



Svensk manual för BJ5000 Ex



Utgåva 12

Program 1.1915

2019-04-09

Kapitel	Sida i kapitlet	Kapitel	Sida i kapitlet
---------	-----------------	---------	-----------------

Varningstext

Innehåll

Första uppslag

(Denna sida)

Förord

- Manualens uppgyggnad
- Diverse förklaringar

Installation

- Godkänning 1
- Mekanisk installation 1
- Elektrisk installation 1-2
- Igångsättning 2
- Lägga på lina 2

Maskinen

- Frontpanel (Overlay) 1
- Huvudbild (Line ute) 1
- Tryckknappar (Övriga) 2-3
- Tryckknappar (Under display) 3
- Symbolerna Slur Napp, Brems 2
- Nappregistrering 4
- Nappdjupsminne 5

Kommunikation

- Komma igång hjälp. 1
- Inställningar i mjukvaran 1
- Se andra maskiner i nätverket. 1
- Aktivera/Deaktivera maskiner. 1
- Gruppbilder 1-2
- Fjärrstyra maskiner 3

Kapitel P (Fiskeprogrammen)

- Översikt Fiskeprogram P
- Vanligt fiske P1
- Fiske med intervalldrag P2
- Bottenfiske P3
- Botten med intervallupdrag P4
- Makrill och bläckfiskeprogram P5
- Makrill med Juks P6
- Trolling P7
- Fiskletning P8

Kapitel Z (Meny från Z-knappen)

- Lagra, Hämta, Fabriks (Återställa värden)
- Send (Sända firmware till andra datorer)

Information

- Felsökning, Felindikeringar 1
- Garanti, Reklamationsordning 2
- Fysiskt mått, Teknisk data 3
- Tillbehör 4
- Underhåll 4

Menyöversikt..... Näst sista uppslag

Alfabetiskt register.....Sista uppslag

GDPR..... Baksida

Varning!..... Baksida

Menysystemet (Kapitel [E] nås med Enter knappen)

		Menybilder		
HUVUDMENY	[E]	MOTOR [E1] HJUL[E4]	PAUSE[E2] BREMS[E5]	NAPP [E3] MER[E6]
MOTOR	[E1]	JUKS [E11]	NAPP [E12] MANU [E14]	OPPH [E13] MER[15]
MOTOR-MER	[E15]	SNURR [E151] MINFART [E154]	VRID [E152]	STOP [E153]
HJUL	[E4]	DIM[E41] STOP.P[E44]	NYLON[E42] HJUL [E45]	TELLER[E43]
HJUL STOP.P	[E44]	NULL [E441] MYKST [E444]	VANN [E442] PAUSE[E445]	BLOKK [E443]
BREMS	[E5]	FARTS [E51]	DYBDE [E52]	LUFT [E53]
MER	[E6]	DISP [E61] KODE [E64]	INFO [E62]	PIP [E63] MER [E65]
DISP	[E61]	DISP [E611] VISTID[E614]	STOLPE [E612] HJELP[E615]	STOR [E613]
DISP-MER	[E65]	NETVERK[E651] MENYER[E654]		

Vi gratulerar till ett bra val av pilkmaskin!

Belitronic har producerat elektroniska pilkmaskiner sedan 1972, något vi var först i världen med. Sedan dess har vi sålt tusentals av maskiner till mer än 90 länder. Framförallt Norge, Island, Färöarna, Danmark, Canada, USA och Australien.

MANUALENS UPPBYGGNAD

Manualen hänvisar numera till kapitel med undersidor (istället för löpande sidnummer). Kapitel kan anges som t ex "installation" men kan även visas inom tecknen [] och visar då samtidigt hur man ska trycka på knapparna i displayens menysystem för att hitta funktionen.

Alla knapparna har symboler för primära funktioner, men har även små bokstäver eller siffror tryckta i frontpanelen för navigeringens skull. T ex [E12] är både en hänvisning till kapitel [E12] i manualen och navigeringen i menysystemet. I detta exempel så ska knapparna [E]nter, Knapp [1] och därefter knapp [2] tryckas. I manualen sorteras kapitlen stigande per siffra med början från vänster och inte som hela tal. Det vill säga kapitel [E123] kommer efter [E1] och [E12] men före [E2].

Fet text som t ex **MOTOR** skrivet med versaler hänvisar till menysystemet där upp till sex val kan visas, och väljs med korresponderande knappar [1]-[6] under displayen. Valen leder direkt till bilder eller till undermenyer med ytterligare menyval och bilder i mindre loopar men återgång till förra menyn. För att visa fler bilder upprepa tryck på [P]rog knappen. [PP] betyder t ex två tryck, [PPPP] fyra tryck. Ibland kan det stå t ex [P]2[PP] vilket betyder att man först måste trycka på [P]rog knappen **en** gång. Bilden som då visas måste ställas in till värdet **2**. Därefter ytterligare **två** tryck på [P]rog knappen. eller direkt till aktivering av ett värde. **Fet text** med gemena tecken är funktioner. Inom tecknen " " med kursiv stil skrivs värdena för en funktioner. Eftersom texten i maskinen är på norska skrivs svensk översättning inom parenteser i denna bruksanvisningen.

DIVERSE FÖRKLARINGAR

- **Brems:** (Broms). En konstant bromskraft på hjulet när linan skall ner.
- **Dybde:** (Fiskedjup. Normalt det fiskedjup som ska användas, och maxdjup vid bottefiske.
- **Fabriksreset:** Återställning av maskinens alla värden till fabriksinställda värden.
- **Hil:** (Intervall). Jukslengde kan delas upp i bitar, med paus tid mellan dem (hilpause).
- **Jukslengde:** (Draglängd) som linan dras upp från **Dybde** vid fiske.
- **Line ute:** Det linlängd som är utsläppt, i Famn, Fot eller Meter.
- **Maksdybde:** (Maxdjup) Specialfunktion innan linan dras upp en bit för att rätas upp i Bottenfiske.
- **Mykstart:** Mjukstart av motorn.
- **Nappergistrering:** Då maskinen övergår från Juks, till Napp eller Upphålnings läge.
- **NappLED:** Fyra lysdioder blinkar vid napp, upphålning eller vid tappad fångst.
- **Nollpunkten:** Räknas från den punkt då **Line ute** nollställs genom tryck på [Z]ero knappen.
- **Opphålning:** När Ex registrerat napp så ska fångsten upp till Nollpunkten.
- **Oppdrag:** Hur mycket lina som skall halas upp för att rätta upp linan i **Maksdybde** i Bottenfiske.
- **Pv:** är förkortning til **Polvänding** och syftar på avmagnetiseringsströmmen genom slirkopplingen.
- **Rpm:** I manualen beskrivs motorns eller hjulets olika farter i rpm (varv per minut). Detta är alltså egentligen inte en fart/hastighet på linans fart genom vattnet, utan ett varvtal på motor och hjul.
- **Slur:** (Slirkraft) Hjulets kraft i linan vid stillastående eller då motorn jobbar.
- **Stolpe:** (Stapel) Vissa värden kan visas med simulerade analoga staplar.
- **Snurr:** (Trassel) En funktion för att hala in lina på maskin som trasslat ihop linan med annan maskin.
- **Stoppunkt:** Värdet **Line ute** har då motorn stannar.
- **Summer:** En innbyggd summer(högtalare/pip) ger besked när maskinen registrerar napp. Signal ges också tryck på knappar, varningar och felmeddelanden. Alla ljud kan stängas av individuellt
- **Telleverk:** (Räkneverk) som håller reda på utsläppt lina. Värdet omvandlas och visas som **Line ute**.
- **Återställning:** Återställa maskinens alla inställningar till tidigare sparade värden eller fabriksvärden.
- **Återopphålning:** Om linan dras ut av så startar motorn för att åter försöka hala upp.

GODKÄNNING

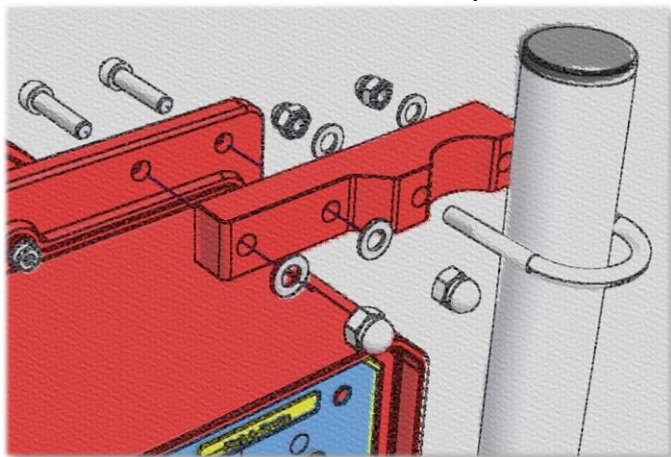
Pilkmaskinen BJ5000Ex är producerad av Belitronic Sweden AB i Lunde Sverige inom de regler som gäller för CE märkning innanför EU och EÖS. Serienummer finns på etiketter på utsidan, men även skyddat på insidan. Maskinen är avsedd för fiske. Den skall placeras så att den inte utgör någon fara. Extra viktigt att hjul, lina och krokar inte kommer i beröring med och skadar personer i dess närhet. Nödstoppet skal vara lätt tillgängligt. Kontrollera ofta att nödstoppet fungerar. Maskinen får endast anslutas till 12 eller 24V batterispänning och strömkälla enligt nedan, se avsnittet "ELEKTRISK INSTALLATION". Maskinen får endast användas av den som har läst igenom och accepterat innehållet i denna bruksanvisning.

MEKANISK INSTALLATION

Vid installation, var noga med både mekanisk och elektrisk montering. Vid minsta tvivel, kontakta en fackman, speciellt för den elektriska installationen.

Mekaniskt monteras Ex med de medföljande fästena för 40mm stativrör, vilka kan fästas på valfri höger eller vänster sida. Montera först båda fästena på maskinen med vardera 2st M8-bultar brickor och kupolmuttrar utan att dra för hårt och därefter de båda 40mm u-bultarna mot stativröret med sina brickor och kupolmuttrar. Dra nu åt alla muttrar. Stativrör, stativfot och andra tillbehör finns att beställa.

Detaljer för stativrörsfäste.



ELEKTRISK INSTALLATION

Kontrollera att NÖDSTOPPSKNAPPEN är intryckt innan du ansluter maskinen till batteriet. För att garantin skal gälla så **måste** Ex kopplas till **blybatteri**, eller batterityp som på samma sätt kan ta emot laddning(laddas upp) från en traditionell generator som återfinns på de flesta båtar och bilar. Anledningen till detta är att Ex måste kunna göra sig av med energin som uppstår vid tuff körning då motor fungerar som generator, vilket bland annat blybatterier kan ta hand om. Däremot får inte nätaggregat användas då de inte tar emot energin, med överspänning och risk för permanenta skador som följd. Matningskabeln skall kopplas direkt till batterisystemet. Eventuellt via en säkring och/eller huvudbrytare. Ex är gjord för **12volt DC** och **24volt DC** batterisystem med laddning. Under 10volt och över 30volt kan ge skador på Ex.

Undvik att skada kabeln eller att dra den tillsammans med andra kablage i båten i en bunt. Speciellt parallella dragningar ökar risken för störningar från Ex till andra instrument, och från till Ex. Viktig tumregel är "Desto längre kabel och ju fler skarvar - desto sämre funktion på maskinen". Om kabeln måste förlängas, använd en grövre kabel än 4*2,5mm². (4x4 eller 4x6)

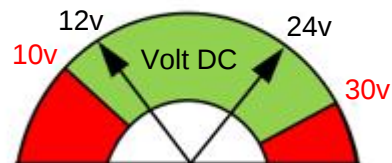
Uppstår störningar i andra instrument eller apparater, se över kablage och eventuellt flytta maskinen en bit.



+



-



De två röda kablarna monteras på batteriets pluspol och de två blå på minuspolen, oavsett 12 eller 24 volt.

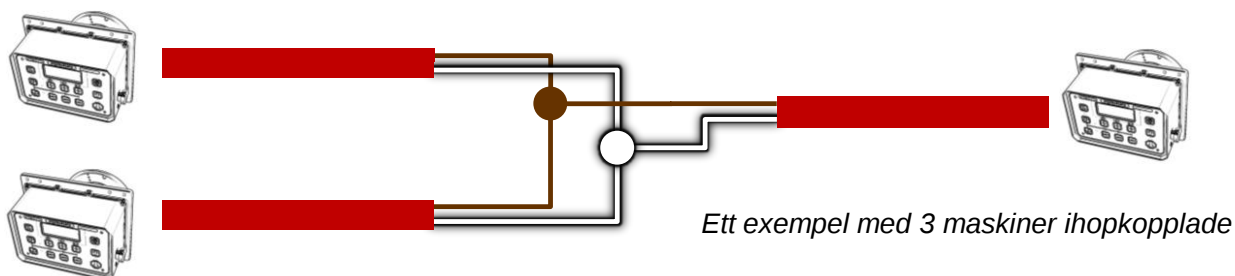


AC/DC

Forts...ELEKTRISK INSTALLATION

Kommunikation mellan maskiner.

Ex kan kommunicera med andra maskiner och kan dela information om vart fisken nappar, eller för att förhindra så att inte alla maskiner drar upp linan till ytan samtidigt. För detta används två trådar i matningskabeln. Den Bruna och den Vita. Installationen görs på så sätt att alla maskiners Vita kablar (en från varje maskin) kopplas ihop, på enklaste sätt med t ex en skruvplint. Koppla ihop de Bruna på samma sätt. Koppla INTE ihop Bruna och Vita med varandra. Observera att alla maskiner som ska kunna kommunicera med varandra även måste vara anslutna till samma batterisystem (samma minuspol).



Nu är maskinerna mekaniskt förberedda. Det som återstår är att sätta upp värden för kommunikationen i displaymenyn. Kika på sidan **Kommunikation-1** och speciellt avsnitt **För att enkelt komma igång** där steg för steg instruktion ges. Maskiner med mjukvara äldre än 1.1834 måste uppgraderas med ny mjukvara för att detta ska vara tillgängligt.

IGÅNGSÄTTING

Maskinen startas genom att vrida NÖDESTOPPSKNAPPEN medurs tills den poppar ut. Nu har maskinen spänning. Displayen ger en del information vid uppstart. Om displayen inte tänds kan maskinen vara fel inkopplad mot batteriet. Skifta kablarna på batteriet!

