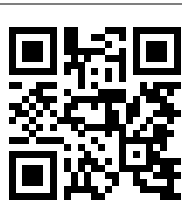


The Genuine. The Original.



Por preguntas y localización de fallas, contáctese por teléfono, llamando al 1-800-929-3667 para obtener ayuda. Escanee el código QR para obtener instrucciones, videos o información adicional y enlaces.

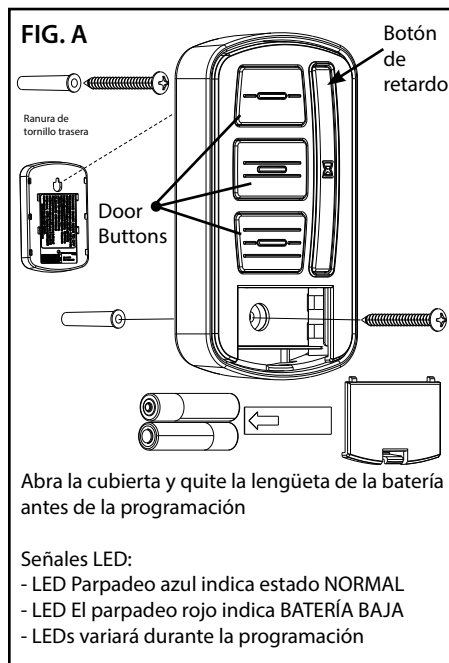


## PASO 2 - PROGRAMACIÓN DE LA CONSOLA MURAL INALÁMBRICA UNIVERSAL

**IMPORTANTE:** Para el botón amarillo de aprendizaje ID#4 Chamberlain®/LiftMaster®/Craftsman® - pase inmediatamente a la sección correspondiente aquí abajo. Para todos los otros ID#, continúe con la sección de MÉTODO DE APRENDIZAJE (LEARN METHOD).

**IMPORTANTE:** Visite [www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf](http://www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf) para encontrar instrucciones y métodos de instrucción adicionales tales como la programación con tecnología de interruptor DIP y cómo cambiar los patrones de frecuencia de parpadeo.

## CONSOLA DE PARED INALÁMBRICA UNIVERSAL



### ADVERTENCIA

**LA PUERTA EN MOVIMIENTO PUEDE CAUSAR LESIONES GRAVES O LA MUERTE.**

- NO instale la consola de pared a menos que el dispositivo de seguridad del operador de la puerta funcione según lo requerido por el manual del operador de la puerta.
- La consola de pared debe montarse a la vista de la puerta, por lo menos a 5 pies sobre el piso y libre de las partes en movimiento de la puerta.

**Mantenga alejadas a las personas de la apertura mientras la puerta esté en movimiento.**

- NO permita que los niños jueguen con el transmisor o el operador de la puerta. Si la operación inversa de seguridad no funciona correctamente:
- Cierre la puerta y luego desconecte el abridor usando la manija de liberación manual.
- NO use el transmisor o el operador de la puerta.
- Consulte los Manuales del propietario del abridor de puerta y puerta antes de intentar cualquier reparación.

**Se recomienda completar la programación antes de montar la consola mural.**

### INFORMACIÓN IMPORTANTE ANTES DE COMENZAR:

- Para uso únicamente con operadores de puertas de garaje que cumplan con UL 325, fabricados después de 1993 con fotocélulas de trabajo instaladas.
- Es posible que el abrepuertas de garaje marche durante la programación. Cerciérese de que no haya personal ni obstrucciones en el área de apertura de la puerta del garaje.
- No oprima el botón de aprendizaje "LEARN" por más de 2-3 segundos ya que eso puede hacer que los controles remotos y teclados operacionales existentes ya no funcionen. Todos los botones de puerta "DOOR" están configurados de fábrica para CodeDodger® 1.

A continuación están las marcas y especificaciones con las que esta consola es compatible. Encuentre el No. de identificación, "ID#" en el Cuadro A de abajo que hace referencia a la especificación específica de su abrepuertas. Usted necesitará este número durante la programación. Consulte el PASO 1 para encontrar el tipo y/o el botón de APRENDIZAJE/PROGRAMACIÓN (LEARN/PROGRAM).

