

CLICKER MODEL CLK1

The Clicker can be programmed to operate with different brands of garage door openers.

It is compatible with most garage door opener systems manufactured by Chamberlain, Do It, Genie, LiftMaster, Linear, Master Mechanic, Moore-O-Matic, Multi-Code, Sears and Stanley.

THE CLICKER IS NOT COMPATIBLE WITH SOME ROTATING CODE SYSTEMS SUCH AS GENIE INTELLICODE OR STANLEY SECURE CODE GARAGE DOOR OPENER SYSTEMS DEVELOPED BY SEVERAL MANUFACTURERS SINCE 1996.

Identify Your Garage Door Opener Brand

Determine your brand from an original hand held remote or locate the motor unit receiver. The receiver can be mounted on the back or side panel of the motor unit or could be mounted on the ceiling or wall.

SECTION BRAND

- | | |
|---|--|
| 1 | Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (9 Code Switch Systems, Yellow, White or Gray Learn Button) |
| 2 | Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (Green Learn Button) |
| 3 | Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (Orange Learn Button) |
| 4 | Linear, Moore-O-Matic |
| 5 | Genie - (9 Code Switch Systems) |
| 6 | Genie - (12 Code Switch Systems) |
| 7 | Multi-Code |
| 8 | Stanley |

Circle your Brand and proceed to the appropriate section.

Helpful Hints

You must choose a 4-digit Personal Identification Number (PIN) when programming the CLK1. After programming is complete, your PIN plus any additional number must be entered to activate your system.

If an incorrect PIN is entered, the keypad flashes. When flashing stops, just re-enter the correct PIN followed by any 5th additional number. (Do not use the * or # key)

Clear and start over: Press * and # together until keypad stops flashing (5 one second flashes). If both keys are not pressed down at the same time, the keypad flashes 10 1/2 second flashes, followed by 5 one second flashes. This erases previous programming and returns unit to unprogrammed factory setting.

Keypad will flash: During certain programming sequences - when pressing the * or # key or an incorrect PIN is entered.

To program a second garage door opener brand after successfully programming the first: Determine brand, then follow the brand steps, choosing a different PIN and in step 1 enter 5,6,7,8 instead of 1,2,3,4. If unsuccessful, wait until keypad stops flashing, then begin at step 1. Do not clear and start over as first door programming will be erased.

Keypad will light steadily for 5 seconds: After pressing any key or after entering a correct PIN. Once programmed, the keypad remains active for 15 seconds. During this time you may stop, reverse or reactivate the door by pressing any number on the keypad.

MOUNTING THE CLK1
Select a smooth vertical surface. Mount the keypad out of the path of the moving garage door, but within sight of it. At least 4 inches of clearance is needed above the keypad in order to slide the cover up.

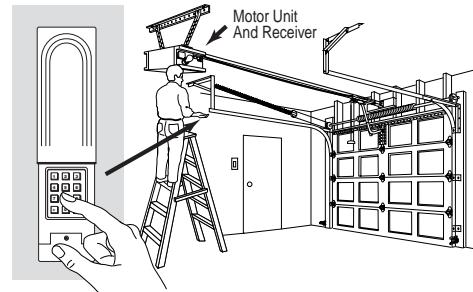
Slide outside cover up and remove. Remove battery cover. Take battery out of compartment (it is not necessary to disconnect it). Mount the keypad using the two mounting holes and screws supplied, then reinsert battery, replace battery cover, and slide outside cover down.

CHANGING YOUR PIN
It is not necessary to reprogram the CLK1 to change the existing PIN.

To change your PIN:

- Enter existing 4-digit PIN and the * key.
- Enter new 4-digit PIN and the * key.
- To test, enter new 4-digit PIN followed by any 5th additional number.

Note: Do not use the * or # keys as a 5th number.