LÄGGA PÅ LINA

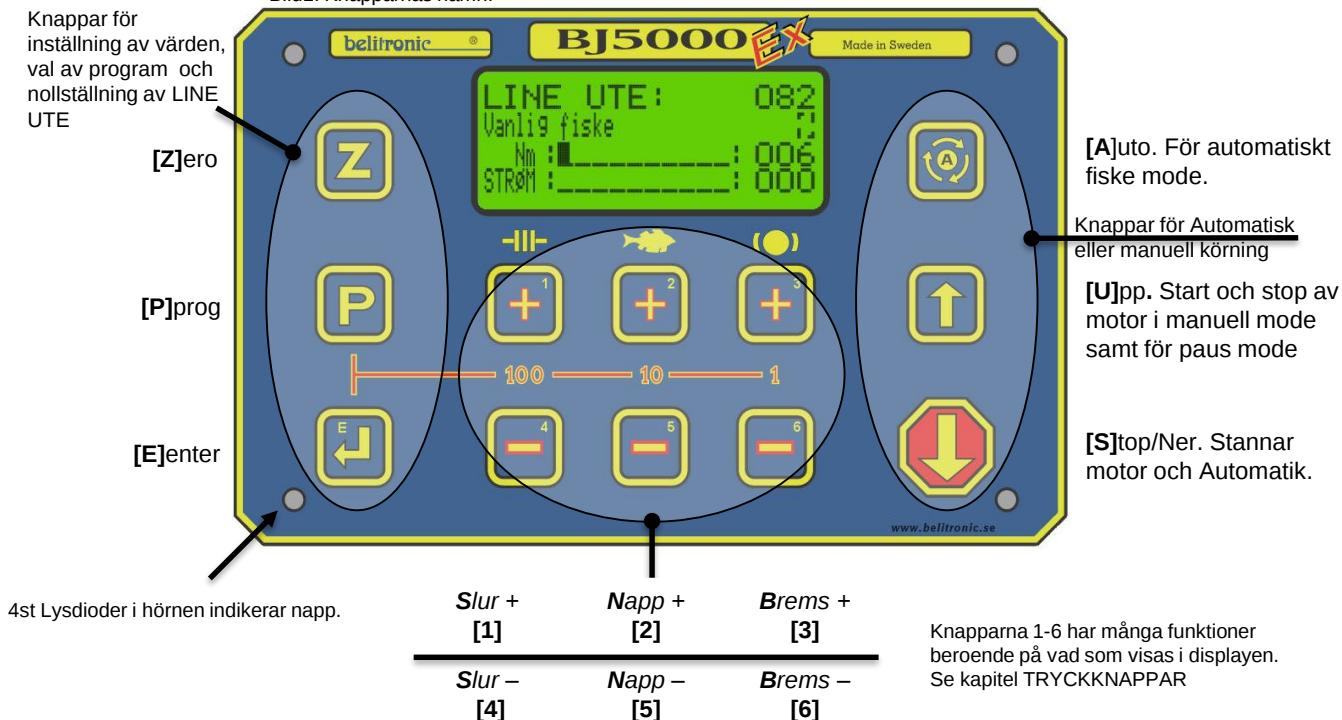
1. Reducera **Slur** till minsta värde. Görs genom att trycka på knapp [4] tills stapeln i displayen försvinner. Se kapitel **Frontpanel** om tryckknappar
2. Tryck kort på [U]pp knappen. Motorn startar, men utan dragkraft på hjulet. Notera motorns rotationsriktning. Tryck på [S]top. Om önskad rotationsriktning på motorn för uppdrag är korrekt, hoppa till punkt 4. Om inte, fortsätt på punkt 3.
3. Tryck på [E]nter knappen. Tryck [4] för **HJUL**. Tryck [3] för **TELLEVERK** och därefter en gång på [P]rog knappen. Det ska nu stå **Retning** i displayen. Ändra valet "**Normal**" eller "**Reverse**" till det motsatta med hjälp av knapparna [3] och [6]. Hoppa till punkt 2.
4. Fäst linan på hjulet,
5. Tryck på [U]pp så motorn startar.
6. Öka **Slur** genom korta tryck på [1] tills lagom dragkraft erhålls på hjulet. Minska kraften med [4] om så önskas.
7. När all lina är upplagd på hjulet tryck på [S]top.

Nu är all lina pålagd. För att maskinen nu ska räkna korrekt så behövs några inställningar göras. Detta beskrivs i kapitel [E41], [E42], [E42 P] och [E43].

FRONTPANEL

Frontpanelen i BJ5000Ex (fr.o.m.. nu kallad Ex) är utrustad med en grafisk display, 12 tryckknappar, alla bakgrundbelysta för att kunna synas i mörkret, samt fyra röda lysdioder i hörnen för nappindikering. Displayen och knapparna under displayen har särskild samverkan då displayen visar information på lite olika sätt och knapparnas funktion anpassas därefter. Alla knappar har mer än EN funktion. Nedan visas knapparnas namn och primära funktion. Från och med nu så kommer tryckknapparna i manualen att hänvisas till det som står innanför tecknen []. T ex [Z] för [Z]ero.

Bild1. Knapparnas namn.



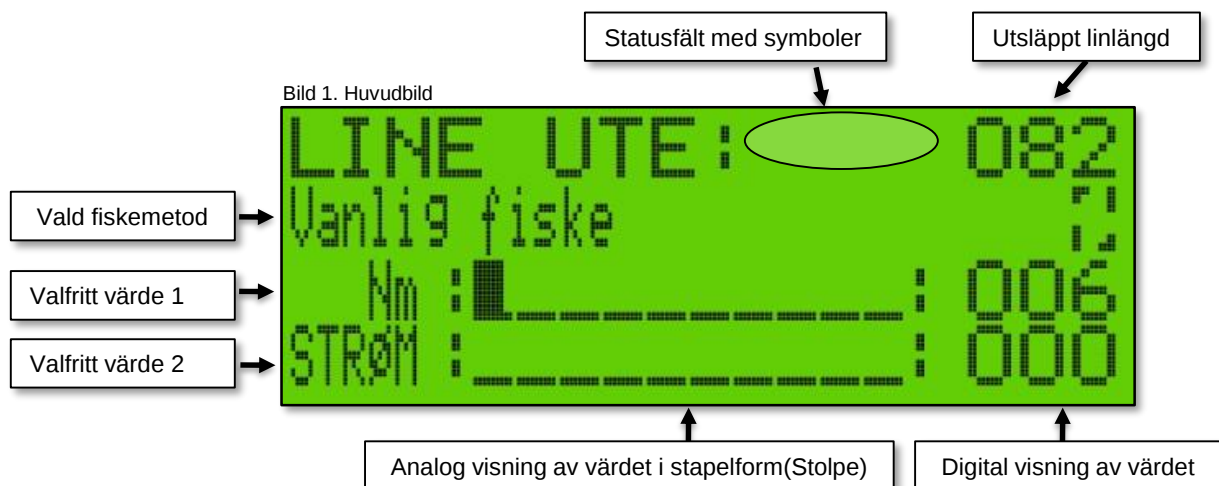
HUVUDBILD

Displayen visar vanligast text på 4 rader med 16 tecken i vardera rad. Huvudbilden som ofta nämns i manualen är bilden som visar **Line ute** och är hur mycket lina som är utsläppt. Den visar flera funktioner samtidigt och är delvis konfigurerbar.

Rad 1 visar: Utsläppt linlängd i Meter/Famn eller Fot, med minustecken "-" framför, om linan är ovanför **Nollpunkten**. Statusfält för diverse tecken, se lista över symboler i kapitel [E615].*

Rad 2 visar: Vald **Fiskemetod** (Kapitel P). **Nappdjupsminne** (Maskinen – 5). **Mode symbolen** ([E445]).

Rad 3 och 4: Dessa kan visar valfria värden (Se kapitel [E612] för Stapel 1 och Stapel 2) i både analog och digital form. Rad 3 visar även temporärt värdet för **Slur**, **Napp** eller **Brems** då dessa ändras.



Knapparna [P]rog [E]nter [Z]ero [A]uto [U]pp [S]topp



Knappen **[P]rog** används i alla displaybilder för att komma till nästa displaybild. Då Ex har mer än 150 bilder så är alla bilder grupperade i mindre slingor. Vid tryck på **[P]knappen** från **Normalbilden** visas först val av **Fiskeprogram** och därefter de viktigaste bilderna för det valda **Fiskeprogrammet**.



Knappen **[E]nter** leder från **Huvudbilden** till menysystemet **[E]** med mängder av inställningar för både Fiskeprogram och allt annat i maskinen, som t ex Displaykontrast, Ljus och Ljud. Se kapitel **[E]** för mer om menysystemet. Inifrån menysystemet leder tryck på **[E]nter** knappen direkt tillbaka till **Huvudbilden**. I nätverk hålls knappen intryckt för Gruppmeny.



[Z]ero knappen har två funktioner:

- Ett kort tryck nollställer räkneverket för utsläppt lina **Line ute** vilket då blir **Nollpunkten**.
- Om knappen hålls intryckt i tre sekunder så visas en **Återställningsmeny** upp. Valet **FABRIKK [Z4]** läser in originalinställningar till maskinen. Valet **HENT [Z1]** (Hämta) läser däremot in inställningar som du tidigare sparat genom att när som helst välja **LAGRE [Z2]**.

Till höger i panelen har finns tre knappar för att "köra" maskinen.



[A]uto knappen Ett kort tryck sätter maskinen i automatisk mode. Maskinen börjar jobba enligt valt **Fiskeprogram** (möjlighet till fördröjd start med **Autopause [E2]**) och registrerar napp enligt satta kriterier. Om knappen hålls inne löper linan ut utan någon broms alls. Om knappen trycks en upprepad gång inom 1 sekund i Auto mode så nollställs nappdjupsminnet (se Nappdjupsminne).



[U]pp knappen används för att köra motorn manuellt. Ett kort tryck startar eller stannar motorn och avbryter samtidigt Automatiskt läge. Hålls knappen intryckt går motorn hela tiden tills att den släpps. Motorn stannar också om räkneverket kommer till **Nollpunkten** eller om hjulet stoppas av **Stopp i blokk [E442]** eller **Stopp i vann [E443]**. I automatiskt läge kan knappen används för att aktivera pausläget, beroende på **[E445]**.



[S]topp/Ner knappen stoppar alltid motorn och avbryter Automatiskt läge. Så länge knappen hålls intryckt gäller **Brems** (bromskraft) på hjulet och linan ska lätt kunna löpa ut med hjälp av lodet. Då knappen släpps återfår kopplingen **Slur** (Slirkraft) och ska då stanna.

Knapparna [1]-[6] (Slur, Napp och Brems)

Knapparna under displayen **[1]-[6]** har fem olika funktioner (se nästa sida), men först generellt om symbolerna ovan för dem.



Symbolen betyder **Slur** (Slir). Avser den kraft som, via kopplingen, appliceras på hjulet då linan skall dras in (utom under napp då napp och opphålningskraft gäller), eller då hjulet ska hållas stilla.



Symbolen betyder **Brems** och är den konstanta bromskraften på hjulet för att förhindra trassel på linan då linan släpps ut. En betydligt svagare kraft än Slur alltså.



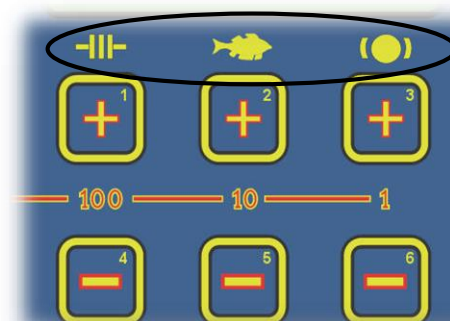
Symbolen betyder **Napp**. Ett mått på hur kraftigt motorn får dra innan maskinen ska registrera napp och börja dra upp fångsten. Ju mer fisk desto mer ström förbrukar motorn. Värdet jämförs alltså med motorströmmen, som visas samtidigt i displayen.

Bild 1. Symbolerna

Slur

Napp

Brems

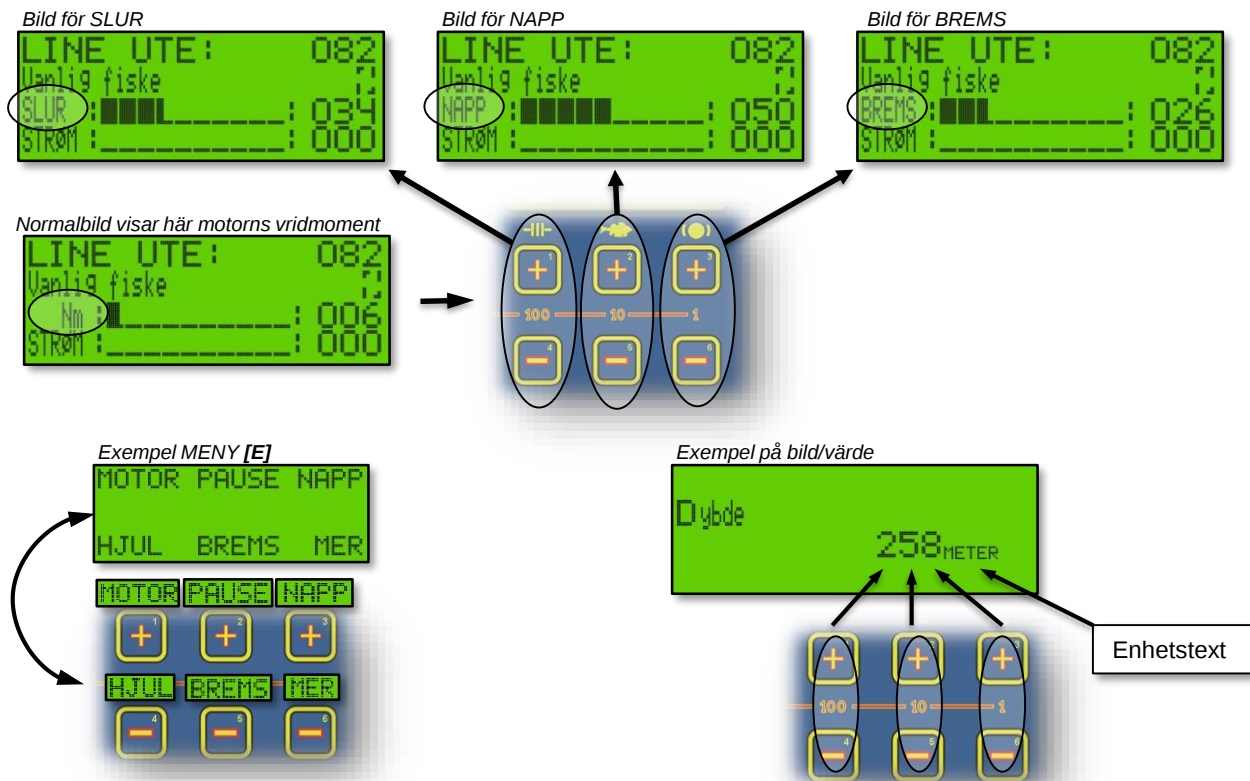


TRYCKKNAPPAR

Knapparna [1]-[6] (Slur, Napp och Brems)

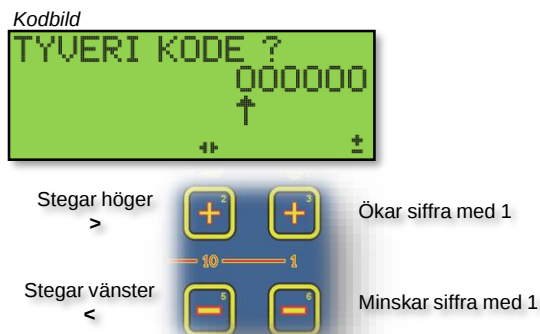
Dessa sex knappar under displayen har många olika funktioner.

Funktion 1. Från **Huvudbilden** nås de viktiga inställningarna **Slur**[1][4], **Napp** [2][5] och **Brems**[3][6] ovan direkt med knapparna under displayen. Första trycket tar fram önskat värde som visas på rad 3. Fler tryck eller nertryckt knapp ändrar därefter värdet. Efter en ställbar tid **Vistid [E614]** återgår rad 3 till att visa valfritt "Värde1". I detta exempel motorns vridmoment "Nm"



Funktion 2. Knapparna används för navigering i menyer. Var och en motsvarar ett av alternativen som visas i displayen. Alternativet MER och RET som återfinns i flera menyer leder till och från ytterligare menyer.

