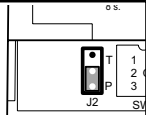
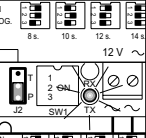
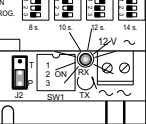

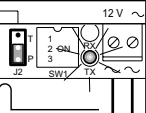


FERMAX

Ref. 7960

PROGRAMACIÓN RECEPTOR RF CHALET

Siga los pasos mostrados en la tabla para programar los telemandos:

| | |
|---|---|
| <p>1. Para la programación de los códigos, alimente el módulo con el puente J2 en la posición P.</p> |  |
| <p>2. Nada más alimentar el receptor, el led verde permanecerá encendido y el led rojo parpadeará (con intervalos de un segundo) tantas veces como códigos hayan programados (si programa por primera vez no debe parpadear).</p> |  |
| <p>3. El led verde comenzará a parpadear, esperando la entrada de nuevos telemandos.</p> |  |
| <p>4. Pulse el botón del mando elegido.</p> |  |
| <p>5. El led rojo parpadeará una vez indicando que la programación ha sido satisfactoria. Apague el equipo y coloque el puente J2 en la posición T.</p> |  |

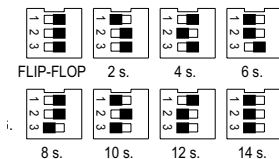
Para borrar un código, es necesario borrar toda la memoria. La memoria se borra pulsando el botón de apertura de puerta con el receptor en modo programación.

BOTÓN DE APERTURA DIRECTA

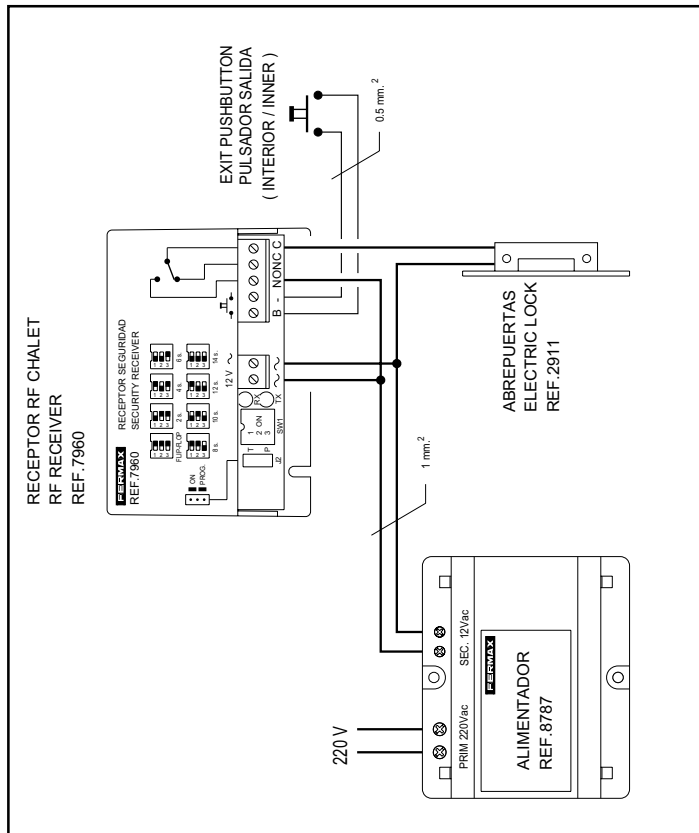
Utilice las bornas **B**, - para conectar un pulsador de apertura de puerta, que actuará del mismo modo que si se hubiese recibido un código válido cada vez que se pulse.

TIEMPO DE ACTIVACIÓN

Utilice el microinterruptor **SW1** para establecer el tiempo de apertura de puerta (activación del relé), siguiendo el esquema mostrado a continuación. La parte sombreada indica la posición del interruptor.



La opción FLIP-FLOP se utiliza para que el interruptor quede permanente cerrado hasta que se vuelva a pulsar el botón del telemando.

ESQUEMA DE CABLEADO

PROGRAMMING THE RF RECEIVER

Follow the steps shown in the table below for programming the transmitters:

| | |
|--|--|
| 1. To program the codes, supply the module with the jumper J2 into P position. | |
| 2. Once the receiver is supplied, the green led will remain lightening and the red led will flash (in shorts of 1 second) as many times as codes programmed in the system (when programming first time it will not flash). | |
| 3. The green led will flash indicating that it is ready to store new codes (transmitters). | |
| 4. Press the button in the transmitter. | |
| 5. The red led will flash once to indicate that the system has recognised the new device. Switch-off the module and put the jumper J2 back to the position T . | |

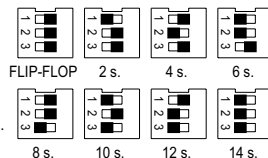
To erase a code, it is necessary to erase the whole memory. The memory is erase by pressing the door releasing button when the module is in programming mode.

DIRECT DOOR RELEASE BUTTON

The terminals **B** and **-** are used to connect a pushbutton to open directly the door, which will give exactly the same response from the system that if a valid code would be received.

ACTIVATION TIME

Use the microswitch **SW1** to set up the door releasing time (relay activation), following the diagrams shown below. The filled portion indicates the switch position.



The FLIP-FLOP option is used to keep the contacts closed until the pushbutton in any transmitter is pressed again.

WIRING DIAGRAM