Wireless Keypad - For use with Garage Door Openers

WARNING

To prevent possible SERIOUS INJURY or DEATH from a moving gate or garage door:

- ALWAYS keep keypads out of reach of children. NEVER permit children to operate, or play with remote control transmitters/keypads.
- Activate gate or door ONLY when it can be seen clearly, is properly adjusted, and there are no obstructions to door travel.
- ALWAYS keep gate or garage door in sight until completely closed. Never permit anyone to cross path of moving gate or door.

BATTERY REPLACEMENT

Replace the 9-volt battery when the keypad light becomes dim or does not light up. Slide the outside cover up, unscrew the battery cover and replace battery. It may be necessary to reprogram the keypad after battery is replaced.

NOTICE: To comply with FCC and or Industry Canada rules, adjustment or modifications of this receiver and/or transmitter are prohibited, except for changing the code setting or replacing the battery. THERE ARE NO OTHER USER SERVICABLE PARTS.
Tested to Comply with FCC Standards FOR HOME OR OFFICE USE. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

CHAMBERLAIN, SEARS, LIFTMASTER, MASTER MECHANIC, DO IT - SECTIONS 1, 2 AND 3

Determine if your system has **code switches** or a **smart-learn button**. If your system has code switches they can be found in an original hand held remote or on the motor unit receiver. The receiver can be mounted on the side or back panel of the motor unit or could be mounted on the ceiling or wall (locate the small gray wire antenna). If you have **code switches** proceed to Section 1.

Note: Systems that have a yellow, white, or gray smart-learn button will have code switches in the original hand held remote. You must have the original hand held remote to complete this section.

If your hand held remotes do not contain code switches, your system will have a green or orange **smart-learn button**. Proceed to Section 2 and 3.

1 CODE SWITCH SYSTEMS

If the switch is in the **plus (+)** position place a 1, **neutral (0)** position place a 2, **negative (-)** position place a 3 in the corresponding box in the **TABLE** below.

CODE SWITCH SEQUENCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
+									
0									
-									

Exception: If your original hand held remote has 3 buttons and you are using the small button on left, place a 1; center button, place a 2; large button place a 3 in box 1 in the table above. Boxes 2 through 9, place number that corresponds with switch position.

Choose a 4-digit Personal Identification Number (PIN). Any combination of numbers from 0 to 9 may be used.

Write PIN here: _____

PROGRAMMING

- | | |
|--------|--|
| Step 1 | Enter 1 2 3 4 and the * key. |
| Step 2 | Enter your PIN and the * key. |
| Step 3 | Enter your PIN and the # key. |
| Step 4 | Enter 1 and the # key. |
| Step 5 | Enter code in sequence from the TABLE above and the # key. |
- Programming is complete.

To test, enter PIN followed by any 5th additional number.
Note: Do not use the * star or # pound keys as a 5th number.

If programming is unsuccessful, Check to be sure the code from **TABLE** above match's switch positions from your system. Clear and start over.

2 GREEN LEARN BUTTON 3 ORANGE LEARN BUTTON

SYSTEMS WITH SMART-LEARN BUTTON

Locate your smart-learn button on your system. It will be located on the side or back panel of the motor unit (near the small grey wire antenna).

The original hand held remote will not have code switches.

Choose a 4-digit Personal Identification Number (PIN). Any combination of numbers from 0 to 9 may be used.

Write PIN here: _____

PROGRAMMING

- | | |
|--------|---|
| Step 1 | Enter 1 2 3 4 and the * key. |
| Step 2 | Enter your PIN and the * key. |
| Step 3 | Enter your PIN and the # key. |
| Step 4 | GREEN LEARN BUTTON Enter 2 and the # key. |
| Step 5 | ORANGE LEARN BUTTON Enter 3 and the # key. |
| Step 6 | Press and release smart-learn button on motor unit. (indicator light next to smart-learn button should turn on.) |
| Step 7 | Enter your PIN into the keypad. |
| | Press and HOLD any additional number on the keypad until the indicator light next to the smart-learn button blinks. |
| | Note: Do not use the * or # keys as a 5th number. |
| | Programming is complete. |

To test enter PIN followed by any 5th additional number.
Note: Do not use the * star or # pound keys as a 5th number.