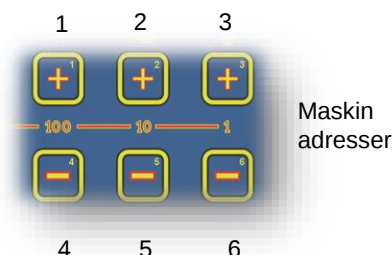
Funktion 3. För inställning och ändring av värden. Genom att ändra de tre siffrorna (100-tal, 10-tal och 1-tal) var för sig. Decimala tal som t.ex. tider, ändras i 10-tal, 1-tal och 0,1. För tal med 4 siffror ändras första siffran (1000-talet) med 100-tals knapparna.



Funktion 4. För att ändra mycket stora tal som till exempel stöldkoden ändras varje siffra individuellt. Som bilden visar används [3] och [6] för att ändra vald siffra. [2] och [5] för att byta sifferposition, vilken indikeras med en pil. För att bekräfta koden måste [P] tryckas.



Funktion 5. I gruppbilder motsvarar de sex knapparna var sin maskin i gruppen. För varje tryck på knappen kopplas respektive maskin in eller ur för att styras. Inkopplad maskin omges av en svart ram.



Nappregistreringsmöjligheter.

Ex kan registrera napp på 5 olika sätt.

- **Hög last.** Kanske det mest vanliga sättet att registrera napp i Ex är hur tungt det går att dra in linan. Detta görs genom att mäta hur tungt motorn jobbar för att dra upp fångsten. Som det låter kan detta endast göras då motorn arbetar. Den tyngd som ska passeras för att nappregistrering ska påbörjas kallas för NAPP (Se **Maskinen – 3, Funktion 1**) och kan enkelt sättas med knapparna [2] och [5] från Huvudbilden. Hur länge ökad last måste finnas innan nappregistrering är slutförd bestäms av **NAPP – Tid upp [E3]**. Tiden gör det möjligt att bestämma om nappregistrering ska vara möjlig med snabba hugg på betet (kort tid), eller om fångsten måste bita på en längre tid. **Statussymbolen [E615 P]** kan ge detaljerad information i **Huvudbilden** om när gränsen överskrids om finjustering av nappregistrering önskas. **Statussymbolen** är urkopplad i fabriksinställning.
- **Låg last.** Om krok och lod tappats, eller hålls upp av en annan maskin eller fångst så kan napp registreras på att motorn går onormalt lätt. Se funktionen **SNURR [E151]** för mer information. På samma sätt som för nappregistrering på ökad tyngd, så måste motorn även arbeta här.
- **Låg hjulfart.** Om linan förhindras på utväg av t ex fisk så kan **NAPP – Tid ner [E3P]** användas för att registrera napp. Tiden är den tid det maximalt får ta mellan två magnetpulser i hjulet.
- **Hög hjulfart.** Om stor fisk drar ut linan för fort så att Fartbremsen **[E51]** slår in kan Ex registrera detta som napp.
- **Linutdrag.** Valet **NAPP - Omdreining [E3 PPP]** kan sättas till ett antal hjulvarv. Om hjulet då dras ut bakvägen längre än dessa så genereras napp direkt. Detta är aktivt både när motorn arbetar och räknas hela tiden från den punkt då hjulet börjar dras utåt, men också vid Trollingsfiske då hjulet står stilla, där nappregistreringen bygger just på själva utdrag av lina. Så fort napp har registrerats så kan extra dragkraft på hjulet alltid fås under både napp och upphållningsprocedurerna (se **NAPP[E12 PP]** och **OPPH[E13 PP]**)

Översikt över Nappregistreringssensorer i olika fiskeprogram. Hur de fungerar, se ovan.

Fiskeprogram	Sensorer				
	Hög last	Låg last	Hög hjulfart	Låg hjulfart	Linutdrag
[P]1 Vanligt fiske	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]2 Intervallfiske	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]3 Bottenfiske	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja
[P]4 Bottenfiske med intervall	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja
[P]5 Makrillfiske	Ja (1)	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]6 Makrill med juks	Ja (1)	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]7 Trolling	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]8 Fiskeletning	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

1) Napp i Makrillprogrammen genererar ingen indikation i display, summer eller nappled. Däremot reagerar maskinen som vid napp i andra fiskeprogram vad gäller motor och dragkraft. Maskinen gör dessutom automatisk Återstart då nollpunkten nås i Makrillprogrammen.

Nappdjupsminne.

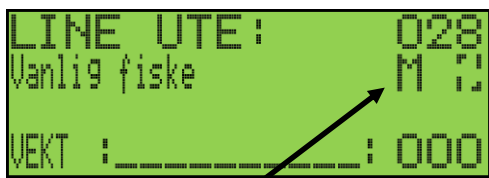
Registrerat nappdjup sparas i ett nappdjupsminnet under en begränsad tid efter att nappregistrering gjorts, kallad **Hjelpetid**. Tiden är gemensam för hela nätverket och nås därför under MENY – MER – NÄTVER [E651 PPP PPP P] **Hjelpetid**. Så länge minnet finns kvar visas ett «M» i displayen bredvid Autosymbolen i den nappregistrerande maskinen.

Nappdjupsminnet påverkar maskinen på så sätt att maskinens ursprungliga Dybde ersätts med ett beräknat värde så att Juksområdet centreras omkring Nappdjupet. T ex om napp inträffade på 50 meter och juksländen var 10 meter, så kommer maskinens Dybde att ändras till 55 meter och Jukslängden till 10 meter. De kommande juksningarna kommer ske mellan 55-45 meter, och Nappdjupet 50 ligger mitt i. När nästa nappregistrering görs så ersätts minnet med ny beräkning och Hjelpetiden börjar om. När Hjelpetiden tillslut löper ut återgår maskinen till ursprungliga inställningar.

Om aktuellt nappdjupsminne inte är intressant, t ex falskt napp, så kan [A]uto knappen tryckas in en andra gång inom 1 sekund. Då återtas originalinställningarna igen.

Nappdjupsminnet kan kopplas bort permanent genom att sätta värdet [E651 PPP] **Samarbeid ved napp** till «UT». För att nå denna bild så måste kommunikationen först aktiveras genom att sätta Modus till «Master» eller «Svslav». När urkopplingen är gjord kan kommunikation stängas av igen genom att Modus sätts tillbaka till «UT».

Maskin nr 5.



Symbol för nappminne.
Denna maskin har nappat

Maskin 1,2,3,4 eller 6.



Symbol för nappminne
Denna maskin hjälper just nu maskin nr 5.

Nappdjupsminne i nätverk.

När Ex jobbar i nätverk så kan maskinens nappdjupsminne delas med de övriga maskinerna i **Gruppen [E651 PP]**. På samma sätt som den nappande maskinen så kommer de övriga maskinernas **Dybde** att ersättas med värden från den mappande maskinen under **Hjelpetiden**. Maskiner som hjälper en annan maskin visar adressen till den maskin de hjälper, instället för ett «M». I exemplet ovan har maskin nummer 5 nappat. När **Hjelpetiden** löper ut så återgår alla maskiner till sina originalinställningar.

Lite mer om nappdjupsminne i nätverk

- Endast ETT nappdjupsminne används per grupp, och det är den maskin som nappar senast som tar över. Däremot kan upp till 6 grupper användas, alla med eget nappdjupsminne.
- När en maskin registrerar napp kommer den maskinens inställningar gälla för alla maskiner i gruppen. Den skriver alltså över tidigare Nappdjupsminne och Hjelpetid.

Med kommunikation mellan maskiner kan följande göras...

- Övervaka alla (36st) maskiners Line ute, motor, hjul samt fiskestatus från vilken maskin som helst i grupper om 6 maskiner per displaybild.
- Skicka tryckknappning till alla maskiner (36st) i grupp om 6st från vilken maskin som helst. Gäller knapparna [Z]ero, [A]uto, [S]top och [U]p.
- Samarbete mellan maskinerna vid nappregistrering inom gruppen. Används flera grupper kan maskiner inom grupperna samarbeta, men inte mellan dem. All maskiner kan även individuellt ställas in om de ska hjälpa andra maskiner och om den själv ska begära hjälp, eller jobba individuellt, se [E651 PPP]

För att enkelt komma igång.

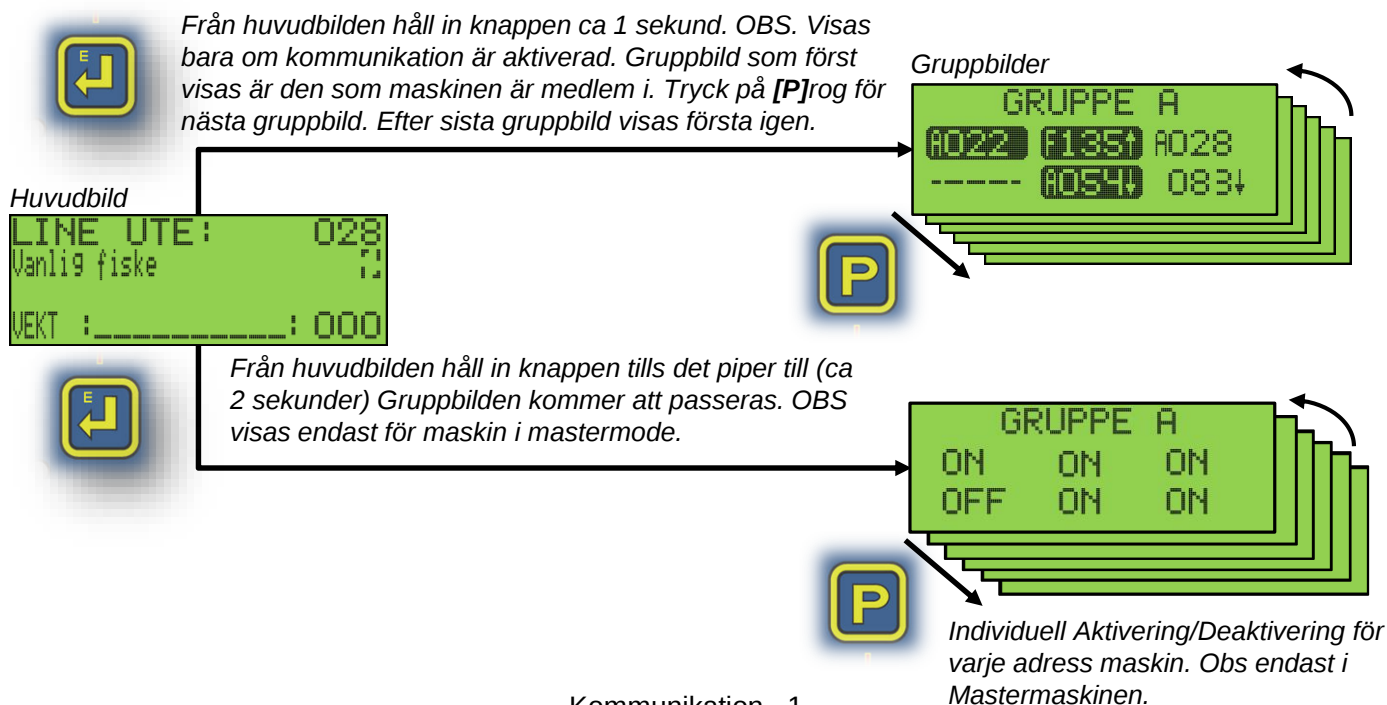
- Anslut de elektriska kablarna för kommunikationen, se kapitel Installation.
 - Sätt Modus [E651] på EN maskin till Master (F.o.m nu kallad mastermaskin).
 - Sätt Adress [E651 P] till «1» och Gruppe [E651 PP] till «A». (Fabriksvärde)
 - Sätt Modus [E651] på resten av maskinerna till Slav. Börja först med endast några få maskiner.
 - Se till att alla maskiner har olika Adresser [E651 P].
 - Se till att alla maskiner tillhör samma Grupp [E651PP]. Börja med «1».
- Nu är varje individuell maskin klar för kommunikation. Fortsätt nedan.

Se andra maskiner i nätverket.

Förmodligen så har kommunikationen mellan maskinerna redan kommit igång. För att se om en maskin har kontakt med andra maskiner håll in [E]nter knappen då bilden **Line ute** visas tills GRUPPE A visas. I gruppbilder visas information om upp till 6 maskiner. Varje maskins adress korreponderar mot en fast plats i displayen. Adresserna 1, 2 och 3 visas på övre raden och 4,5 och 6 på den nedre. Då en maskin är kontaktbar i nätverket så kommer respektive maskins information att visas. Om kommunikationen försvinner eller maskin är bortkopplad så visas ett streck (-----). Tryck på [E]nter igen för att återgå till Huvudbilden.

Aktivera/Deaktivera maskiner i nätverk för optimerad kommunikation.

För att minimera tidsspill i kommunikationen så är det bra att tala om för Mastermaskinen vilka maskiner som finns. Från Huvudbilden håll in [E]knappen, grupp bilden passeras och det piper till då bilden för inställningar för gruppens maskiner visas. Här kan man aktivera eller deaktivera individuella maskiner som inte används. Maskiner satta till **ON** är de aktiva. Deaktiverade maskiner visar **OFF**. För att ändra tryck på respektive knapp [1-6] under displayen. För att återgå till grupp bilden tryck på [E]nter. Optimalt är att alla maskiner som inte används stängs av.



Informationen i grupp bilden

Den information som visas är Line ute, fiske, motor och hjulstatus enligt nedan.

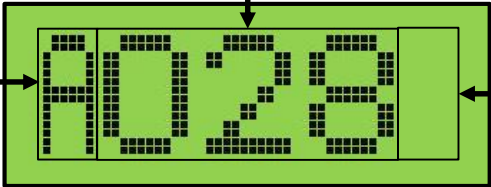
Grupp bild



GRUPPE A		
1	2	3
4	5	6

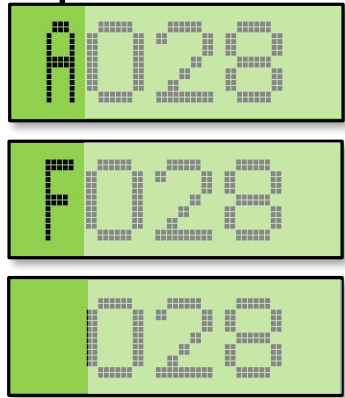
Adressernas position i grupp bilderna

Line ute. Obs, då talet visas med "-" tecken blir texten mindre för att få plats.



Exempel visar maskin med adress 3 i grupp 1.

Fiskestatus

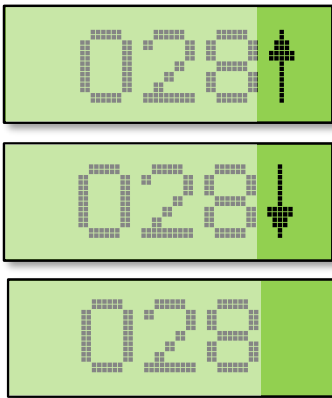


Automatik.
Fiskeläge

Automatik
Fångstäge (blinkar)
(Napp registrerat)

Manuellt läge /
Stoppad visas med
tomt tecken.

Motor och Hjulstatus

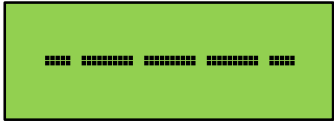


PIL UPP. Motor går och
hjulet arbetar för att linan
ska in. Slurkraft på hjulet.

PIL NER. Hjulet är på
väg ner.
Bremskraft på hjulet.

BLANKT. Hjul och motor
stoppad/pausad.
Slurkraft på hjulet.

Inget svar.



Streck. Maskin svarar inte på kommunikation. Möjliga orsaker.

