



BLOQUEADOR DE LARGA DISTANCIA CON TEMPORIZADOR

- Listo para usar!
- Llave con cerradura reforzada
- Dispone de 3 categorías de usuario
- Reconoce los usuarios por el marcando de códigos de acceso o el uso de la llave
- Permite programar qué tipos de llamada puede hacer cada usuario
- Permite limitar el tiempo de las llamadas de manera diferenciada para tipo de llamada
- Puede permitir y prohibir números específicos
- Compatible con anulación de Caller ID (*31#)
- Impide el uso fraudulento de la tecla flash.
- Compatible con Internet
- Compatible con interno de centrales privadas
- Fabricado mediante tecnología robotizada SMT

¿Qué hace el BLDT?

El BLDT controla el uso de la línea de manera diferenciada para cada usuario.

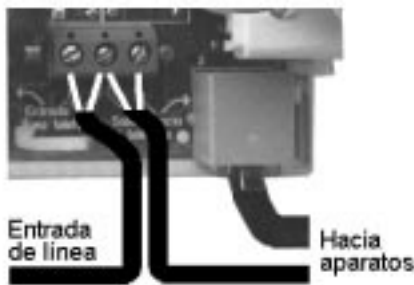
Existen 3 categorías de usuario (de 0 a 2).

Para realizar llamadas, cada usuario se identifica marcando (discando) un código de acceso propio de 4 dígitos. El usuario 2 es el de mayor categoría y puede utilizar su código o la llave para hacer llamadas restringidas.

Usando la *Configuración de Fábrica* Ud. puede utilizar su BLDT sin necesidad de programarlo. El usuario 2 podrá programar el BLDT para adaptarlo a sus necesidades marcando desde el teclado del teléfono. Podrá limitar el tiempo de las llamadas, programar qué *tipos de llamadas* puede realizar cada usuario (locales, larga distancia, a celulares, etc.) así como permitir y prohibir números específicos.

Instalación

Para poder quitar o colocar la tapa debe insertar la llave y girarla a la derecha. La llave sólo puede ser extraída en posición horizontal (luego de girada a la izquierda).



Ubique un punto en la instalación *antes* de que el cableado se bifurque hacia los aparatos. Corte el cable y conecte como se indica en la figura anterior.

Note que el borne central se usa para 2 cables (entrada y salida de línea)

También puede controlar otro aparato telefónico, enchufándolo en el conector libre como se indica a la derecha de la figura.

Fijación a pared

Use el adhesivo ubicado en el dorso del BLDT. En paredes ásperas o que se descascaran, utilice el tornillo provisto.

Configuración de Fábrica

Utilizando la *Configuración de Fábrica* Ud. podrá utilizar su BLDT sin necesidad de realizar cambios. Cada usuario se identifica de una manera:

Usuario 2	Marcando código 2222 o colocando y girando la llave hacia la derecha
Usuario 1	Marcando código 1111
Usuarios 0	No deben marcar código

Los *tipos de llamada* a los que tiene acceso cada usuario y los prefijos que definen a cada tipo son:

Usuarios →	0	1	2
↓ Tipos de llamada			
Gratuitas (0800, 0823)	Si	Si	Si
Locales (4, 5, 6, 0810)	Si	Si	Si
Larga Dist. Nacional, DDN (0, 17)	No	Si	Si
Celular local (15)	No	Si	Si
Celular DDN (0..15)	No	No	Si
Internacionales, DDI (00, 18)	No	No	Si
INTERNET (0610)	No	Si	Si
Agenda (vacía; ver Programación)	Si	Si	Si
Servicios (060x, 113, 117, 000, 19, *45, *51, **, uso de Flash de horquilla)	No	Si	Si

Las llamadas a los números 100 al 109 y las entrantes son siempre permitidas. El corte de llamadas por tiempo está desactivado.

¿Cómo realizar una llamada?

Si la llamada a realizar esta permitida a los usuarios 0, marque sin anteponer código alguno.

Para el resto de las llamadas, proceda como sigue:

- Descuelgue y marque su código de acceso
El usuario 2 puede colocar y girar la llave a la derecha *antes de descolgar*.
- La línea quedará en silencio por unos instantes
- Se escucharán *bips* según el usuario y el tono para marcar.
- Luego marque el número deseado.

