivar (véase “Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia” en la página 27).

3.5 Conexión de dispositivos periféricos

El módulo de llamada proporciona un contacto libre de potencial (KW, KR, KA) durante el tiempo que dura la llamada. Este contacto se puede utilizar, por ejemplo, para conectar un marcador telefónico (no incluido), con el que se puede avisar a un ayudante que se encuentre en otro lugar.

3.6 Rotura de cables

Las llamadas pendientes no se pueden confirmar. En el módulo de llamada está encendida la luz roja fija y la señal acústica de rotura de cable depende del puente (véase “Los puentes (jumper) de los dispositivos del juego de llamada de emergencia” en la página 27). Solo se podrá desactivar la llamada una vez subsanado el fallo.

Una vez solucionada la avería, se debe comprobar que el sistema funciona correctamente (véase “2.11 Puesta en funcionamiento del juego de llamada de emergencia” en la página 30.).

3.7 Fallo de tensión

Cuando vuelve la corriente después de un corte, el equipo muestra el estado de presencia en que se encontraba antes del fallo de tensión. Si antes del corte se había activado una llamada, esta seguirá pendiente una vez que se recupere la energía.

3.8 Mantenimiento y cuidado

Se debe comprobar regularmente que todos los componentes del sistema funcionan correctamente.

4. Datos técnicos

Temperatura de funcionamiento	De +5 °C a 40 °C	
Temperatura de almacenamiento	De -25 °C a 70 °C	
Módulo de llamada		con LED de señalización Montaje en caja empotrada, DIN 49073 (es recomendable elegir una caja profunda)
Pulsador con tirador		Montaje en caja empotrada, DIN 49073 Se puede montar en la pared o en el techo.
Botón de desactivación		Montaje en caja empotrada, DIN 49073
Cableado		P. ej., con cables de 4 x 2 x 0,6 mm Distancia entre el módulo de llamada y el módulo receptor (unidad para sala de guardia): 500 m como máx.
Fuente de alimentación		Instalación en caja empotrada, DIN 49073 (es recomendable elegir una caja profunda)
	Tipo NNRS	
	Altura 24 mm	La conexión de la fuente de alimentación la deben realizar siempre electricistas cualificados. A la hora de conectar el equipo, se debe tener en cuenta la polaridad (indicación impresa en la parte superior del aparato).
Tensión de entrada (PRI)	De 100 V a 240 V~	
	50 - 60 Hz,	Antes de la puesta en servicio, verifique la tensión de red.
	180 mA	El calentamiento de la carcasa durante el funcionamiento es normal, y no supone ningún problema.
Tensión de salida (SEC)	24 V CC	
Corriente de salida	250 mA	
Autorización de la UE	EN 60601	Cuidado: ¡No utilice disolventes!
	Tipo de protección IP X1	
Temperatura ambiente	De -25 °C a +50 °C	

4.1 Consumo de energía de los componentes

Referencia	Descripción	Consumo de corriente pasivo [mA]	Consumo de corriente activo [mA]	Con zumbador activo [mA]
2916 00	Módulo de llamada	12,2	39,6	60,2
2912 ..	Pulsador con tirador	1,1	17,6	
2911 ..	Botón de desactivación	0	1,6	
2900 ..	Pulsador de llamada (opcional)	3	19	
2915 ..	Unidad para sala de guardia (opcional)	5,2	23,4	59,7

El consumo máximo de corriente del juego de llamada de emergencia no debe superar los 250 mA.

5. Garantía

La garantía se aplica en el marco de las disposiciones legales a través de un establecimiento especializado.

Entregue o envíe (portes pagados) los dispositivos defectuosos, junto con una descripción del problema, a su distribuidor (establecimiento especializado/empresa instaladora/tienda de electrodomésticos).

Este se encargará de entregar los dispositivos al Gira Service Center.

6. Eliminación



El juego de llamada de emergencia de Gira es un dispositivo eléctrico o electrónico de acuerdo con la directiva de la UE 2012/19/CE.

Los dispositivos se han desarrollado y fabricado utilizando materiales y componentes de primera calidad. Se trata de materiales reciclables y reutilizables.

Infórmese sobre las disposiciones aplicables en su país en lo que respecta a la eliminación por separado de dispositivos eléctricos/electrónicos usados. Estos dispositivos no deben eliminarse junto con la basura doméstica. Eliminando correctamente los dispositivos usados contribuimos a proteger el medio ambiente y a las personas ante posibles efectos negativos.

Gira
Giersiepen GmbH & Co. KG
Elektro-Installations-
Systeme

Postfach 12 20
42461 Radevormwald

Deutschland

Tel +49(0)2195-602-0
Fax +49(0)2195-602-191

www.gira.de
info@gira.de

GIRA