- Fel i kommunikationen. (Temporära stopp kan förekomma men kommer snart igång igen.)
- Kollision. Två eller fler maskiner har samma inställning för adress, samtidigt som de är med i samma grupp. Byt adress eller flytta till annan grupp.
- Maskin avstängd.
- Maskin har en grupp inställning som inte visas i denna bild.
- Maskin är deaktiverad (satt till OFF) i setup i mastern. Se sidan Kommunikation-1 kapitel "Aktivera/Deaktivera maskiner i nätverk" för att ändringar.

Styra/kontrollera maskiner i gruppen.

I gruppbilderna väljs vilka maskiner som ska ta emot knapptryckningar genom att trycka på knapparna 1-6 under displayen. Maskiner som väljs får en inverterad grafik. Ljus text på svart botten, medan maskiner som inte önskas skicka knapptryckning till visas med normal text, svart på ljus bakgrund.

Adressernas position i gruppbilderna

GRUPPE A		
1	2	3
4	5	6

Gruppbild



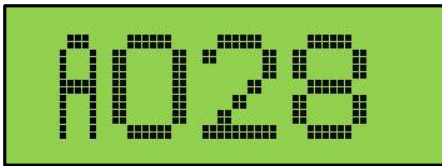
Exempel

Maskin 1,2 och 5 valda.

Maskin 3, 4 och 6 ej valda.

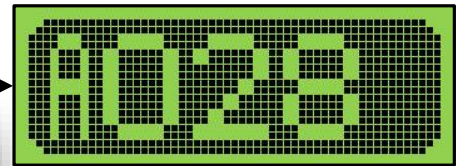
Maskin 4 svarar inte

Ej mottagande maskin

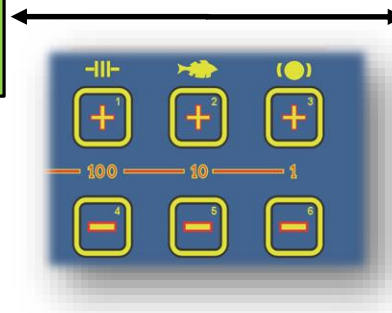


Svart text på ljus bakgrund betyder att maskinen **inte** tar emot tryckknappstryckningar.

Mottagande maskin



Ljus text på svart bakgrund betyder att maskinen tar emot tryckknappstryckningar.



Knapptryckningar som kan skickas mellan maskinerna är följande.

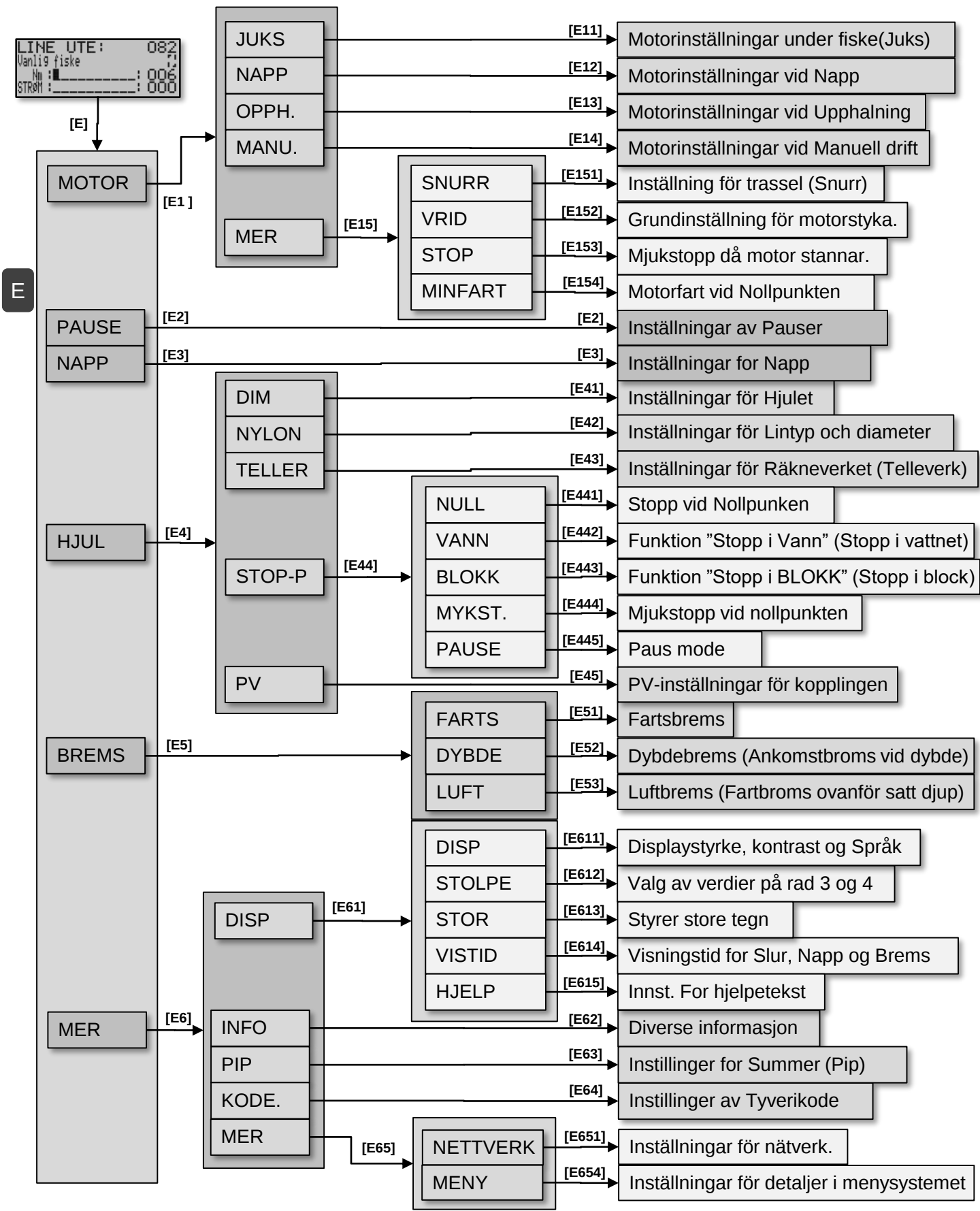
- [Z]ero. Fungerar i alla lägen om maskinen valts.
- [A]uto. Fungerar i alla lägen om maskinen valts.
- [S]top. Fungerar i alla lägen om maskinen valts.
- [U]pp. Knappen tas emot i alla lägen om maskinen valts, förutom i följande fall
 - Mottagande maskin visar gruppbild. Detta förhindrar motorn att startas om kan vara bra att ta fram om arbete skall göras lokalt på maskinen.
 - Line ute är ovanför nollpunkten, förhindrar att oönskat uppdrag görs om linan redan är uppe.

Temorärt spärra maskinen mot oönskad start.

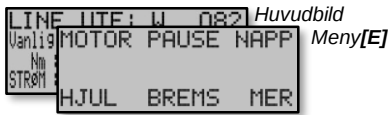
När en gruppbild visas så är knapparna ovan dedikerad till gruppen som visas i displayen snarar än till den lokala maskinen. Ska den lokala maskinen styras när grupp bilden visas så måste bilden visa samma grupp som den som maskinen ingår i, samt vara markerad som mottagare, se nedan. Alternativt hoppa ur display bilden.

MENYSYSTEMET [E]

Knappen [E]nter används för hoppa in och ur menysystemet som leder till funktioner beskrivna i kapitel [E].
Nedan visas en översikt på menysystemet. Se fler funktioner i kapitel [P] som nås med [P]rog knappen



MOTOR [E1] - JUKS [E11] och NAPP [E12]



Inställningar för motorns hastigheter och accelerationer. Nedan beskrivs valen [1] till [4] . [5] leder till mer avancerade inställningar och beskrivs på sidorna 16-18.

Navigera genom [E1]

MOTOR [E1] Vid tryck på [E] knappen i huvudbilden «LINE UTE» visas huvudmeny. Från denna meny leder ett tryck på knappen [1] till meny **MOTOR**.

Ex har totalt fem olika hastigheter med individuella accelerationer. I huvudsak används Juksfart och Upphålningsfart vid fiske, och Manuell fart i manuellt läge. Alla farter/varvtal kan justeras mellan 30-180rpm och accelerationstider mellan 0,1-10,0 sekunder.

JUKS [E11]. Inställningen för fart under automatiskt fiske från något av Fiskeprogrammen.
Mykstart [E11] (Mjukstart) är accelerationstiden från stillastående till Juksfart (se nästa rad).
Juksfart [E11 P] Normal motorfart under fiske. Kraften som används är **Slur** precis som vid manuell körning.

NAPP [E12]. Direkt vid nappregistrering kan en temporär fart och kraft fås under maximalt 60 sekunder för att locka till mer eller säkra fångst. **[E12] Tid** är tiden den temporära nappfarten gäller. **[E12 P] Nappfart** är farten och **[E12 PP] SLUR + xxx %** är den extra kraft som kan fås under denna tid. Därefter, eller om Nappfart inte används övergår motorn med inställningar för **Upphålning [E13 P]**.

Övergången från **Juksfart** till **Nappfart** sker momentant (utan mjuk övergång). Detta gör att **Nappfart** ger möjligheten till två nya beteenden för Ex.

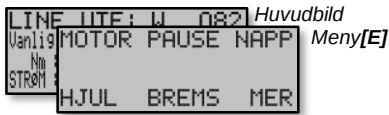
- Lång tid på **Nappfart - Tid** och lågt varvtal för **Fart ved – Napp**. Detta gör att mer fångst kan hinna bita på krokarna innan upphålning görs.
- Omvänt kan kort tid på **Nappfart – Tid** (0,5 eller liknande) och högt satt varvtal för **Fart ved – Napp** orsaka kort ryck i linan vid nappregistreringen, för att rycka fast kroken. För detta ändamål bör extra kraft ges genom att sätta upp värde för **SLUR + xxx%**. Ca 5-10% I annat fall så är risken att rycket uteblir då motorfarten ökas om hjulet ändå bara slirar.

Från fabriken är **Nappfart - Tid** satt till noll "Ut" vilket kopplar bort funktionen helt.

Tabellen visar enhet och intervallområdet för bilders värden samt i vilket nivå på menyvisning de finns tillgängliga i. Se [E654] för inställning av nivån för menyerna.

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering	Meny		
MOTOR - JUKS [E11]							Enkel	Normal	Utvecklad
Mykstart til - Juksefart	UT	10,0	1,0	0,1	Sekund	[E11]	-	X	X
Fart ved -Juks	1	180	120	1	RPM	[E11P]	X	X	X
MOTOR - NAPP [E12]									
Nappfart - Tid	UT	60,0	UT	0,1	Sekund	[E12]	X	X	X
Fart vid - Napp	1	180	50	1	RPM	[E12P]	X	X	X
SLUR+ xxx%	0	100	0	1	Procent	[E12PP]	-	X	X

OPPH [E13] - MANU [E14]



Inställningar för motorns hastigheter och accelerationer. Nedan beskrivs valen [1] till [4] . [5] leder till mer avancerade inställningar och beskrivs på sidorna 16-18.

Navigera genom [E1]

E

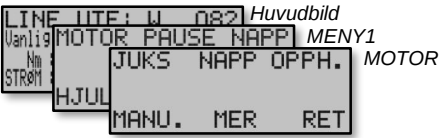
OPPH [E13]. Efter nappregistrering och eventuell temporär Nappfart (se **NAPP [12]**) används inställningarna under **OPPH [E13]** för upphalning av fångst. Övergången till **Ophalningsfart [E13 P]** sker mjukt och bestäms av **Mykstart till Ophalningsfart [E13]**. Den mjuka övergången gäller även den eventuellt extra satta kraft som kan fås under upphalningen **[E13 PP] Slur + xxx%** för att minimera tappad fångst.

MANU [E14]. Den manuell farten är den fart som gäller då **[U]**p trycks. Precis som fart vid juks och fart vid upphalning så består den av en accelerationstid **Mykstart [E14]** och en **Fart [E14 P]**. Den manuella inställningen används också i **Paus mode** då motorn startar för att åter hala upp linan om den dras ut.

Då motorn stannar sker en nedvarvning under en kort tid (se **STOP kap [E153]**). Fabriksinställt 0,7 sekunder. Detta för att få ett mjukt stopp utan ryck. Under stopptiden reduceras motorns dragkraft från eventuellt högre dragkraft om **Slur + xxx%** använts för Upphalning, ner tillbaka till **Slur** kraft mjukt. Eftersom maskinen fortfarande befinner sig i Upphalningsläge så kommer motorn starta och använda den högre satta kraften som ställts in för **Upphalning** om linan dras ut. Däremot beror hastigheten och accelerationstid på hur nära **Nollpunkten** linan stannar. Om linan stannat utanför **Mykstop ved 0 – Automatic** som är den punkt där nervarvning mot **Minfart – Fart [E154]** ska påbörjas så kommer värdena för Upphalning att användas. Om linan däremot stannar innanför punkten så används inställningarna för **Minfart [Se kap E154]**

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering	Meny		
MOTOR - OPPHALNING [E13]							Enkel	Normal	Utvecklad
Mykstart till – Ophalningsfart	UT	10,0	2,0	0,1	Sekund	[E13]	X	X	X
Fart ved – Opphalning	1	160	120	1	RPM	[E13 P]	-	X	X
SLUR+ xxx%	0	100	0	1	Procent	[E13 PP]	-	X	X
MOTOR - MANUELL UPP [E14]									
Mykstart	UT	10,0	1,0	0,1	Sekund	[E14]	-	X	X
Fart	1	160	120	1	RPM	[E14 P]	X	X	x

SNURR [E151]



Navigera genom [E15]



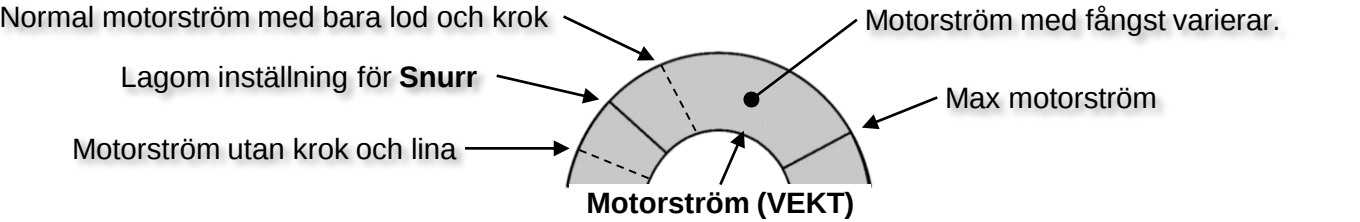
Avancerade inställningar för motorn vid trassel, motorns vridmomentsförhållande till kopplingen samt motorns stopptid. Nedan beskrivs valen [2] och [3].

Allmänt om Motorns vridmoment . Motorn i BJ5000Ex är borstlös med 50% mer dragstyrka och snabbare än tidigare modeller. Den saknar växellåda vilket radikalt minskar strömförbrukningen. Istället för att slira bort effekt i kopplingen anpassas nu motorns dragkraft. När belastningen närmar sig inställd dragkraft (SLUR) så stannar motor och hjul utan att påverka dragkraften, vilket samtidigt minimerar strömförbrukning. Om fångsten drar hårdare och motorns dragkraft överstigs, dras motor och hjul med baklänges. Motorn fungerar då som generator som återför energi till batteriet. Inte förrän fångsten drar så hårt att motorströmmen blir större än vad Ex kan hantera börjar kopplingen att slira.