5 GENIE (9 CODE SWITCH SYSTEMS) 6 GENIE (12 CODE SWITCH SYSTEMS)

Locate your systems code switch positions from an original hand held remote or the motor unit receiver. If the switch is "on" or "up", place a 1; "off" or "down", place a 2 in the corresponding box in the **TABLE** below.

CODE SWITCH SEQUENCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ON/UP												
OFF/DOWN												

Choose a 4-digit Personal Identification Number (PIN). Any combination of numbers from 0 to 9 may be used.

Write PIN here: _____

PROGRAMMING

- | | |
|--------|---|
| Step 1 | Enter 1 2 3 4 and the * key. |
| Step 2 | Enter your PIN and the * key. |
| Step 3 | Enter your PIN and the # key. |
| Step 4 | GENIE (9 Code Switch Systems) - Enter 5 and the # key. |
| Step 5 | Enter code sequence from the table above using the 9th code first, followed by 1 through 8 and the # key. |
| Step 4 | GENIE (12 Code Switch Systems) - Enter 6 and the # key. |
| Step 5 | Enter code in sequence from the TABLE above and the # key. |
- Programming is complete.

To test enter PIN followed by any 5th additional number.

Note: Do not use the * star or # pound keys as a 5th number.

If programming is unsuccessful:

- Clear and start over.
- Check to be sure code from table above matches switch positions.
- Reverse code from table above (change 1 to 2; 2 to 1)

7 MULTI-CODE • 8 STANLEY

Locate your systems code switch positions from an original hand held remote or the motor unit receiver. If the switch is "on" or "up", place a 1; "off" or "down", place a 2 in the corresponding box in the **TABLE** below.

CODE SWITCH SEQUENCE	1	2	3	4	5	6	7	8
ON/UP								
OFF/DOWN								

Choose a 4-digit Personal Identification Number (PIN). Any combination of numbers from 0 to 9 may be used.

Write PIN here: _____

PROGRAMMING

- | | |
|--------|--|
| Step 1 | Enter 1 2 3 4 and the * key. |
| Step 2 | Enter your PIN and the * key. |
| Step 3 | Enter your PIN and the # key. |
| Step 4 | Enter 4 and the # key. |
| Step 5 | Enter code in sequence from the TABLE above and the # key. |
- Programming is complete.

To test enter PIN followed by any 5th additional number.

Note: Do not use the * star or # pound keys as a 5th number.

If programming is unsuccessful:

- Clear and start over.
- Check to be sure code from table above matches switch positions.
- Reverse code from table above (change 1 to 2; 2 to 1)

TECHNICAL SUPPORT: 800-442-1255

(MONDAY-FRIDAY 6AM-7PM CST; SATURDAY 8AM-6PM)

Chamberlain, LiftMaster and Moore-O-Matic are Trademarks of Chamberlain Group. Genie is a Trademark of Overhead Door Corporation. Linear and Multi-Code are Trademarks of Linear Corporation. Master Mechanic is a Trademark of TruServ. Sears is a Trademark of Sears & Roebuck. Stanley is a Trademark of The Stanley Works. Do It is a Trademark of Do It Best Corporation.

CLICKER MODEL CLK1

El Clicker se puede programar para que funcione con distintas marcas de abridores de puerta de cochera.

Es compatible con la mayoría de los sistemas de abridor de puerta de cochera que fabrica Chamberlain, Do It, Genie, LiftMaster, Linear, Master Mechanic, Moore-O-Matic, Multi-Code, Sears y Stanley.

EL CLICKER NO ES COMPATIBLE CON ALGUNOS SISTEMAS DE CÓDIGO ROTATIVO, COMO EL GENIE INTELLICODE, O LOS SISTEMAS STANLEY DE ABRIDOR DE PUERTA DE COCHERA CON CÓDIGO DE SEGURIDAD QUE HAN SIDO DISEÑADOS POR DIVERSOS FABRICANTES DESDE 1996.

