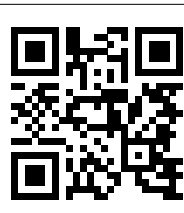




Pour les questions ou le dépannage, contactez le Service d'assistance à la 1-800-929-3667 pour obtenir de l'aide. Numériser le code à barres 2D pour voir les instructions, la vidéo ou des informations et liens supplémentaires



ÉTAPE 2 : PROGRAMMATION DE LA CONSOLE MURALE SANS FIL UNIVERSELLE

IMPORTANT : Pour le bouton d'apprentissage jaune n° ID 4 ChamberlainMD/LiftMasterMD/CraftsmanMD, allez immédiatement à la section appropriée ci-dessous. Pour tous les autres n° ID, passez à la section MÉTHODE D'APPRENTISSAGE.

IMPORTANT : Veuillez consulter www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf pour trouver les instructions et les méthodes de programmation supplémentaires, comme comment programmer la technologie des interrupteurs dip et comment changer les modèles de taux de clignotement.

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE (PROGRAMMATION RECOMMANDÉE)

Réviser le tableau A pour trouver vos spécifications et les options de programmation disponibles. Chaque bouton peut être programmé individuellement pour faire fonctionner jusqu'à 3 marques différentes d'ouvre-portes de garage et de récepteurs de barrière.

- Retirez la languette d'activation à l'intérieur du compartiment à piles.
 - Trouvez le nombre requis de pressions du bouton (n° ID) à la colonne MÉTHODE D'APPRENTISSAGE à côté de vos marques/spécifications du tableau A et mémorisez-le.
- N'OUBLIEZ PAS :** pour les appareils n° ID 4 Chamberlain®/LiftMaster®/Craftsman® avec bouton d'apprentissage jaune UNIQUEMENT : passez immédiatement aux instructions ci-dessous. Pour tous les autres n° ID, passez à l'étape 3.
- Appuyez sur le bouton de TEMPORISATION et maintenez-le enfoncé pendant 5 secondes jusqu'à ce que les 3 DEL BLEUES commencent à clignoter, puis relâchez-le.
 - Appuyez sur le bouton de PORTE de votre choix le nombre de fois requis à l'étape 1 (tableau A).

CONSEIL : Vous pouvez programmer les 3 boutons de PORTE en même temps si vous le souhaitez. Le fait d'appuyer sur le bouton de TEMPORISATION indiquera la fin de la programmation de tous les boutons.

- Appuyez sur le bouton de TEMPORISATION une fois pour indiquer que la saisie est terminée.
- Sur l'ouvre-porte, appuyez sur le bouton APPRENTISSAGE/PROGRAMMATION pendant 2 à 3 secondes, puis relâchez-le.
- Appuyez sur le bouton de PORTE que vous venez de programmer une fois toutes les deux secondes jusqu'à ce que l'ouvre-porte fonctionne.
- Lorsque la porte cesse de bouger, appuyez sur le bouton de PORTE à nouveau pour le tester. La programmation est terminée.

UNIQUEMENT pour le bouton jaune d'apprentissage n° ID 4 Chamberlain®/LiftMaster®/Craftsman®:

- Retirez la languette d'activation à l'intérieur du compartiment à piles.
- Appuyez sur le bouton de TEMPORISATION et maintenez-le enfoncé pendant 5 secondes jusqu'à ce que les 3 DEL BLEUES commencent à clignoter, puis relâchez-le.
- Appuyez quatre fois sur le bouton de PORTE de votre choix.

CONSEIL : Vous pouvez programmer les 3 boutons de PORTE en même temps si vous le souhaitez. Le fait d'appuyer sur le bouton de TEMPORISATION indiquera la fin de la programmation de tous les boutons.

- Appuyez sur le bouton de TEMPORISATION une fois pour indiquer que la saisie est terminée.
- Appuyez sur le bouton DOOR que vous venez de choisir et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le voyant rouge du bouton supérieur clignote et s'éteint (@ 5 sec.)
- Sur l'ouvre-porte, appuyez sur le bouton APPRENTISSAGE/PROGRAMMATION pendant 2 à 3 secondes, puis relâchez-le.
- Appuyez UNE fois sur le bouton de PORTE que vous avez choisi. L'ouvre-porte émettra un déclic.
- Répétez les ÉTAPES 6 et 7 à nouveau.
- Appuyez sur le bouton de PORTE à nouveau et l'ouvre-porte s'activera.
- Lorsque la porte cesse de se déplacer, appuyez sur le bouton de PORTE à nouveau pour faire un test. La programmation est terminée.

ÉTAPE 3 - MONTAGE DE LA CONSOLE MURALE

Les consoles murales doivent être montées à au moins 5 pi (1,52 m) du sol, dans un endroit pratique, à portée de vue de la porte de garage.

Retirez le couvercle du compartiment à piles, la languette d'activation des piles et les piles.