SNURR [E151]. Funktion för antitrassel. När två maskiner trasslar ihop linorna så kommer en av dem hala upp båda maskinernas lod och krok, med nappregistrering som följd. Maskinen utan lod kommer då att gå ovanligt lätt uppåt, och hjulet stannar då det ska ner. Om inte linan halas in i samma takt som på nappande maskin så kommer trassel att uppstå. Ex löser detta genom att simulera napp så att även denna maskin övergår till upphalning med ökad fart. Observera att onormal låg belastning även kan bero på att fångst övervinner lodets tyngd.

[E151] Fart ved snurr är farten som ska gälla då det går för lätt (förslagsvis inställd till full fart). Så fort normal belastning finns återgår motorn till **Opphålningsfart [E13 P]**. För funktionen skall fungera så bör alla maskiners **Fart vid snurr** vara satt till högre (eller åtminstone lika hög) fart som alla maskiners **Opphålningsfart**, annars kommer de aldrig ifatt. Dessutom är det bra om alla maskiners **Opphålningsfart** är lika, vilket ger jämnare färre växlingar mellan **Fart ved snurr** och **Opphålningsfart**.

[E151 P] Grenseverdien för snurr är gräns (för motorström) som avgör om lodet tappats. Om motorn går lättare än denna strömgräns växlar Ex till **Fart ved snurr [E151]** efter en kort stund (Se **Måletid för snurr** nedan). Värdet bör sättas mitt emellan värdena på motorströmmen för normal strömförbrukning (med lina, krok och lod), och den utan krok och lina, se bild nedan.

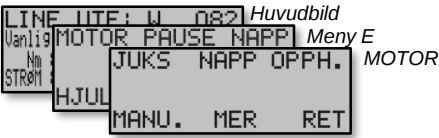


[E151 PP] Måletid för snurr. För att inte växla mellan **Opphålningsfart [E13 P]** och **[E151] Fart ved snurr** för ofta, vilket ger ryckig gång, så mäts medelvärdet på belastningen under denna tid.

[E151 PPP] Avstånd för snurr. Då maskinen arbetar med ett bottenfiske går de första metrarna efter bottenkänning alltid lätt eftersom lodet är på botten och lilnan slackar. Därför är SNURR funktionen bortkopplad den närmaste biten från botten.

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering	Meny		
MOTOR – MER - SNURR [E151]							Enkel	Normal	Utvecklad
Fart	UT	160	UT	1	RPM	[E151]	-	X	X
Grenseverdi	0	20	4	1	AMP	[E151 P]	-	X	X
Måletid	1	50	10	0,1	Sekund	[E151 PP]	-	X	X
Avstånd	0	99	5	1	M/Fm/Ft	[E151 PPP]	-	X	X

VRID [E152] - STOP [E153] - MINFART [E154]



Navigera genom [E15]



Läs föregående sida om allmänt om vridmoment i Ex

VRID [E152] Kopplingen i EX ska inte slira då motorn går och man kan behöva justera förhållande mellan motorns och kopplingens vridmoment. **KOBLING-Grunn kraft [E152]** ska sättas så lågt som möjligt, men utan att kopplingen börjar slira. För att justera detta så kan linan sättas fast i stomplåten så att hjulet står stilla. Välj SLUR till 20% och starta motorn med **[U]**p. Sänk talet tills att motorn börjar snurra (dvs kopplingen slirar) och därefter öka värdet igen tills att kopplingen slutar att slira och motorn stannar igen. Nu ska värdet vara korrekt inställt.

MOTOR-Grunn kraft [E152 P] är motorns grundkraft och justeras så att Slur sätts på noll så att motorn är helt obelastad. Starta motorn med full fart inställd. Sätt upp värdet så att den håller full fart. Sänk därefter värdet tills motorn börjar tappa fart. Öka därefter ett par steg så att motorn har full far igen.

STOP [E153] Stoptiden för motorn då den stannar. Motorn i EX kan starta och stoppa mycket snabbt jämfört med tidigare modeller. För att få ett mjukare stopp så finns en stopptid under vilken tid nedvarvning av motorn görs. Fabriksinställd stopptid på 0,7 sekunder ger mindre tapp av fångst. Tiden kan justeras till noll om så önskas och gäller för körning i både automatisk och manuellt läge.

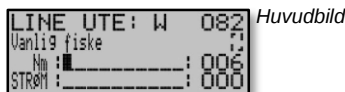
MINFART [E154]. Minfart är den fart motorn varvas ner till mot **nollpunkten** och som även fortsätter gälla ovanför **stoppunkten** om **stop ved 0** är bortkopplat. Nervarvningen sker över ett antal varv som bestäms av värdena **Mykstop i Auto [E444]** i manuellt läge och **Mykstop i Manu [E444 P]** för manuellt läge. Om linan befinner sig innanför **Mykstop i Manu [E444 P]** då motorn startas manuellt så kopplas minfart bort.

Mykstart till Minfart [E154 P] är den accelerationstid som gäller från stillastående till **Minfart** och kan gärna sättas till större tal, som t ex 5 sekunder eller mer för att minimera ryck i linan med risk för tappandet av fångst.

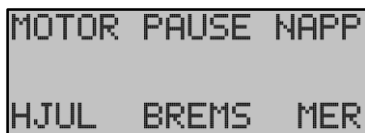
Antall omdreiningar [E154 PP] för motorstart är hur mycket lina (antal hjulvarv) som får dras ut från nollpunkten innan motorn startar med återupphalning av fångst i NAPP läget(om linan dragits ut). Numera från och med program 1.1616 justerbart så fler varv kan ställas in för bättre funktionalitet vid användning av Angelvinsch där man inte vill att motorn ska starta för tidigt.

Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
MOTOR – MER - VRID [E152]						
KOBLING – Grunn kraft	0	100	16	1	%	[E152]
MOTOR - Grunn kraft	0	100	10	1	%	[E152 P]
MOTOR - MER - STOP [E153]						
Stopptid for motor	0	3,0	1,0	0,1	Sekund	[E153]
MOTOR – MER - MINFART [E154]						
Motorfart omkring nollpunkten	50	180	50	1	Rpm	[E154]
Mykstart	0,1	99,9	4,0	0,1	Sekund	[E154 P]
Omdreining	0,1	33,0	1,0	0,1	Hjulvarv	[E154 PP]



Navigera genom [E]



MENY1 leder till alla inställningar som inte är Programvalsrelaterade. Här beskrivs valen [2] och [3] med fortsättning på nästa sida.

PAUSE [E2] Autopause är den tid det tar efter att [A]uto trycks tills maskinen börjar fiska. Pausen är till för att lodet skall hinna sjunka ner och sträcka ut linan så rakt som möjligt innan den släpps ut. Med **Autopause** kan [A]uto knappen tryckas när krok hivas i vattnet utan att behöva vänta.

Dybdepause [E2P] är en pause som infaller när **Dybde**(fiskedjupet) är nått och linan står stilla innan uppdrag av **Jukslengde** görs. Tillgänglig i alla fiskeprogrammen.

NAPP [E3] Tid upp är den tid som motorströmen ska överskrida valt **Napp** för att förhindra att napp vid korta hugg. Önskas däremot en kortare nappregistreringstid så kan värdet sänkas.

Tid ner [E3P] Om lodet förhindras från att sjunka ner till inställt djup så kan det bero på att fisk bitit på och håller emot. Om önskvärt kan maskinen registrera detta som napp. Tiden som bestämmer detta är hur lång tid ett hjulvarv maximalt får ta. Fabriksinställt värde är "UT" (Används inte), men området 1 till 25 sekunder kan väljas. Observera att **NAPP-Tid ner** inte kan kombineras med något av bottenfiskeprogrammen.

Fartsbrems [E3PP] Om satt till "IN" så sker nappdetekteringen vid ryck i linan på väg ner.

Omdreining [E3PPP] Nappdetektering kan ske om hjulet dras bakvägen då linan dras ut.

Lysstyrka [E3PPP P] Är den styrka **Nappeddarna** blinkar med vid **Nappregistrering**. 0% kopplar bort **Nappeddarna**. Då bilden tas fram tänds **Nappeddarna** för att visa styrkan.

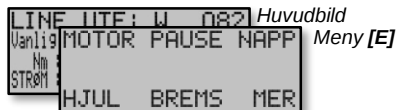
Återstart [E3PPP PP] Precis som **Återstart** för **Stop ved blokk** när den används, se kapitel [E443]. Denna **Återstart** gäller däremot då **Stop ved blokk** inte används och kan sättas till en annan tid. Däremot saknas möjligheten till automatisk nollställning av räkneverket.

Visa nappybde [E3PPP PPP] Nyhet att man nu kan välja om och när **Nappdjupet** skall visas. Valen "Alltid ved Napp", "Efter oppdrag" och "Aldri" betyder att visning ska ske "Under hela napp proceduren"(Som tidigare), Endast då upphalningen av fångsten är klar, eller inte alls.

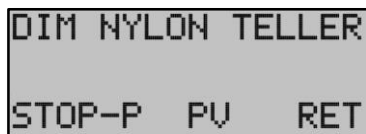
Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
PAUSE [E2]						
Auto	0,5	10,0	0,5	0,1	Sekund	[E2]
Dybdepause	0,5	25,0	0,5	0,1	Sekund	[E2P]
NAPP [E3]						
Tid upp	0,1	10,0	1,0	0,1	Sekund	[E3]
Tid Ner	1,0	25,0	UT	0,1	Sekund	[E3P]
NAPP vid - Fartsbrems	UT	IN	UT	-	-	[E3PP]
NAPP – Omdreining	UT	33,0	1,0	0,1	Hjulvarv	[E3PPP]
Lysstyrke	UT	100	100	1	%	[E3PPP P]
Återstart	UT	99,9	UT	0,1	Sekund	[E3PPP PP]
Visa Nappybde	Aldri / Efter oppdrag / Alltid ved napp					[E3PPP PPP]

DIM [E41] - NYLON [E42]



Navigera genom [E4]



Diverse inställningar för lina och hjul.
Val[1] och [2]. Val [3] - [5] beskrivs på efterföljande sidor.

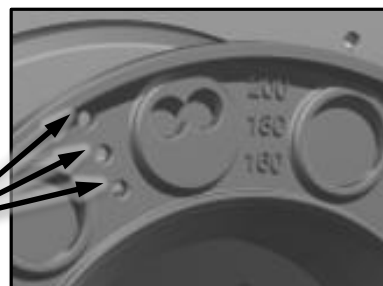
När all lina är upplindad på hjulet, måste dess diameter och mängd matas in så noggrannt som möjligt. Detta för att maskinen ska kunna beräkna hur mycket lina som släpps ut och halas in så korrekt som möjligt.

DIM [E41] Dimmension [E41] talar om för maskinen hur brett hjulet är, mätt i millimeter på insidan där linan ligger. Fabriksinställt är 80mm.

NYLON [E42] Nylondiameter är diametern på linan. Om annan lindiometer används på de nedersta 10-20 metrarna spelar ingen roll. Det är den stora mängden lina som styr. Är däremot hälften av linan 1,2 och andra hälften 1,0 så kan bästa resultat fås med ett medelvärde, i detta fall 1,1. Alternativt diametern på den lina som till största delen utgör utsläppt lina, eftersom denna bit är den som påverkar beräkningarna.

[E42 P] Hjulmengde är hur mycket lina som är på hjulet. Inte i meter, famnar eller fot, utan yttersta varvets diameter i millimeter. Till hjälp för att avgöra detta finns det tre hål i hjulet. Dessa motsvarar värdena 160, 180 och 200mm och anger diametern för yttersta linvarven i millimeter. Ange ett uppskattat värde. Hjulet har en största ytterdiameter på 240mm.

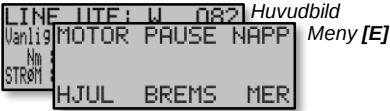
Hål för lättare kunna
avgöra linmengde



Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL – DIM [E41]						
Hjulbredde	1	99	80	1	mm	[E41]
HJUL – NYLON [E42]						
Nylondiam.	1,5	5,0	1,4	0,1	mm	[E42]
Nylonmengde	130	400	170	1	mm	[E42 P]

TELLER [E43]



Navigera genom [E4]



Diverse inställningar för lina och hjul. Val[1] och [2]. Val [3] - [5] beskrivs på efterföljande sidor.

Under **TELLER [E43] (Räkneverket)** finns tre bilder. **Måleenhet**(Enheten för längd på linan) är den första och bestämmer om linlängder ska visas i Famnar, Fot eller Meter.

Motorn i *Ex* kan till skillnad mot tidigare modeller arbeta i valfri riktning beroende på åt vilket håll linan ska tas ut. Rotationsriktningen bestäms av valet **Retning [E43 P]** (Riktning) och kan antingen vara satt till *"Normal"* eller *"Reverse"*. OBS! Val måste göras **innan** man lägger på linan på hjulet. Byts detta i efterhand ligger linan lindad åt fel håll i förhållande till motorn.

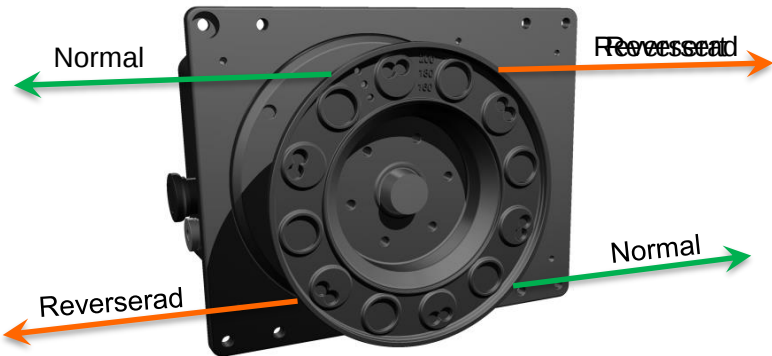
Se på bilden bredvid och bestäm åt vilket håll linan skall tas ut INNAN den läggs på.

Bilden **Givare [E43 PP]** är en testbild för att se om de båda hjulgivarna A och B fungerar felfritt.

För att testa givarna och även magneterna så ställ ner SLUR till noll och rotera hjulet långsamt för hand. Magnethjulgivarna A och B visas i displayen och om signalen kommer fram så visas en nolla "0". Omvänt om ingen magnet påverkar givaren så visas en etta "1".

För en fullständig räknepuls måste en magnet passerar givarna så att den först bara påverkar den ena givaren. Låt oss säga A. Därefter ska båda givarna påverkas samtidigt. Efter ytterligare en tid ska bara den andra givaren, i detta fall B vara påverkad. När givare B därefter åter blir opåverkad är räknepulsen godkänd. Om hjulet roteras åt andra hållet gäller samma mönster, men med A och B i exemplet ovan omvänt.

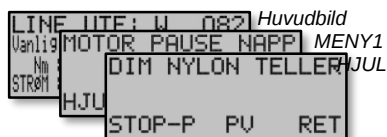
Antal **Magneter/hjulvarv [E43 PPP]** har varierat under åren och måste ställas in korrekt för att **Line ute** ska kunna beräknas korrekt. Inställbart är 1 – 6 st och förnuvarande monteras 3st. Önskas bättre precision så kan upp till 6st monteras. Med 3 magneter blir teoretisk precision på **Line ute** mellan 0,13-0,23 meter.



Observera att bilden illustrerar maskinen från hjulsidan.

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering	Meny		
HJUL – TELLEVERK [E43]							Enkel	Normal	Utvecklad
Måleenhet	Meter - Famn - Fot				M/Fm/Ft	[E43]	X	X	X
Retning-Linuttag	Reverserad - Normal					[E43 P]	X	X	X
Hjulpulser	11-01-00-10 -11 eller 11-10-00-01-11					[E43 PP]	-	X	X
Magneter / hjulvarv	1	6	3	1	Antal	[E43 PPP]	-	X	X

NULL [E441] - VANN [E442] - BLOKK [E443]



Navigera genom [E44]



Inställningar för stoppunk/nollpunkten
Val[1], [2] och [3]. [4] beskrivs
på nästa sida.