Los modelos con interruptores DIP están acompañados de un asterisco \* - visite nuestro sitio web para recibir instrucciones sobre estos modelos e instrucciones adicionales alternativas para la programación: [www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf](http://www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf)

### Chart A

MÉTODO DE PROGRAMA DISPONIBLE		MÉTODO DE APRENDIZAJE ID#
Nombre de la marca	Notas de especificaciones sobre el Abrepuertas de Garaje o el Receptor de Computas	Número de Prensas de botones (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	Para las instrucciones de estos interruptores DIP, visite <a href="http://www.overheaddoor.com">www.overheaddoor.com</a> *
*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	

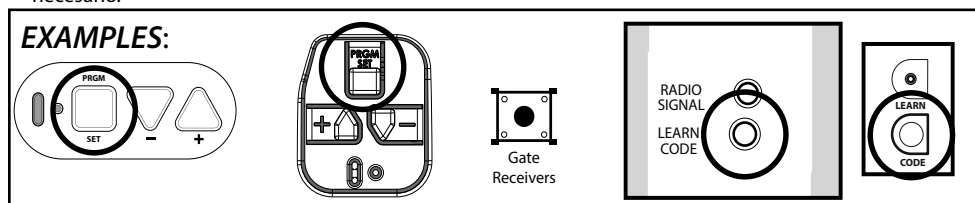
\* Por instrucciones sobre estas especificaciones con Interruptores DIP, visite: [www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf](http://www.overheaddoor.com/documents/alt-programming-UWWC.pdf)

Overhead Door y CodeDodger es una marca comercial registrada de Overhead Door Corporation. Todos los otros nombres y marcas indicados son propiedad de sus propietarios respectivos.

**NOTA: El abrepuertas de garaje marchará durante la programación. Cerciérese de que no haya personal ni obstrucciones en el área de apertura de la puerta del garaje.**

### PASO 1 - ENCONTRAR LAS ESPECIFICACIONES Y EL BOTÓN DE APRENDIZAJE (LEARN)

1. Ubique la marca y las especificaciones del abrepuertas/receptor para su aparato, consultando la etiqueta en el abrepuertas/receptor, el manual de instrucciones, los controles remotos actuales para el abrepuertas o con el fabricante original del abrepuertas/receptor.
2. Encuentre el botón de APRENDIZAJE/PROGRAMACIÓN (LEARN/PROG) en su aparato - el formato, color o nombre de este botón puede variar con la marca. Para los abrepuertas de garaje, es importante chequear debajo de las cubiertas de las luces. Para abrepuertas comerciales o de portones, este botón puede estar ubicado en el tablero de circuitos del abrepuertas. En ciertos casos, este botón también puede estar en un receptor externo que está montado sobre o cerca del artículo. Consulte el manual del aparato si es necesario.



\*Para los abresurcos Marantec®, consulte el manual del operador para programar los controles remotos en el cabezal del operador.

### MÉTODO DE APRENDIZAJE (PROGRAMACIÓN RECOMENDADA)

Examine el Cuadro A para encontrar sus especificaciones y las opciones de programación disponibles. Cada botón se puede programar individualmente para hacer funcionar hasta 3 marcas diferentes de abrepuertas de garaje y receptores de portones.

1. Retire la lengüeta de activación del interior del compartimiento de pilas
2. Encuentre y recuerde el número requerido de pulsaciones del botón (ID#) en la columna del método de aprendizaje, LEARN METHOD próxima a sus marcas/especificaciones en el Cuadro A. **RECUERDE:** Para el botón amarillo de aprendizaje ID#4 Chamberlain®/LiftMaster®/Craftsman® - pase inmediatamente a las instrucciones de abajo. Para todos los otros ID#, continúe con el paso 3.
3. Oprima y mantenga oprimido el botón de demora, "DELAY" por 5 segundos hasta que todos los 3 LED AZULES comiencen a parpadear y luego suéltelo.
4. Oprima el botón de puerta, "DOOR" de su selección, las veces requeridas conforme al Paso 1 (Cuadro A). **SUGERENCIA:** Se pueden programar los 3 botones de puerta ("DOOR") al mismo tiempo si se prefiere. La pulsación del botón de demora "DELAY" indicará que se han completado todos los botones.
5. Oprima el botón de demora "DELAY" una vez para indicar que se ha completado la entrada.
6. En el abrepuertas, oprima el botón de aprendizaje/programación, "LEARN/PROGRAM" por 2-3 segundos y luego suéltelo.
7. Oprima el botón de puerta "DOOR" que acaba de programar una vez cada dos segundos hasta que el abrepuertas funcione.
8. Cuando la puerta deje de moverse, oprima el botón de puerta "DOOR" nuevamente para hacer una prueba. Se ha terminado la programación.