Programación básica

El usuario 2 es el único que podrá cambiar la *Configuración de Fábrica* utilizando el teclado del teléfono y su llave.

Ver listado de comandos de programación al dorso. En cada paso correcto se escucharán *bips* de confirmación.

¿Cómo limitar el tiempo de las llamadas?

Ud. puede programar un tiempo máximo distinto para cada *tipo de llamada* de la siguiente manera:

- Gire la llave hacia la derecha y descuelgue
- Marque *0#0*. Puede que se escuche un mensaje de número erróneo. Es normal, ignórelo.
- Marque el código del usuario 2 (es 2222 si no lo cambió).
- Marque 2 dígitos que indican el tipo de llamada (Ej: 23 para DDN; ver comando III al dorso)
- Marque el tiempo en minutos (de 01 a 99).

Ejemplo: Si Ud. desea limitar el tiempo de las llamadas DDN a 5 minutos, gire la llave a la derecha, descuelgue y marque: *0#0* 2222 23 05

Las llamadas se consideran concretadas 15 seg. luego de marcar el último dígito del número. 25 y 10 seg. antes del corte por tiempo escucharán *bops!* para indicarle que la llamada será cortada.

El usuario 2 podrá evitar el corte por tiempo marcando su *código durante la llamada* aunque ésta haya sido comenzada por otro usuario.

Note que los números cargados en la Agenda tienen su propio tiempo máximo.

Para **quitar** un tiempo máximo programado debe utilizar el mismo comando (III) con tiempo en 00.

¿Cómo cambiar los códigos de acceso?

Si han descubierto alguno de sus códigos de acceso, el usuario 2 puede cambiarlo de esta manera:

- Gire la llave hacia la derecha y descuelgue
- Marque *0#0*. Puede que se escuche un mensaje de número erróneo. Es normal, ignórelo.
- Marque el código del usuario 2 (es 2222 si no lo cambió).
- Marque 00
- Marque el usuario al que le cambiará el código
- Marque el nuevo código

Evite códigos que coincidan con el comienzo de números telefónicos. Puede utilizar los dígitos * y #.

Ejemplo: Si Ud. desea que el código del usuario 1 sea 7890, gire la llave a la derecha, descuelgue y dique: *0#0* 2222 00 1 7890

El código del usuario 2 es necesario para programar. Recuérdelo al cambiarlo. Registre!

¿Cómo agregar "excepciones"?

La *Agenda* dispone de espacio libre donde pueden cargarse números específicos que funcionarán como *excepciones* al bloqueo para *todos* los usuarios.

Para cargar la Agenda debe proceder así:

- Gire la llave hacia la derecha y descuelgue
- Marque *0#0*. Puede que se escuche un mensaje de número erróneo, ignórelo.
- Marque el código del usuario 2 (es 2222 si no lo cambió).
- Marque 38
- Marque el número que cargará en la Agenda.

El comando V le permite borrar todos los números cargados en la Agenda de una vez.

Ejemplo 1: Ud. desea permitir a todos los usuarios llamar a un familiar cuyo número es 0299 888 7777. Debe girar la llave a la derecha, descuelgue y marcar: *0#0* 2222 38 02998887777

El número será almacenado en la *Agenda*. Como todas las categorías de usuario vienen de fábrica permitiendo llamar a los números cargados en la *Agenda*, este será el único número DDN al que podrán llamar todos, incluso quienes no conozcan códigos de acceso.

Ejemplo 2: Ud. desea permitir a todos los usuarios que lo llamen a su celular (155 555555) pero impedir llamados a cualquier otro celular. Deberá agregar su número celular en la Agenda girando la llave a la derecha, descuelgando y marcando: *0#0* 2222 38 155 555555

¿Cómo cambiar los tipos de llamada que puede hacer cada usuario?

Los accesos a los tipos de llamadas indicados en la tabla anterior pueden cambiarse.