Förutom att motorn stannar vid **Nollpunkten** eller då **Jukselengden** är uppdragen i Automatisk mode så stannar den oavsett mode om **Stopp vid 0**, **Stopp i vann** eller **Stopp i block** inträffar, samt om [S]top knappen trycks.

NULL [E441] (Stanna ved 0) eller (Stoppa vid **Nollpunkten**) Denna funktion bestämmer om motor ska stanna då **nollpunkten** nås, vilket är vanligt. Alternativ till att inte stanna vid noll är **Stopp i block**, se kapitel **BLOKK[443]** nedan, som är användbart om linan töjs olika mycket under fisket vilket gör att maskinen får svårt att hitta till **nollpunkten**. Både **Stanna ved 0** och **Stopp i block** kan användas individuellt eller kopplas bort.

VANN [E442] (Stopp i vann) Maximal gångtid på motorn om hjulet stannar upp, till exempel vid bottenapp. Denna tid kan ställas upp till 99,9 sekunder, men inte tas bort. Dras linan ut igen kan motorn fås att starta på nytt. Fabriksinställt gäller 30,0s

BLOKK [E443] (Stopp i block) Alternativet till **Stanna ved 0** nämnt ovan, är att låta motorn istället stanna då en större svirvel på linan slår stopp i ett linblock. Då hjulet stannar, stannar även motorn. Eftersom man då vill att motorn ska stanna efter en ganska kort tid (någon sekund lång) men kanske ändå vill att motorn ska jobba en längre tid under fisket om en stor fisk biter på, så är **Stopp i block** endast aktivt nära **Nollpunkten** som bestäms av **Ovanför dybde [E443P]**. Utanför denna punkt gäller tiden **Stop i vann [E442]**.

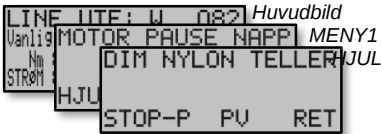
Återstart [E443PP] är en funktion som efter valfri tid återstartar maskinen igen efter **Stopp i block** inträffat. Motsvarar ett trycka på [A]uto. Användbart om fångsten automatiskt lossnar från kroken.

Autonull [E443PPP] nollställer automatiskt räkneverket till noll då **Återstart** inträffar. Om så önskas.

Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL - STOP.P - NULL [E441]						
NULL - Stop vid 0	UT	IN	IN	-	-	[E441]
HJUL - STOP.P - VANN [E442]						
VANN – Tid	1,0	99,9	30,0	0,1	Sekund	[E442]
HJUL - STOP.P - BLOKK [E443]						
STOP I BLOKK - Tid	UT	99,9	UT	0,1	Sekund	[E443]
STOP I BLOKK - Ovan dybde	1	50	20	1	M/Fm/Ft	[E443P]
STOP I BLOKK – Återstart	0,1	60	UT	0,1	Sekund	[E443PP]
STOP I BLOKK - Auto null	UT	IN	UT	-	-	[E443PPP]

MYKST [E444]



Navigera genom [E44]



Inställningar för stoppunk/nollpunkten
Val[1], [2] och [3]. [4] beskrivs
på nästa sida.

MYKST [E444] Mykstop ved 0 - Automatic modus [E444] Då räkneverket närmar sig **nollpunkten** sker en reducering av motorns fart för att inte tappa fångst. Inställningen beskriver hur många hjulvarv farten skall delas upp på, räknat från aktuell fart ner till **Minfart** (se kapitel [E154]). Det fabriksinställda värdet är 8 hjulvarv.

Ett exempel: Om 8 hjulvarv är inställt och **Upphålningsfart** är satt till 150Rpm så reduceras farten enligt formeln $1/8 \times 150 \text{rpm} = 18,75 \text{rpm}$ för varje varv de sista 8 varven. Omvänt om hjulet dras ut igen ökar motorfarten med samma värde tills 150rpm är uppnått utanför 8:e hjulvarvet.

En nyhet är motorn numera startas med **Minfart** istället för som tidigare **Ophålningsfart** i **Nappläget** om linan dras ut och befinner sig ovanför punkten för **Mykstop ved 0 - Automatic modus**.

Mykstopp ved 0 - Manual modus [E444P] ger samma nervarvning mot **nollpunkten** vid manuell körning, men är som fabriksvärde urkopplad.

Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL – STOP.P - MYKST. [E434] Se sidan 23						
Mykstopp vid 0 - Automatic modus	UT	99	8	1	Hjulvarv	[E444]
Mykstopp vid 0 - Manuell modus	UT	99	UT	1	Hjulvarv	[E444 P]

Ex arbetar i tre olika arbetslägen (Mode). Lägena **Manuell** och **Automatik** har funnits i maskinen sedan begynnelsen och numera finns även ett tredje läge, **Paus läget**. I vilket läge maskinen befinner sig i visas av **Mode symbolen** i **Normalbilden** längst till höger under talet **Line ute**(se bild 1).

Bild 1. Mode symbolens plats i Huvudbilen

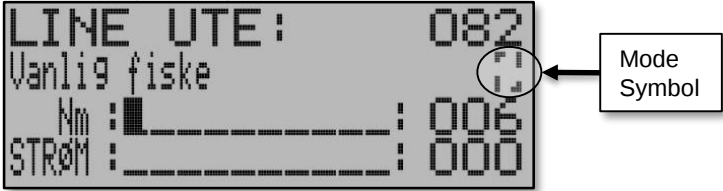
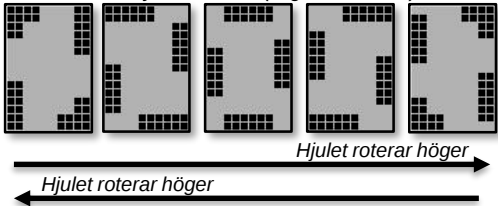


Bild 2. Mode symbol AUTO (Utgörs av bilder)

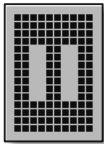


Manuellt läge: Som tidigare. Traditionellt läge för maskinen då den inte används för fiske. Motorn starta **endast** när användaren trycker på **[U]**pp knappen. Då motorn inte används och om linan med lod lämnas i vattnet så kan den lätt dras ut, speciellt då båten körs. **Mode symbolen** i detta läge är släckt.

Automatiskt läge: Som tidigare. Läget för automatiskt fiske med något av de inbyggda fiske programmen. Motor kontrolleras helt av Ex. När **[A]**uto knappen har tryckts visas symbolen för **Automatik** som är uppbyggd av 5 symbolerna i bild 2. Dessa visas en i taget och bildar en roterande animation för hur hjulet är tänkt att rotera. Riktningen beror på inställningen för **Telleverk – Retning** (se kap E43P) och kan ändras om den är fel. Då motorn stannar står även symbolen stilla.

Paus läge: Det nya läget är funktionsmässigt lika **Manuellt läge**, med undantaget att motor automatiskt startas om linan dras ut, för att hålla kvar linan vid en **Stoppunkt**, vilket lätt inträffar om linan lämnas kvar i vattnet under transport. Att **Paus läge** är valt visas genom att **Mode symbolen** visar symbolen enligt bild 3, som också blinkar.

Bild 3. Mode symbolen för Paus mode blinkar.



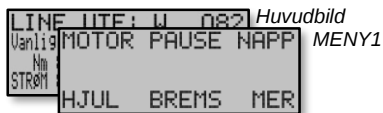
- [E445] Aktivert ved** bestämmer hur **Paus läget** ska aktiveras och kan ha följande inställningar:
- **Ved Påslag.** Aktiveras direkt då maskinen slås på, och ersätter då helt det traditionella Manuella läget.
 - **Med knappen OP.** Aktivering av **Paus läge** sker endast då motorn stannas genom tryck på **[U]**pp knappen. Knapparna **[S]**top, **[A]**uto och **[Z]**ero avbryter **Paus läget** tillbaka till **Manuellt läge**.
 - **Aldri.** **Paus läge** kopplas bort helt ur maskinen.

[E445 P] Antall Omdreining bestämmer för hur mycket lina (antal varv) som tillåts dra ut innan linan halas upp i **Pause läget**. Vid upphalningen används motorns inställningar för **Manuellt läge [E14]**

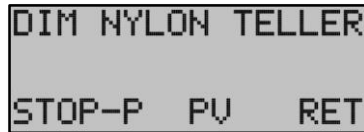
Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL – STOP.P – PAUSE[E445]						
Pause modus - Aktivert ved	Ut / Med knappen OP/ Ved påslag					[E445]
Antall omdreining	0,3	33,0	1,0	0,1	Hjulvarv	[E445 P]

HJUL [E45]



Navigera genom [E4]



Diverse inställningar för lina och hjul.
Val [5]. Val [4] leder till en undermeny
och beskrivs på nästa sida.

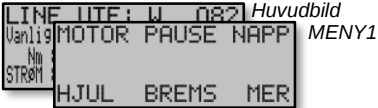
PV [E45] (PolVändning) För att förhindra permanentmagnetisering av den elektromagnetiska kopplingen, vilket kan få hjulet att gå trögt eller till och med stannar på utväg, så har Ex gjorts intelligentare än BJ5000 och fått följande förbättrade möjlighet att lossa hjulet.

- För det första så byter kopplingens magnetiska fält riktning (polvänds) efter varje uppdrag. Detta gör att kopplingen arbetar lika mycket åt båda hållen (Nord/Syd). Till skillnad mot BJ5000 så läggs däremot **Brems** kraft på direkt efter uppdrag och börjar med åtgärder för att lossa hjulet endast om det behövs. Detta förhindrar rusning av linan efter uppdrag är gjort då linan ska igen, om stor belastning finns.
- För det andra så kommer Ex att repetera bytet av den magnetiska riktningen om hjulet inte kommer igång. Detta styrs av intervalltiden **PV Hjulstart – Tid [E45]** som är den längsta tid som får löpa mellan hjulets magnetpulser. Efter varje intervall byts riktningen och upphör inte förrän hjulet rullat ut så många varv utanför **Stoppunkten** som bestämts av **PV Hjulstart - Omdreining [E45 P]** eftersom hjulet då antas fått fart.
- För det tredje, om detta ändå inte räcker så kan serier med korta starka puls serier, så kallade PV pulser kopplas in. Dessa pulser kan justeras genom
 - [E45 PP] PV - Antal pulser.** Som bestämmer hur många pulser i serien.
 - [E45 PPP] PV - Pulslengde.** Pulsernas pulslängd.
 - [E45 PPP P] PV Pulspause.** Paus mellan pulser i serien.
 - [E45 PPP PP] PV – Pulstyrke.** Detta bestämmer hur stor kraft den första pulsen i serien ska vara. Varje serie med pulser börjar med en starkare puls och klingar ut mot en sista puls som är svag och därefter ska kraften vara noll.

Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL - PV [E45]						
PV - Tid	Ut	2,0	0,8	0,1	Sekunder	[E45]
PV - Omdreining	Ut	20	3	1	Hjulvarv	[E45 P]
PV - Antal pulser	Ut	10	Ut	1	Antall	[E45 PP]
PV - Pulslengde	0,1	5,0	0,1	0,1	Sekund	[E45 PPP]
PV - Pulspause	0,1	5,0	0,1	0,1	Sekund	[E45 PPP P]
PV - Pulstyrke	0	100	20	1	Procent	[E45 PPP PP]

FARTS [E51] - DYBDE [E52 - LUFT [E53]



Navigera genom [E5]



Inställningar för tre temporära bromsmöjligheter som hjälper den konstanta bromsen BREMS att från trassel om hjulets hastighet blir för hög.

FARTS [E51] Fartsbrens aktiviseras om lodet drar ut linan för fort. Den sammarbetar med den konstanta bromsen **Brens** för att förhindra trassel på linan vid hastiga ryck. Man kan bestämma vid vilken **Fart [E51PP]** och med hur stor **Styrka [E51]** som Fartbromsen skall ha. Fartsbromsen aktiveras under en valbar tid **Tid [E51P]**.

DYBDE [52] Dybdebrens aktiviseras om lodet närmar sig **Dybde** (iställt fiskedjupet) för snabbt och bestäms av **Dybdebrens – Fart [E52PP]** så ett mjukare stopp erhålls. Bromsen aktiveras då tiden tills fiskedjupet kommer att nås är mindre än satt **Dybdebrens – Tid [E52P]**. Bromskraften bestäms av **Dybdebrens-Kraft [E52]**.

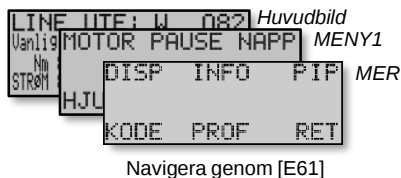
LUFT [53] Luftbroms är liknande **Fartsbrens** ovan. Skillnaden är att denna bara är aktiv ovanför ett satt djup **Ovan dybde [E53P]**. Bromsen är tänkt att reducera farten i början av utsläpp av linan då man som t ex vid Makrillfiske har krokarna i luften och önskar ett lugnare tempo för att undvika olyckor. Bromstid och Bromskraft delas från satt **Fartbrens**, men **Luftbrens – Fart [E53]** kan här sänkas så att krokarna så inte rasslar ut för fort.

Luftbrens - Ovan dybde [E53P] bestämmer hur lång sträcka från **Nollpunkten** och ner **Luftbrens** ska gälla och där **Fartsbrens** övertar kontrollen. För en korrekt funktion så bör denna längd sättas till samma tal som **Lina ute** visar då sista kroken lämnat båten på väg ut.

Alla värden i denna tabell är dolda om enkel Menyvisning är vald

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
BREMS – FART [E51]						
FARTSBREMS - Styrke	UT	0	20	1	%	[E51]
FARTSBREMS – Bremstid	0,1	5,0	1,0	0,1	Sekund	[E51 P]
FARTSBREMS – Fart	50	900	600	1	RPM	[E51 PP]
BREMS – DYBDE [E52]						
DYBDEBREMS - Styrke	UT	0	20	1	%	[E52]
DYBDEBREMS – Bremstid	0,1	5,0	1,0	0,1	Sekund	[E52 P]
DYBDEBREMS – Fart	50	900	600	1	RPM	[E52 PP]
BREMS - LUFT – [E53]						
LUFTBREMS - Fart	50	900	600	1	RPM	[E53]
LUFTBREMS - Ovan dybde	0	999	0	1	M/Fm/Ft	[E53 P]

DISP [E611] - STOLPE [E612]



Inställningar som styr displayen, mätvärden i maskinen, styrning för summern samt inställning av stödkoden. Här visas valet [1] och [2]. Valen [3]-[5] beskrivs på sidorna efter det.

DISP [E611] Lysstyrke är displayen lysstyrka från 0-100%.

Lystid [E611 P] är den belysningstid som displayen är tänd efter sista knapptryck. Inställningen kan vara från 0,1 sekund upp till 60 sekunder eller "Inn" vilket ger konstant lyse, vilket även är fabriksvärdet.

Kontrast [E611 PP] Displayens "svärta". Fabriksinställt är 80%. Placeras maskinen högt så tenderar hela displayen att bli svart. Sänk då värdet. Omvänt om den placeras lågt så höj värdet om displayen blir suddig.

Språk [E611 PPP] Ex kan visa text med i två olika språk. Engelska och Norska.