Identifique la marca de su abridor de puerta de cochera

Busque la marca en su control remoto manual original, o bien localice el receptor de la unidad del motor. El receptor puede estar instalado en la parte posterior o en el panel lateral de la unidad del motor, también podría estar instalado en el cielo raso o en la pared.

SECCIÓN MARCA

1	Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (Sistemas de interruptor de 9 códigos, con Botón inteligente amarillo, blanco o gris)
2	Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (Botón inteligente verde)
3	Chamberlain, Sears, LiftMaster, Master Mechanic, Do It - (Botón inteligente anaranjado)
4	Linear, Moore-O-Matic
5	Genie - (Sistemas de interruptor de 9 códigos)
6	Genie - (Sistemas de interruptor de 12 códigos)
7	Multi-Code
8	Stanley

Señale su marca con un círculo y proceda a la sección correspondiente.

Sugerencias útiles

Al programar el CLK1, deberá elegir un Número de identificación personal (PIN, por sus siglas en inglés) de 4 dígitos. Una vez terminada la programación, deberá ingresar el número de su PIN y cualquier otro número (un quinto número) para que se active el sistema.

Si el PIN ingresado no es correcto, la luz del teclado se encenderá a intermitentemente. Cuando deje de hacerlo, vuelva a ingresar el número correcto del PIN y enseguida cualquier otro número (un quinto número) que desee ingresar. (No use la tecla * ni la tecla #).

Despejar y comenzar nuevamente: Oprimir * y # juntos hasta que el tablero cesa de centellear (5 centelleos de un segundo cada uno). Si ambas teclas no se oprimen al mismo tiempo, el tablero centellea 10 centelleos de 1/2 segundo seguidos por 5 centelleos de un segundo. Esto borra la programación previa y retorna la unidad a la graduación de fábrica no programada.

La luz del teclado se enciende intermitentemente: Durante ciertas secuencias de programación, al oprimir las teclas * o #, o bien si se ingresa un número de PIN incorrecto.

Para programar una segunda marca de abridor de puerta de cochera después de haber programado la primera exitosamente. Busque la marca, luego siga los pasos correspondientes a dicha marca; elija un número diferente de PIN y en el paso 1 ingrese 5,6,7,8 en lugar de 1,2,3,4. Si no logra programarlo, espere a que la luz del teclado deje de encenderse intermitentemente, luego empiece de nuevo con el paso 1. No borre y empiece desde el principio por que borraría la primera programación.

La luz del teclado se queda encendida durante 5 segundos después de oprimir cualquier tecla o después de ingresar un número de PIN correcto. Una vez programado, el teclado permanece activado durante 15 segundos. Durante este lapso usted puede parar, invertir o reactivar la puerta con sólo oprimir cualquier número en el teclado.

CÓMO MONTAR EL CLK1

Seleccione una superficie vertical uniforme. Instale el teclado lejos del recorrido de la puerta de cochera móvil, pero de tal manera que quede a la vista desde la puerta. Es necesario dejar un espacio libre de por lo menos 10 cm (4 pulg.) arriba del teclado para que sea posible deslizar la cubierta del mismo.

Deslice la cubierta exterior hacia arriba y retirela. Quite la tapa de la pila. Saque la pila de su compartimiento (no es necesario desconectarla). Monte el teclado usando los dos orificios y tornillos de montaje que se incluyen; luego vuelva a colocar la pila en su lugar, vuelva a colocar la tapa de la pila y deslice hacia abajo la cubierta exterior.

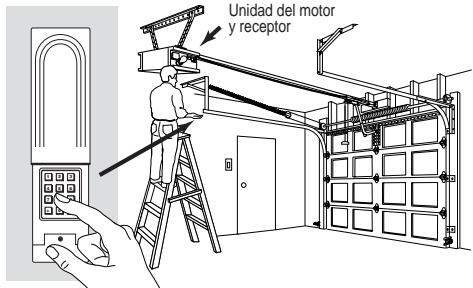
CÓMO CAMBIAR SU NÚMERO DE PIN

No es necesario volver a programar el CLK1 para cambiar su actual número de PIN.