Con cada comando (II) Ud. puede permitir o prohibir cada *tipo de llamada* a cada usuario:

- Gire la llave hacia la derecha y descuelgue
- Marque *0#0*. Puede que se escuche un mensaje de número erróneo. Ignórelo.
- Marque el código del usuario 2 (es 2222 si no lo cambió).
- Marque 2 dígitos que indican el tipo de llamada (Ej: 13 para DDN; ver comando II al dorso)
- Marque el usuario (0 a 2).
- Marque 1 para permitir o 0 para prohibir.

La *Agenda* se considera un *tipo de llamada* que Ud. podrá permitir o prohibir a cada usuario

Note que puede usar la Agenda para cargar números específicos que **no** quiere permitir. Luego debe programar a los usuarios para que no accedan a la Agenda.

Registre los cambios en la tabla!

Volver a Configuración de Fábrica

Si Ud. no sabe el estado de la programación pero aún conoce el código de usuario 2, puede volver la *Configuración de Fábrica* mediante el comando VII: *0#0* (Código Usuario 2) 60 1.

Programación Avanzada

Modos de uso de los códigos

Temporal (como Ud. lo recibe): debe marcar el código antes de realizar cada llamada.

Permanente: el usuario marca su código y el BLDT queda *fijo* en ese usuario. Cada vez que descuelgue escuchará tonos indicando que está *fijo* en un usuario y podrá llamar sin marcar el código. Si marca nuevamente su código saldrá de la condición de *línea fija en un usuario*. **Si un usuario olvida el BLDT fijo, su línea puede ser utilizada por gente no autorizada!**

Con el comando VI se puede elegir el modo para todos los usuarios (ver Nota 2 al dorso)

Instalación en internos de PBX

Programación: Debe cargar todos los prefijos que se marcan para tomar línea (usualmente 0) mediante el comando VIII, dejando el resto de la programación como si no hubiera PBX.
Llamadas por línea externa: deberá marcar el código antes del prefijo de toma de línea.

Internas: No deberá usar código alguno. Las llamadas internas no son temporizadas.
Flash para transferir entrantes: el usuario 2 debe girar llave a la derecha antes de atender la llamada; para permitirlo a otros usuarios debe permitir el acceso a *Servicios* a usuario 0

Comandos con *

Para acelerar la programación en el comando III se puede programar todos los usuarios a la vez reemplazando el números de usuario por *.
Ejemplo: Si Ud. desea permitir a todos los usuarios el uso de Internet. Gire la llave a la derecha y descuelgue y marque:
***0#0* 2222 17 * 1**

Comandos de programación

Recuerde que para programar necesita la llave y el código del usuario 2

Ingrese a la programación:
 ▪ Gire la llave a la derecha y descuelgue el teléfono (éste deberá estar configurado para marcado *por tonos*)
 ▪ Marque ***0#0***
 (Ignore mensajes de número erróneo)
 ▪ Marque el *código de usuario 2*
 (Si Ud. no lo ha cambiado es el **2222**).

Marque 2 dígitos que indican **qué** va a programar

En los comandos I y II debe marcar el *usuario* que va a programar (**Usr**, ver Nota 3).
 En el comando II se puede usar un asterisco (ver *Comandos con **)

Marque los parámetros del comando (ver nota 4)

Escuchará un *bip largo* de confirmación final y la línea se cortará por unos instantes. Los comandos IV y VIII, (con los que Ud. carga números) requieren colgar o realizar un *Flash* para indicar que el número terminó. Para ejecutar otro comando comience desde ***0#0***