STOLPE [E612] Normalbilden kan visa upp till två valfria värden som stolpar(staplar) och styrs av valen **Valg parameter for øvre stolpe[E612]** som visas på rad 3 och **Valg parameter for undre stolpe [E612 P]** för rad 4. Rad 3 delar temporärt visning med värdena **Slur**, **Napp** och **Brems** om någon av dessa knappar tryckts. Rad 4 visar valt värde 2 hela tiden. Om **Line ute** är valt att visas med stora tecken över hela displayen (100%) så finns däremot inte plats för dessa se kapitel [E613]

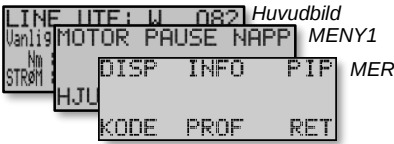
Följande val finns tillgängliga att visa för övre och under stolpar:

- VEKT.** Motorns strömförbrukning. Varje streck motsvarar 0,4 ampere och ett block 3 ampere. Mätvärdet används för att maskinen ska registrera fångst. Napp inträffar då **VEKT** överskrider **NAPP** under en viss tid (**Napp tid upp**), eller om motorns fart börjar bli för låg.
- MotNm** (Newtonmeter). Visar hur stort vridmoment motorn ska ge. Värdet styrs endera automatiskt av det fabriksinställda värdet, som då ökar/minskar med **SLUR** (inställt vridmoment på kopplingen). Alternativt ändras det helt manuellt.
- Rpm.** Motorns varvtal i antal varv per minut. (Då kopplingen slirar skiljer sig motorn och hjulets varvtal åt).
- Batt.** Visar batterispänningen till Ex . Mäts inne i maskinen vid kabelanslutningarna. Kan vara till hjälp för att se om spänningsfall inträffat , förorsakat av dåligt batteri, bristfällig skarv, glappkontakt eller om för långa eller klena kablar använts.
- Boost.** Visar motorns interna arbetsspänning. Tänkt som hjälp om motorproblem uppstår. Normalt ska värdet ligga på 33-40 volt.
- Temp.** Temperaturen inne i lådan.
- KopNm** (Newtonmeter). Visar hur stort vridmoment kopplingen ska ge.
- . Inget värde visas på raden.

Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
MER – DISP – DISP [E611]						
Lysstyrke	0	100	80	1	%	[E611]
Lystid	UT	IN	IN			[E611 P]
Kontrast	0	100	70	1	%	[E611 PP]
Språk	Norska, Engelska					[E611 PPP]
MER- DISP - STOLPE [E612]						
Øvre stolpe	Se tabell ovan					[E612]
Nedre Stolpe	Se tabell ovan					[E612 P]

STOR [E613] - VISTID [E614] - HJELP[E615]



Navigera genom [E61]



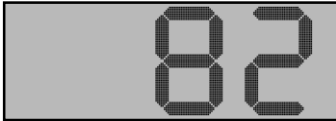
Inställningar som styr displayen, mätvärden i maskinen, styrning för summern samt inställning av stödkoden. Här visas valen [3]-[5]

STOR [E613] Nytt i Ex är att **Line ute** kan visas med större siffror efter en tid efter att **[A]**uto tryckts.

Stort telleverk - Tid innan visning. Tiden som räknas ner från knapptryckningen innan visning. Sätt till **"UT"** om inga större tecken önskas.

Stort telleverk - Konfiguration De större siffrorna för **Line ute** kan väljas mellan 32mm(hela display höjden),vilket gör att displayen inte har plats att visa annan information, eller 17mm höga(halva displayhöjden) vilket samtidigt visar upp till två valfria värden (se föregående sida) samt **Autosymbolen**.

Bild 1 Textstorlekar för Telleverk



100%



50%

VISTID [E614] Vid tryck på knapparna [1-6] under displayen från **Normalbilden** så visas värdena **Slur**, **Napp** och **Brems**, och faller tillbaka efter denna tid.

HJELP [E615] (Hjälp text) Nytt i Ex är även att displayen kan visa en längre text för att förtydliga en funktion. Texten blir då liten och visas totalt på 8 rader. Texten dyker upp efter att knapp tryckts och denna tid gått. Tryck på knapparna 1-6 tar bort texten. Om texten inte önskas så välj tiden till **"UT"**

Visa Hjulstatus kan aktiveras för att kortvarigt visa information i huvudbilden (se statussymbol) om olika status för napp och hjul. Följande kan visas.

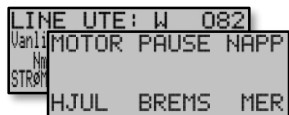
- **"W"** för write. Betyder att värden sparas till minnet. Denna symbol kan inte kopplas bort och visas under tiden skrivning till minnet görs. Slå inte av batterispänningen så läge denna visas.
- **"+"** Visar att motorströmmen passerat gränsen napp för nappregistrering. Tiden **NAPP - Tid opp** påbörjas och nappregistrering inträffar då tiden löpt ut om strömmen fortfarande är hög. Om motorströmmen sjunker försvinner symbolen och tiden **NAPP - Tid opp** återställs.
- **"-"** Visar att motorströmmen är onormalt låg. Detta börjar nedräkning för funktionen för "snurr" (trasselavkänning), om den används. Läs mer om detta under SNURR.
- **"F"** Visar om **Fartbrems** bromsar hjulet. Bra att se för justering, speciellt om den krockar med t ex **Dybdebremsen** och man inte vet vilken broms som bör justeras.
- **"D"** visar om **Dybdebremsen** bromsar hjulet. Bra att se för justering, speciellt om den krockar med t ex **Fartsbremsen** och man inte vet vilken broms som bör justeras.
- **"A"** visar om Airbreake bromsar hjulet. Bra att veta för justering då den kan krocka med både Fartsbrems och Dybdebremsen och inte vet vilken som bör justeras.

Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
MER – DISP – DISP – STOR [E613]						
Stort telleverk	Ut (8mm) / 50% (16mm) / 100% (32mm)					[E613]
Tid innan visning	UT	99,9	UT	0,1	Sekunder	[E613 P]
MER – DISPLAY – VISTID [E614]						
Visningstid	0,5	20,0	4,0	0,1	Sekund	[E614]
MER – DISPLAY – HELP [E615]						
Hjälp text	UT	10,0	UT	0,1	Sekund	[E615]
Visa hjulstatus	UT	IN	UT			[E615 P]

INFO[E62] - PIP[E63]

Huvudbild



Meny E]



Inställningar som styr displayen, mätvärden i maskinen, styrning för summern samt inställning av stödkoden. Här visas valen [2] INFO och [3] PIP. Valet [4] beskrivs på nästa sida.

INFO [E62] (Information)

Spänning visar ansluten batterispänning mätt inne i maskinen vid elektroniken. Om denna understiger 10,0volt så kommer en varning att ske med texten "**LAV BÅTBATTER!**" och konstant summerton ges. Summertonen upphör då spänningen överstiger 10,0volt. Tryck på någon knapp för att kvittera bort meddelandet.

Driv volt Intern batterispänning. Används endast vid problem med motor/koppling. Ligger normalt på 33-42volt .

Temperatur Temperaturen mätt inne i lådan i grader Celcius (C°).

Motorström Motorns strömförbrukning i ampere.

Fuktvärde nedre sensor Fukten inne i lådan mätt i nedre kant. (Visar ej absolut fuktighet).

Fuktvärde övre sensor Fukten inne i lådan mätt i övre kant. (Visar ej absolut fuktighet).

Hjulfart Visar hjulets verkliga fart i Rpm.

Motorfart Visar motorns verkliga fart i Rpm.

Serienummer Visar serienummer på elektronikenheter 1 eller 2 nummer.

PIP [E63] Ved knapptryck bestämmer om summern ska ljuda med en kort ton vid knapptryckning.

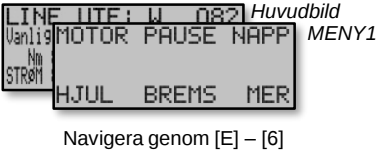
Antall ved napp Är antalet pip som ska ljuda vid nappregistrering. Kan sättas upp till 99 stycken eller kopplas bort helt med "UT".

Pause ved napp og null Då fangst halats upp till nollpunkten övergår summern till ett längre pip, med en längre pause, upp till 60 sekunder mellan pipen. Kan kopplas bort helt med valet "UT".

Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
MER - INFO [E62]						
Spänning		35			Volt	[E62]
Driv volt		42			Volt	[E62P]
Temperatur		120		0,1	Celsius	[E62PP]
Ampere					Ampere	[E62PPP]
Fuktövre	0	100		1	%	[E62PPP P]
Fukt nedre	0	100		1	%	[E62PPP PP]
Hjulfart	0	999		1	Rpm	[E62PPP PPP]
Motorfart	0	999		1	Rpn	[E62PPP PPP P]
Serienummer, Version, Cpu						[E62PPP PPP PP]
MER - PIP [E63]						
Pip vid knapptryck	UT	IN	IN	-	-	[E63]
Antall pip vid napp	UT	99	30	1	St	[E63P]
Pippause ved nollpunktet og napp	UT	60,0	5,0	0,1	Sekund	[E63PP]

KODE [E64]



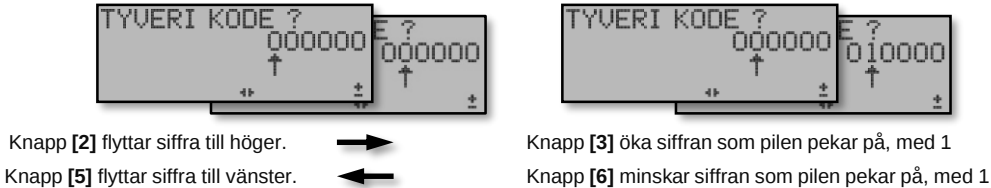
Inställningar som styr displayen, mätvärden i maskinen, styrning för summern samt inställning av stöldkoden.
Här visas valet **[4] KODE**.

KODE [E64] Maskinen är utrustad med elektroniskt lås med valfri stöldskyddskod. Om stöldkod valts frågar maskinen efter den direkt vid uppstart. Koden är valbar 0-999999. Tre försök kan göras innan maskinen låser sig. Om det inträffar måste återförsäljare (ÅF) kontaktas för att erhålla en upplåsningskod. Talet till vänster om koden som slutar med ett "h" samt serienummeret som visas vid uppstart måste rapporteras in till ÅF. Slå genast av maskinen i väntan på den nya koden. När den nya koden slås in raderar den både användarens egna stöldkod samt att stöldkod ska användas. Användaren måste själv ställa in detta igen.

För att välja en stöldkod, gör följande.

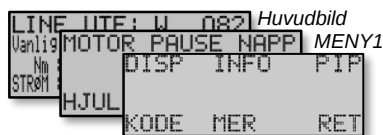
Tyveri kode ved [E64]: Välj när stöldkoden ska aktiveras. Valet bestämmer om kod skall användas för *"Batteri utkobled"*, *"Vid påslag"* eller *"Aldri"*. Med valet *"Batteri utkobled"* aktiveras stöldkoden endast om matningsspänningen bryts, vilket sker om maskinen blir stjäls.

Tyveri kode [E64P] Ställ in koden genom att använda Knapparna **Slur +/- [2][5]** för att flytta cursor. Använd knapparna **Brems +/- [3][6]** (Se bilder nedan). När du är nöjd med koden, tryck **[P]**rog för att komma vidare och därefter på **[E]**enter för och komma tillbaka till huvudbilden. Klart.



Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
MER - KODE [E64]						
TYVERI KODE vid	Aldri - Vid påslag - Batteri utkoblet					[E64]
TYVERI KODE ?	000000	999999	-	1	-	[E64 P]



Navigera genom E65



Inställningar som styr inställningar för nätverket och samarbetet mellan maskinerna.

Under **NETVERK[E651]** finns alla inställningar som gör det möjligt att ansluta maskinen till andra maskiner i ett nätverk samt inställningar om hur maskinen ska sammarbeta med andra maskiner.

När det gäller inställningar för att kunna ansluta till nätverket (som är det första som måste ställs in) så bör du först funder på vilka maskiner som ska sammarbeta tillsammans. Displayen tillsammans med de 6 knapparna under den (knapparna 1 - 6) har en speciell roll när det gäller att fjärrstyra maskinerna. Detta har gjort det naturligt att gruppera maskinerna med sex stycken i varje grupp. I gruppbuilden väljs sedan enkelt de maskiner som ska motta tryckknappskommandon för stunden.

Totalt finns sex grupper, vilket gör att 36 maskiner kan styras och kontrolleras i nätverket. När det gäller sammarbete i AUTO läge, t ex leta efter fångst, så görs det endast inom gruppen. Det ger möjlighet att låta olika grupper med maskiner arbeta med olika program.

[E651] Mode. Den första inställningen är påslag av nätverksanslutningen. Alternativen är...

- **Ut** stänger av kommunikationen helt.
- **Slav** är grundinställning för alla maskiner som ska kunna kommunicera.
- **Master** skall endast en maskin vara satt till och endast om en dator(PC) inte finns i systemet. Om en PC däremot är tillkopplad i systemet så måste alla maskiner vara satta till Slav. Utan PC och utan en Master maskin kommer ingen kommunikation ske.

Giltigt alternativ 1. Med Pc. Alla maskiner satta till Slav.

Giltigt alternativ 2. Utan PC. En maskin satt till Master, övriga till Slav.

Maskin satt till master ger tillgång till några extra bilder under **[E651]** beroende på satt nivå av menydetaljer **[E654]** som styr över alla maskiner, som t ex hjälptid och hur många grupper som ska användas.

[E651 P] Adress. Adressen kan väljas från 1 till 6. Innom en grupp (A till F) får endast en maskin ha detta nummer, annars blir det krock i kommunikationen.

Adressen motsvarar också en fast plats i displayen då man jobbar med gruppbuilds. T ex så har adress 1 alltid platsen övre rad till vänster, 2 i mitten osv. Totalt kan sex maskiner per grupp visas.

[E651PP] Grupp. På samma sätt som adress ovan ska ett gruppnummer väljas, och 1-6 visas som (A till F). Om detta värde är högre satt än vad mastern använder så hamnar den utanför all kommunikation.

Gruppbuilds

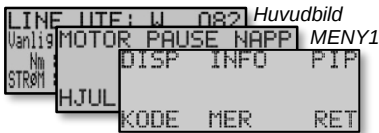
Gruppbuild A		
Adress 1	Adress 2	Adress 3
Adress 4	Adress 5	Adress 6

Gruppbuilds

Gruppbuild B		
Adress 1	Adress 2	Adress 3
Adress 4	Adress 5	Adress 6

Alla värden i denna tabell är synliga i alla val av Menyvisning

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Navigering
NETVERK [E652]				
Mode		Ut / Master / Slav	Ut	[E651]
Adress	1	6	1	[E651 P]
Grupp	A	F	A	[E651 PP]



Navigera genom E65



Inställningar som styr inställningar för nätverket och samarbetet mellan maskinerna.

[E651 PPP] Samarbeid ved napp. Detta bestämmer hur maskinen ska samarbeta med andra masiner då den registrar napp, samt hur den ska samarbeta då andra maskiner registrerar napp.

Följande inställningar finns.

- **UT.** Maskinen samarbetar aldrig med andra maskiner vid nappregistrering.
- **Spør for help.** Då maskinen registrerar napp begär den att andra maskiner ska ansluta till nappområdet för att hjälpa till. Alla maskiner inom samma grupp med denna funktion satt till «**Help andre Ex**» eller «**Både og**» kommer att ansluta för att hjälpa till. Med detta val kommer denna maskin inte hjälpa andra maskiner.
- **Help andre Ex.** Detta val gör att maskinen kommer hjälpa andra maskiner vid nappregistrering, men kommer inte själv begära hjälp.
- **Både og.** Maskinen både hjälper andra och begär hjälp själv och är fabriksinställt värde.