Montage au cadre du garage:

- Marquez et percez un trou de guidage de 3/32 po (2,38 mm) pour la vis du support avec fente. Voyez la fig. A.
- Posez la vis incluse dans le trou de guidage, en laissant 1/8 po (3,17 mm) entre la tête de vis et le mur.
- Accrochez le support avec fente au dos de la console murale, sur la vis.
- Marquez et percez un trou de guidage de 3/32 po (2,38 mm) pour la vis sous le compartiment à piles.
- Retenez la console murale au mur. (Ne serrez pas trop).
- Réinsérez les piles et fermez le couvercle du compartiment à piles.

Montage à une cloison sèche:

- Percez un trou de guidage de 3/16 po (4,76 mm) pour l'ancrage dans la cloison sèche du support avec fente. Voyez la fig. A.
- Tapez légèrement l'ancrage de cloison sèche dans le trou avec un marteau jusqu'à ce qu'il soit à égalité avec le mur.
- Posez la vis incluse dans l'ancrage, en laissant un espace de 1/8 po (3,17 mm) entre la tête de vis et le mur.
- Accrochez le support avec fente au dos de la console murale, sur la vis.
- Marquez la position du trou de guidage pour l'ancrage de cloison sèche, sous le compartiment à piles et retirez la console murale.
- Percez un trou de guidage de 3/16 po (4,76 mm) pour l'ancrage de cloison sèche sous le compartiment à piles.
- Tapez légèrement l'ancrage dans le trou avec un marteau jusqu'à ce qu'il soit à égalité avec le mur.
- Retenez la console murale au mur. (Ne serrez pas trop).
- Réinsérez les piles et fermez le couvercle du compartiment à piles.

ÉTAPE 4 : FONCTIONNEMENT DE LA CONSOLE MURALE

REMARQUE : Le mode prioritaire du capteur de sécurité ne fonctionnera pas avec cette console.

Fonctionnement d'une porte:

- Appuyez et relâchez le bouton de porte de votre choix. La porte se déplacera vers le haut ou vers le bas.

Pour lancer la caractéristique de TEMPORISATION sur n'importe quel bouton de PORTE:

- Appuyez sur le bouton de TEMPORISATION une fois pour un délai de 10 secondes, deux fois pour un délai de 15 secondes ou trois fois pour un délai de 20 secondes.
- Appuyez sur le bouton de PORTE de votre choix et relâchez-le. L'activation sera retardée de 10, 15 ou 20 secondes.

REMARQUE: Avec cette caractéristique, une porte ouverte se fermera après un certain délai. Une porte fermée s'ouvrira après un certain délai. Appuyer sur n'importe quel bouton annulera l'activation.

Effacement de la console murale sans fil:

- Appuyez en même temps sur le bouton de PORTE supérieur et le bouton de PORTE inférieur et maintenez-les enfoncés.
- Lorsque la DEL du bouton de PORTE du centre aura émis deux longs clignotements et se sera éteinte, vous pourrez relâcher les deux boutons (@ 5 secondes).

For Patent Information: www.overheaddoor.com/patents, ©2021, Overhear Door Corp.

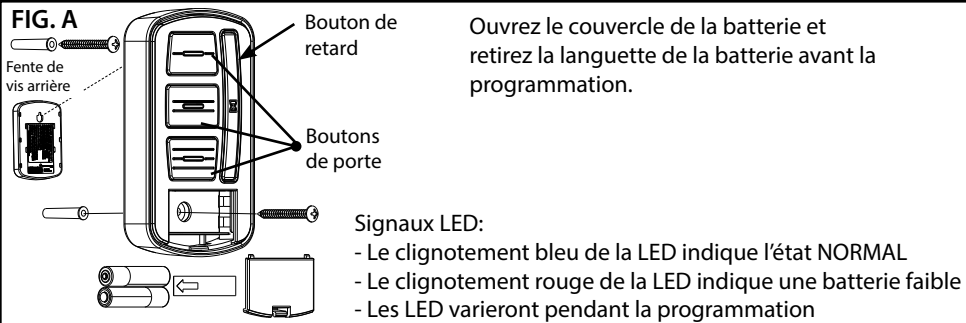
Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

Instructions de la console murale universelle sans fil

AVERTISSEMENT

UNE PORTE EN MOUVEMENT PEUT CAUSER DE GRAVES BLESSURES, VOIRE LA MORT.

- N'installez PAS le transmetteur à moins que l'appareil de sécurité du dispositif de fermeture de porte ne fonctionne conformément au manuel du dispositif de fermeture de porte.
- La console murale doit être montée à la vue de la porte, à au moins 5 pieds au-dessus du sol et il ne doit y avoir aucune pièce de porte en mouvement à proximité.
- Éloignez les gens de l'ouverture lorsque la porte est en mouvement.
- NE permettez PAS aux enfants de jouer avec le transmetteur ou le dispositif de fermeture de porte.
- Si l'inversion de sécurité ne fonctionne pas correctement :
 - Fermez la porte, puis déconnectez le dispositif d'ouverture à l'aide de la poignée de dégagement manuel.
 - N'utilisez PAS le transmetteur ni le dispositif de fermeture de porte.
 - Référez-vous aux manuels du propriétaire de la porte et de l'ouvre-porte avant de tenter toute réparation.



Il est recommandé de terminer la programmation avant de poser la console murale.