I	Cambiar códigos de usuarios	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	00	📞	Usr	📞	NNNN	Nuevo código	📞
II	Acceso a llamadas tipo servicios	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	10	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo gratuitos	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	11	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo locales	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	12	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo DDN	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	13	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo celulares locales	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	14	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo celulares DDN	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	15	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo INTERNACIONAL	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	16	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas tipo Internet	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	17	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a llamadas a números en Agenda	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	18	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
II	Acceso a todos los tipos de llamadas	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	1*	📞	Usr	📞	1= Permite 0= Prohibe	📞	
III	Tiempo máximo llamadas entrantes	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	20	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo gratuitos	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	21	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo locales	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	22	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo DDN	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	23	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo celular local	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	24	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo celular DDN	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	25	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo de llam. tipo Internacional	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	26	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo llamadas tipo Internet	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	27	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo de números en Agenda	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	28	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
III	Tiempo máximo <i>todos</i> los tipos de llamada	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	2*	📞		📞	01 a 99 min. (00: No temporiza)	📞	
IV	Agrega número a <i>Agenda</i>	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	38	📞		📞	nn...nn número agregado	📞	
V	Borra TODA la <i>Agenda</i>	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	48	📞		📞	1= Confirma 0= No Confirma	📞	
VI	Modo de uso del código	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	09	📞		📞	1= Permanente 0= Temporal	📞	
VII	Volver a programación de fábrica	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	60	📞		📞	1= Confirma 0= No confirma	📞	
VIII	Agrega <i>prefijo de toma</i> de línea de PBX	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	50	📞		📞	n...n <i>prefijo de toma</i> agregado	📞	
IX	Borra todos los <i>prefijos de toma</i> PBX	📞	📞	📞	*0#0*	📞	CCCC	📞	51	📞		📞	1= Confirma 0= No Confirma	📞	

↓ Anote aquí los números o prefijos programados en la *Agenda*.

La cantidad de números o prefijos que pueden programarse depende de la cantidad de dígitos de cada uno. Recuerde que los comandos de toma de PBX ocupan lugar en memoria; si no carga ninguno, Ud. dispondrá memoria para:
 4 números de 14 dígitos ó
 6 números de 8 dígitos ó
 8 números de 5 dígitos
 El espacio total disponible es de 70 espacios. Cada número o comando de toma programado consume su cantidad de dígitos mas 3 espacios de memoria.
 Si la memoria se llena mientras Ud. está agregando un número escucharán *bops error* y el número no será memorizado. Ud. podrá intentar agregar un número con menos dígitos. También puede borrar todos los números, revisarlos y volver a cargarlos.

Anote aquí los códigos de acceso de los usuarios que Ud. cambió:

Categoría Usuario 1	1111
Categoría Usuario 2 y programación	2222

Anote aquí los *comandos de toma* para PABX

Nota 1: Las llamadas serán *concretadas* 15 seg luego del fin del marcado. Antes de este momento cualquier cambio de tipo de marcado (Tono <-> Pulso) será bloqueado

Nota 2: Si está *fijo* en un usuario y el otro usuario marca su código, al colgar el BLDT quedará *fijo* en el usuario de categoría mayor.

Nota 3: **Usr** debe estar entre 1 y 2 en el comando I, y entre 0 y 2 en el comando II. Otros valores provocarán 3 *bops* de error y volverá a esperar el marcado de un *Usr* correcto.

Nota 4: Si el parámetro está fuera de rango se escucharán 3 *bops* de error y deberá volver a ingresar el comando desde ***0#0***

Nota 5: Flash en entrantes: el usuario 2 debe girar llave a la derecha antes de atender la llamada; para permitirlo a otros usuarios debe permitir el acceso a *Servicios* a usuario 0

Teleprogramación: Una vez concretada la llamada y con la llave girada hacia la derecha se puede teleprogramar marcando los comandos comenzando desde ***0#0***. Los comandos terminarán automáticamente 5 seg. luego de finalizar el marcado. Los comandos posteriores no necesitarán el marcado de ***0#0* CCCC**.

Características	Tensión de línea: 24 a 60 V.	Caída de tensión: 7,6V a 50 mA.	Marcado por pulsos: 60/40 y 66/33.
técnicas:	Corriente de línea: 20 a 100 mA.	Protección diferencial: 6 Joule (onda 8/20uS)	Marcado por tonos: aprox. -20dBm > 40mS

IMPORTANTE: Si entra una llamada mientras Ud. está manipulando los cables podría recibir una descarga eléctrica. Utilice las herramientas adecuadas. Ante cualquier inconveniente comuníquese con el comercio donde adquirió el producto. Visite nuestro web site en Internet:

www.starligh.com

Especificaciones sujetas a cambio sin previo aviso.
 Garantía: 1 año. **La garantía no cubre** daños por *descargas eléctricas* o *atmosféricas*, o si el producto *ha sido modificado* o *intervenido*.

Con gusto recibiremos sus sugerencias
 Desarrollado y Garantizado por DISCAR SRL. INDUSTRIA ARGENTINA