Para cambiar su número de PIN:

- Ingrese el actual PIN de 4 dígitos y oprima la tecla *.
- Ingrese el nuevo PIN de 4 dígitos y enseguida oprima la tecla #.
- Para hacer una prueba, ingrese el nuevo PIN de cuatro dígitos y enseguida cualquier número adicional (un quinto número).

Nota: No use las teclas * ni # como el quinto número.



Teclado inalámbrico para usarse con Abridores de puerta de cochera

ADVERTENCIA

Para evitar posibles LESIONES GRAVES o incluso la MUERTE con el movimiento de un portón o una puerta de cochera:

- SIEMPRE conserve los teclados donde los niños no los alcancen. NUNCA deje que los niños usen ni jueguen con los transmisores de control remoto ni con los teclados.
- Active el portón o la puerta SOLO si puede verlos claramente, si están bien ajustados, y si no hay ninguna obstrucción en su trayectoria.
- SIEMPRE conserve el portón o la puerta de cochera a la vista hasta que esté completamente cerrada. Nunca permita que nadie cruce la trayectoria de una puerta o portón en movimiento.

CÓMO CAMBIAR LA PILA

Cambie la pila de 9 voltios cuando la luz del teclado empiece a perder intensidad o no se encienda. Deslice la cubierta exterior hacia arriba, desatornille la tapa de la pila y cambie la pila. Tal vez sea necesario volver a programar el teclado después de cambiar la pila.

AVISO: Para dar cumplimiento a los reglamentos de la FCC y/o de Industry Canada, se prohíbe hacer ajustes o modificaciones a este receptor y/o al transmisor, a excepción de cambiar los códigos o cambiar las pilas. NO HAY OTRAS PIEZAS A LAS QUE EL USUARIO PUEDA DAR SERVICIO.

Se ha comprobado que este dispositivo cumple con las normas de FCC para USO DOMÉSTICO Y EN OFICINAS. Su operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar interferencias dañinas, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia que reciba, incluyendo aquellas interferencias que puedan causar una operación indeseable.

CHAMBERLAIN, SEARS, LIFTMASTER, MASTER MECHANIC, DO IT - SECCIONES 1, 2 Y 3

Determine si su sistema tiene **interruptores de código** o un **botón inteligente** (smart o learn). Si su sistema tiene interruptores de código, éstos se encuentran en su control remoto manual original o en el receptor de la unidad del motor. El receptor puede estar instalado en la parte posterior o en el panel lateral de la unidad del motor, también podría estar instalado en el cielo raso o en la pared (localice la pequeña antena de alambre gris). Si tiene los **interruptores de código**, proceda a la Sección 1.

Nota: Los sistemas con botón inteligente amarillo, blanco o gris tienen los interruptores de código en el control remoto manual original. Para terminar esta sección debe tener el control remoto manual original.

Si su control remoto manual no contiene los interruptores de código, su sistema tendrá un **botón inteligente** verde o anaranjado. Proceda a las **Secciones 2 y 3**.

1 SISTEMAS DE INTERRUPTOR DE CÓDIGO

Si el interruptor está en la posición de **más** (+) ponga un 1, si está en la posición **neutral** (0) ponga un 2, y si está en la posición **negativa** (-) ponga un 3 en el cuadro respectivo de la tabla que aparece a continuación.

Secuencia del interruptor de código	1	2	3	4	5	6	7	8	9
+									
0									
-									

Excepción: Si su control remoto manual original tiene 3 botones, haga lo siguiente: en el cuadro 1 de la tabla anterior ponga un 1 si está usando el botón pequeño que se encuentra a la izquierda, ponga un 2 si está usando el botón central, y ponga un 3 si está usando el botón grande. En los cuadros del 2 al 9 ponga el número que corresponda a la posición del interruptor.