### SÓLO para el botón amarillo de aprendizaje ID#4 Chamberlain®/LiftMaster®/Craftsman®:

1. Retire la lengüeta de activación del interior del compartimiento de pilas.
  2. Oprima y mantenga oprimido el botón de demora, "DELAY" por 5 segundos hasta que TODOS LOS 3 LED AZULES comiencen a parpadear y luego suéltelo.
  3. Oprima el botón de puerta, "DOOR" de su selección cuatro veces.
- SUGERENCIA:** Se pueden programar los 3 botones de puerta ("DOOR") al mismo tiempo si se prefiere. La pulsación del botón de demora "DELAY" indicará que se han completado todos los botones.
4. Oprima el botón de demora "DELAY" una vez para indicar que se ha completado la entrada.
  5. Mantenga presionado el botón DOOR que acaba de elegir hasta que el LED rojo en el botón superior parpadee y se apaga (@ 5 seg.)
  6. En el abrepuertas, oprima el botón de aprendizaje/programación, "LEARN/PROGRAM" por 2-3 segundos y luego suéltelo.
  7. Oprima el botón de puerta "DOOR" que seleccionó UNA vez. El abrepuertas hará clic.
  8. Repita los Pasos 6 y 7 nuevamente.
  9. Oprima el botón de puerta "DOOR" nuevamente y el abrepuertas se activará.
  10. Cuando la puerta deje de moverse, oprima el botón de puerta "DOOR" nuevamente para hacer una prueba. Se ha terminado la programación.

### PASO 3 - MONTAJE DE LA CONSOLA MURAL

Las consolas murales se deben montar al menos a 5 pies (1.52 m) del piso en un lugar conveniente a la vista de la puerta del garaje.

- Retire la cubierta del compartimiento de pilas, la lengüeta de activación de las pilas y las pilas.

#### Montaje en el marco del garaje:

1. Marque y perforo un orificio piloto de 3/32" (2.38 mm) para el tornillo de montaje ranurado. Consulte la Figura A.
2. Instale el tornillo incluido en el orificio piloto, dejando un espacio de 1/8" (3.17 mm) entre la cabeza del tornillo y la pared.
3. Enganche el montaje ranurado en la parte posterior de la Consola Mural por encima del tornillo.
4. Marque y perforo un orificio piloto de 3/32" (2.38 mm) para el tornillo debajo de la puerta de las pilas.
5. Fije la Consola Mural en la pared. (No apriete demasiado).
6. Vuelva a colocar las pilas y la cubierta del compartimiento de pilas.

#### Montaje en muro en seco:

1. Perfore un orificio piloto de 3/16" (4.76 mm) para el ancla de montaje ranurado para muro en seco. Consulte la Figura A.
2. Golpetee ligeramente el ancla para muro en seco en el orificio con un martillo hasta que quede al ras con la pared.
3. Instale el tornillo y el ancla incluidos, dejando un espacio de 1/8" (3.17 mm) entre la cabeza del tornillo y la pared.
4. Enganche el montaje ranurado en la parte posterior de la Consola Mural por encima del tornillo.
5. Marque la posición del orificio piloto para el ancla para muro en seco debajo de puerta de las pilas y retire la consola mural.
6. Perfore un orificio piloto de 3/16" (4.76 mm) para el ancla de montaje para muro en seco debajo de la puerta de las pilas.
7. Golpetee ligeramente el ancla para muro en seco en el orificio con un martillo hasta que quede al ras con la pared.
8. Fije la Consola Mural en la pared. (No apriete demasiado).
9. Vuelva a colocar las pilas y la cubierta del compartimiento de pilas.

### PASO 3 - OPERACIÓN DE LA CONSOLA MURAL

**NOTA:** La operación de anulación del sensor de seguridad no funcionará con esta consola.

#### Operación de la porte:

1. Presione el mismo botón DOOR nuevamente para cancelar la activación.

#### Para iniciar la opción de demora, "DELAY" en cualquier botón de puerta "DOOR":

1. Oprima y suelte el botón de demora "DELAY" una vez para una DEMORA de 10 segundos, dos veces para 15 segundos o tres veces para 20 segundos.
2. Oprima y suelte el botón de puerta "DOOR" de su elección. La activación se demorará 10, 15 o 20 segundos.

**NOTA:** Con esta opción, una puerta abierta se demorará en cerrarse. Una puerta cerrada se demorará en abrirse. La pulsación de cualquier botón cancelará la activación.

#### Cómo despejar la consola mural inalámbrica:

1. Oprima y mantenga oprimidos el botón superior de puerta "DOOR" y el botón inferior de puerta "DOOR" al mismo tiempo.
2. Cuando el LED en el botón de puerta "DOOR" del medio parpadee dos veces y se apague, suelte ambos botones (unos 5 segundos)

For Patent Information: [www.overheaddoor.com/patents](http://www.overheaddoor.com/patents),  
©2021, Overhead Door Corporation

**Declaración de la Parte 15.21 de la FCC:**  
 Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo.  
**Declaración de FCC / IC:**  
 Este dispositivo cumple con la Parte 15 de FCC y las normas RSS exentas de licencia de Industry Canada. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no podrá causar interferencia dañina, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo la interferencia que pueda causar un funcionamiento no deseado del dispositivo.