CHOSSES À SAVOIR AVANT DE COMMENCER:

- À utiliser uniquement avec les opérateurs de porte de garage conformes à la norme UL 325, fabriqués après 1993 avec des yeux photo fonctionnels installés..
- Durant la programmation, l'ouvre-porte de garage peut fonctionner. Assurez-vous que l'ouverture de la porte de garage est dégagée de toute personne ou toute obstruction.
- N'appuyez pas sur le bouton APPRENTISSAGE pendant plus des 2 ou 3 secondes indiquées, car les télécommandes et pavés numériques actuels et opérationnels pourraient ne plus fonctionner.
- TOUS les boutons de PORTE ont été réglés à l'usine selon CodeDodger® 1.

Voici les marques et spécifications avec lesquelles cette console est compatible. Trouvez le n° ID du tableau A ci-dessous mentionnant la spécification de votre ouvre-porte spécifique. Vous aurez besoin de ce numéro durant la programmation. Référez-vous à l'ÉTAPE 1 pour trouver le type et/ou le bouton de PROGRAMMATION.

Les modèles avec interrupteurs DIP sont notés avec un astérisque* - veuillez consulter notre site Web pour voir les instructions de ces modèles, ainsi que d'autres instructions sur la programmation : www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf

Tableau A

MÉTHODE DE PROGRAMME DISPONIBLE		ID MÉTHODE D'APPRENTISSAGE
Marque	Notes de spécification	Nombre de Appuyez sur les boutons (ID#)
Genie®	315/390 MHz, Intellicode® I, 1995-current	1
Overhead Door®	315/390 MHz, CodeDodger® I, 1995-current	1
Chamberlain® LiftMaster® CraftsMan®	Purple Learn Button, Security +®, 2006-2014, 315 MHz	2
	Orange/Red Learn Button, Security +®, 1996-2005, 390 MHz	3
	Yellow Learn Button, Security +2.0®, 2011-current, 390 MHz	4
	Green Learn Button, Billion Code®, 1993-1995, 390 MHz	5
Genie®	315/390 MHz, Intellicode® II, 2010-2011	6
Overhead Door®	315/390 MHz, CodeDodger® II, 2010-2011	6
Sommer®	310 MHz, Rolling Code	7
Linear®	318 MHz, Mega Code®	8
Wayne Dalton®	372.5 MHz, Rolling Code, 1999-current	9
Ryobi®	372.5 MHz, Rolling Code	10
Guardian®	303 MHz, Fixed Learn Code	11
Xtreme® brand	303 MHz, Fixed Learn Code	11
Marantec®	315 MHz, Fixed Learn Code	12
FAAC®	433.92 MHz, Rolling Code	13
*Chamberlain®	390 MHz, 9 Switch/3 Position Dip Switch	Pour ces instructions sur les commutateurs DIP, visitez www.overheaddoor.com *
*Stanley®	310 MHz, 10 Switch/2 position Dip Switch	
*Genie®	390 MHz, 9 & 12 Switch/2 Position Dip Switch, 1993-1995	
*Overhead Door®	390 MHz, 9 Switch/3 Position Dip Switch, 1993-1995	

*Pour les instructions sur les spécifications de ces interrupteurs Dip, consultez :

www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf

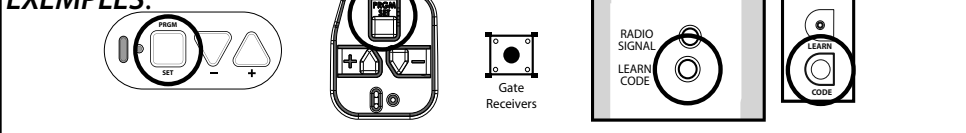
Overhead door® et CodeDodger® sont des marques déposées de Overhead Door. Tous les autres noms et toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs titulaires respectifs.

REMARQUE : Durant la programmation, l'ouvre-porte de garage sera opérationnel. Assurez-vous que l'ouverture de la porte de garage est dégagée de toute personne ou toute obstruction.

ÉTAPE 1 : TROUVEZ LES SPÉCIFICATIONS ET LE BOUTON APPRENTISSAGE

- Repérez la marque et les spécifications de l'ouvre-porte/du récepteur pour votre appareil en consultant l'étiquette de l'ouvre-porte/du récepteur, le manuel d'instructions, les commandes de la télécommande actuelle ou le fabricant d'origine de l'ouvre-porte/du récepteur.
- Trouvez le bouton APPRENTISSAGE/PROGRAMMATION de votre appareil - la forme, la couleur ou le nom de ce bouton pourrait varier selon la marque. Pour les ouvre-portes de garage, assurez-vous de vérifier sous les protège-lampes. Pour les ouvre-portes commerciaux ou ouvre-barrières, ce bouton peut être sur la carte de circuit imprimé de l'ouvre-porte. Dans certains cas, ce bouton pourrait aussi se trouver sur un récepteur externe qui est monté sur le produit ou à proximité de ce dernier. Consultez le manuel de l'appareil au besoin.

EXEMPLES:



* Pour les ouvre-portes Marantec®, reportez-vous au manuel de l'opérateur pour programmer les télécommandes sur la tête de l'opérateur.