Escoja un número de identificación personal (PIN) de cuatro dígitos. Se puede usar cualquier combinación de números del 0 al 9.

Anote aquí el PIN _____

PROGRAMACIÓN

Paso 1	Ingrese 1 2 3 4 y oprima la tecla *.
Paso 2	Ingrese su PIN y oprima la tecla *.
Paso 3	Ingrese su PIN y oprima la tecla #.
Paso 4	Ingrese 4 y oprima la tecla #.
Paso 5	Ingrese la secuencia del código de la TABLA anterior y oprima la tecla #.

La programación está terminada.

Para hacer una prueba, ingrese el nuevo PIN y enseguida cualquier número adicional (un quinto número).

2 BOTÓN INTELIGENTE VERDE 3 BOTÓN INTELIGENTE ANARANJADO SISTEMAS CON BOTÓN INTELIGENTE

Localice el botón inteligente en su sistema; lo puede encontrar en la parte posterior o en el panel lateral de la unidad del motor, cerca de la pequeña antena de alambre gris.

El control remoto manual original no tiene todos los interruptores de código.

Escoja un número de identificación personal (PIN) de cuatro dígitos. Se puede usar cualquier combinación de números del 0 al 9.

Anote aquí el PIN _____

PROGRAMACIÓN

Paso 1	Ingrese 1 2 3 4 y oprima la tecla *.
Paso 2	Ingrese su PIN y oprima la tecla *.
Paso 3	Ingrese su PIN y oprima la tecla #.
Paso 4	BOTÓN INTELIGENTE VERDE. Ingrese 2 y oprima la tecla #.
Paso 5	BOTÓN INTELIGENTE ANARANJADO. Ingrese 3 y oprima la tecla #.

Oprima y suelte el botón inteligente en la unidad del motor. La luz del indicador que se encuentra junto al botón inteligente se va a encender.

Ingrese su número de PIN en el teclado.

En el teclado, oprima y mantenga oprimida la tecla de cualquier número adicional hasta que la luz del indicador que se encuentra junto al botón inteligente empiece a parpadear.

Nota: No use las teclas * ni # como el quinto número.

La programación está terminada.

Para hacer una prueba, ingrese el nuevo PIN y enseguida cualquier número adicional (un quinto número).

Nota: No use las teclas * ni # como el quinto número.

5 GENIE (SISTEMAS DE INTERRUPTOR DE 9 CÓDIGOS) 6 GENIE (SISTEMAS DE INTERRUPTOR DE 12 CÓDIGOS)

Localice las posiciones de los interruptores de código de su sistema en el control remoto manual original, o bien en el receptor de la unidad del motor. Si el interruptor está en **encendido** ("on") o en **hacia arriba** ("up") ponga un 1 en el cuadro correspondiente de la tabla que aparece a continuación; si el interruptor está en **apagado** ("off") o en **hacia abajo** ("down") ponga un 2 en el cuadro correspondiente de la tabla.

Secuencia del interruptor de código	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Encendido o Hacia arriba (ON/UP)												
Apagado o Hacia abajo (OFF/DOWN)												

Escoja un número de identificación personal (PIN) de cuatro dígitos. Se puede usar cualquier combinación de números del 0 al 9.

Anote aquí el PIN _____

PROGRAMACIÓN

Paso 1	Ingrese 1 2 3 4 y oprima la tecla *.
Paso 2	Ingrese su PIN y oprima la tecla *.
Paso 3	Ingrese su PIN y oprima la tecla #.
Paso 4	GENIE (Sistemas de interruptor de 9 códigos) - Entre 5 y la tecla #
Paso 5	Entre la secuencia de código de la tabla de arriba usando el código 9º primero, seguido por 1 a 8 y la tecla #.

GENIE (Sistemas de interruptor de 12 códigos) - Entre 6 y la tecla #

Entre la secuencia de código de la tabla de arriba y la tecla #. La programación está completa.

Para hacer una prueba, ingrese el nuevo PIN y enseguida cualquier número adicional (