[E651 PPP P] Veint på krok betyder att farten sänks till ett minimum(se **[E154]**) då maskinen registrar napp för att invänta annan maskin för att hålla krokarna kvar i vattnet omkring där fisken är. Då annan maskin kommer innanför nappområdet så övergår motorn med inställningar för opphalning. Se **OPPH [E11(3)]**

Bilderna som följer nedan gäller bara om maskinernas kommunikation är satt till Master.

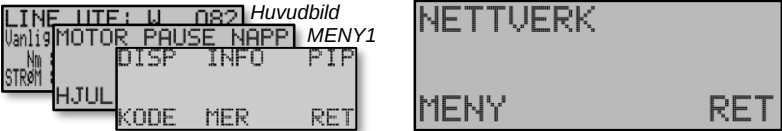
[E651 PPP PP] Antall grupper. Här bestäms hur många grupper som ska vara tillgängliga i systemet, i de fall systemet använder sig av en Master maskin. Detta gäller alltså inte tillsammans med en PC. Om detta val är satt till t ex 2, så kommer maskiner i grupperna 1 och 2 att anropas. Däremot kan maskiner fortfarande vara satt till grupp 3-6 men de kommer då inte att annropas.

[E651 PPP PPP] Hjelpetid är den tid som maskinen vill att andra maskiner ska hjälpa den att fiska inom nappområdet den själv befinner sig i och gäller alla maskiner i hela gruppen. Tiden startar när någon maskin registrerar nappar. När nästa nappregistrering görs i gruppen startar tiden om från början igen.

Värden i denna tabell är synliga i alla nivåer av Menyvisning

Displaybilder	Beskrivning / Steg	Farb	Navigering
NETVERK [E652]			
Samarbeid ved napp	Ut / Spør efter hjelp / Hjelp andre /Både och	Både och	[E651 PPP]
Veint på krok	In / Ut	In	[E651 PPP P]
Nedan visas endast för maskin som är satt till master.			
Antal grupper	Bestämmer max antal grupper som mastern ska skicka ut kommunikation till.	1	[E651 PPP PP]
Hjelpetid	Den tid maskiner ska hjälpa till med fisket i ett nappområdet.	120 sekunder	[E651 PPP PPP]

MENYER [E654]



Navigera genom E65

[E654] MENYER. Detta bestämmer hur mycket detaljer som skall visas i displayen. Maskinen innehåller mängder av paramtrar som de flesta användare aldrig behöver justera. Då kan man välja en enklare menyvisning så blir det lättare och hitta bland bilder som behövs. Detta val påverkar visning eller inte för både hela undermenyer, samt enstaka bilder.

Följande inställningar finns för Nivå:

- **Normal.** Historiskt det läge som Ex jobbat i sedan tidigare. Det enda som döljs i detta läge idag är avancerade inställningar för kommunikation.
- **Utvidet (Utökat).** Visar alla bilder som finns i Ex.
- **Enkelt.** En efterfrågad inställning som filtrerar bort det mesta utöver grund bilder som behövs. T ex accelerationstider på motor och inställningar för farbroms. Även om bilder inte visas, så används de av maskinen.

Hela menyer som inte visas för enkel manyvisning är dessa.

- MOTOR – MER.** Avancerade inställningar för motorn.
- HUVUDMENY – BREMS.** Fartbrems inställningar.
- HJUL – STOP.P** Avancerade inställningar för hjulet om det stoppas upp.
- HJUL – PV.** Inställningar för avmagnetisering av den elektromagnetiska slirkopplingen.
- PAUSE MODE.** Inställningar för om motor ska dra in lina om den dras ut och inte är i AUTO.

Enstaka bilder som inte visas i enkel menyvisning är dessa.

- Motorns accelerationstider.
- Motors extra dragstyrka vid Napp och Upphalning.
- Hjulets magnetpulser och givarsignaler.
- Avancerade inställningar för kommunikation.

Ovservera att menyer som inte visas, ändå kan väljas med knapparna. Detta för att support enklare ska kunna hjälpa till. Däremot måste detaljnivån ökas om enstaka bilder som hoppas över ska kunna ändras. Alla bilder är aktiva i programmet , även om de döljs.

Värden i denna tabell är inte synliga i enkel nivå av Menyvisning

Displaybilder	Beskrivning / Steg	Navigering
NETVERK [E654]		
Nivå	Enkel / Normal / Utvidet	[E654]

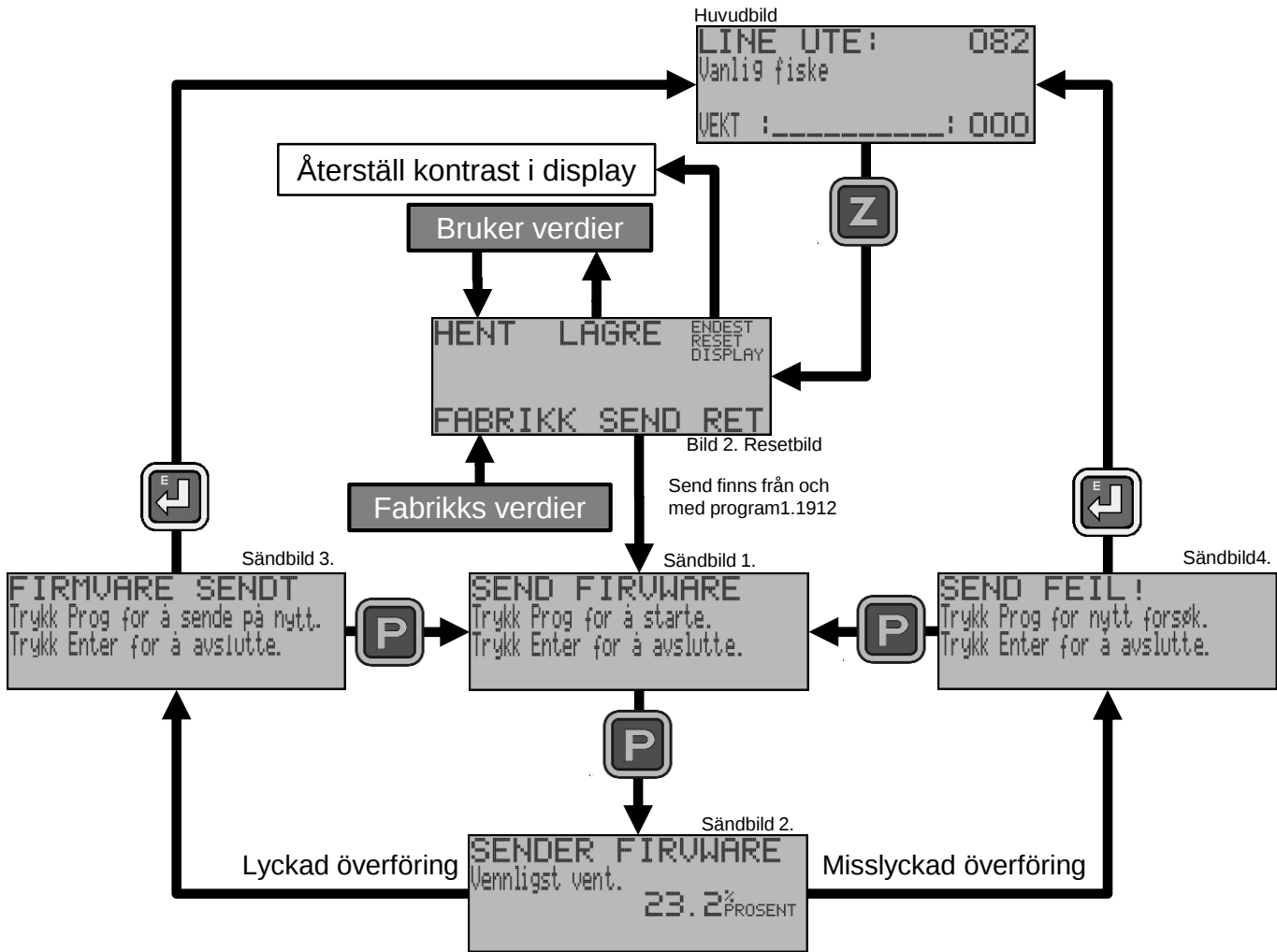
Från och med program 1.1836 så är rutinen för att återställa maskinens inställningar, den så kallade ”Resetmenyn”, lite annorlunda och enklare än tidigare. Från och med version 1.1912 finns även alternativet **Send** med, se nedan.

Genom att hålla in [Z]ero knappen i Huvudbilden ”Line ute” i ca 3 sekunder så visas menyn för återställning. Den har följande val...

- Hent:** [Z1] Hämtar dina egna inställningar som grundinställning*.
- Lagre:** [Z2] Lagrar dina egna inställningar som eventuell framtida grundinställning*. Om du tycker att Fabriksinställning inte passar ditt fiske.
- Endest reset display:** [Z3] Om displayens kontrast av misstag har satts till oläslig nivå, så kan valet **Endest reset display** användas. För att då kunna se just denna återsällningsbild så visas den med en kontrast som ska vara läsbar.
- Fabrikk:** [Z4] Hämtar fabriksinställda inställningar som grundinställning*.
- Send:** [Z5] För att uppgradera andra maskiners program(firmware), med samma program som i denna maskin. Se schema nedan och nästa sida för detaljer.

*) Grundinställning är en utgångspunkt för de flesta bilderna. Alla förändringar som därpå görs, sparas och maskinen har samma inställningar vid nästa uppstart som när den slås av.

Navigerings schema för Resetmeny och Send bilder.



Displayen visar hur stor del av programmet som förts över.

Send: Från och med program 1.1912 finns visas **Send** och innebära att maskinens hela program (Firmware) kan skickas till annan maskin som tar emot programmet i nätverk via de två tunna kablarna i matningskabeln (Vit och Brun). Ett smidigare sätt att uppdatera maskinens program istället för att måsta skicka in den till återförsäljare.

För att det ska fungera krävs att alla maskiner som ska uppdateras är sammankopplade i nätverket samt att maskinerna har program 1.1912 eller senare. För att uppdatera maskinerna gör följande.

För att försätta en maskin i mottagarläge (för att bli upgraderad).

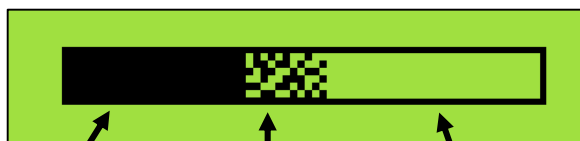
1. Stäng av alla maskiner, utom den som ska sända sitt program.
2. Endast En maskin kan ta emot programmet i taget och försätts i mottagningsläge genom att...

A. Håll in knappen [Z]ero

B. Slå på maskinen på nödstoppet



3. Maskinen är nu redo i mottagningsläge vilket visas med nerladdningssymbolen nedan.



Mottaget
program

Pågåend
nerladdning

Inte mottaget än

Symbolen börjar tom och fylls in vart eftersom programmet laddas ner. När programmet är nerladdat startar maskinen om.

För att sända programmet från annan maskin. (Se även schema från föregående sidan)

1. Från Huvudbild, håll in [Z]ero knappen i tre sekunder för "Reset bild".
2. Tryck Knapp [5] (Napp-). "Sändbild 1" visas som är utgångsbilden för att sända program.
3. Tryck [P]rog knappen för att starta, eller [E]nter för att avbryta.

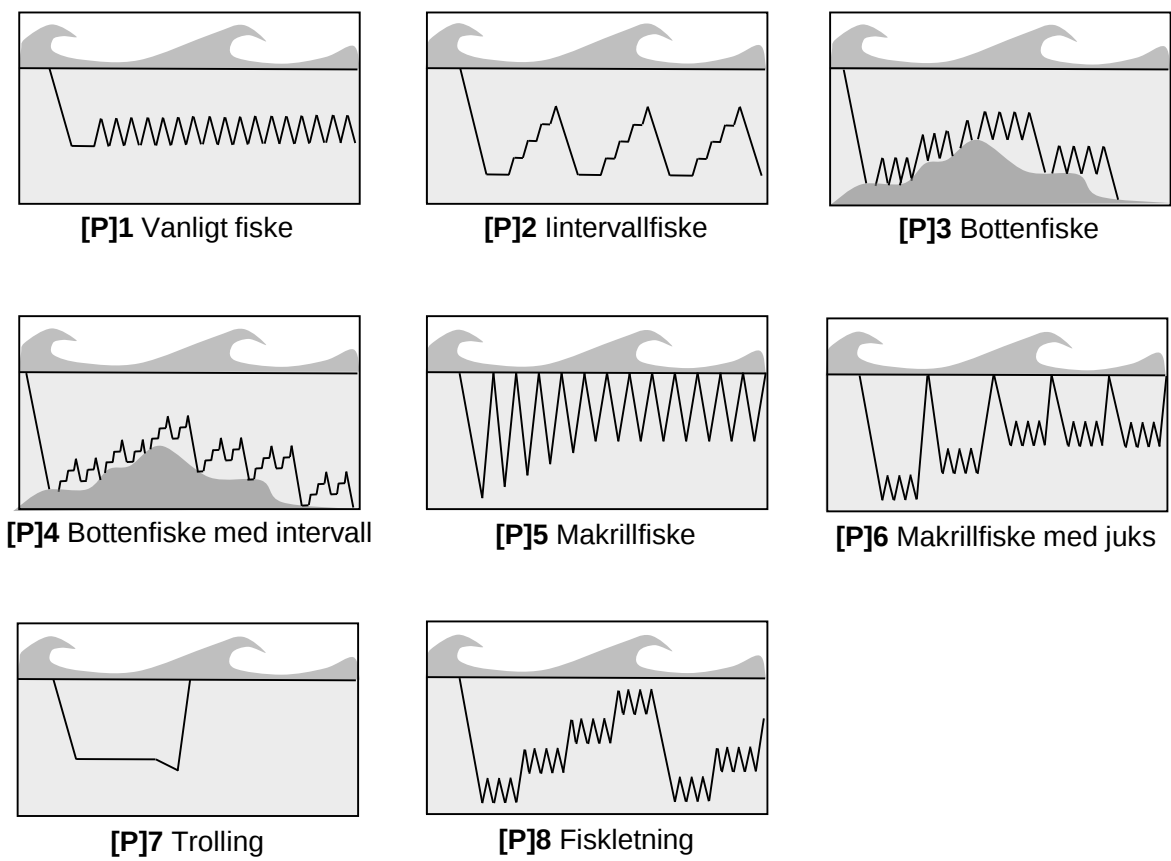
Kommunikationen inleds genom att NappLED först blinkar några gånger på båda maskinerna. Därefter lyser de konstant så länge överföringen pågår. Vid något fel kan de blinka till. Om kommunikationen störs av någon anledning så försöker maskinerna lösa detta. Beroende på störningen kan sändningen fortsätta, eller börja om från början, men efter ett antal försök avbryts överföringen ("Sändbild 4" visas) och nytt försök kan göras. Sändande maskin visar genom "Sändbild 2" hur mycket av programmet som är sänt.

Då överföring lyckats startar mottagande maskin automatiskt upp på nytt, med det uppdaterade programmet. Tidigare valda värden ligger kvar och nytilkomna värden blir fabriks inställda. Sändande maskin visar "Sändbild3" med valen **Avbryt** eller **Sända igen**, redo för att uppdatera nästa maskin. Glöm då inte att först stänga av den maskin som just mottagit programmet. Alternativt kan denna maskin väljas för att dela sitt program vidare.

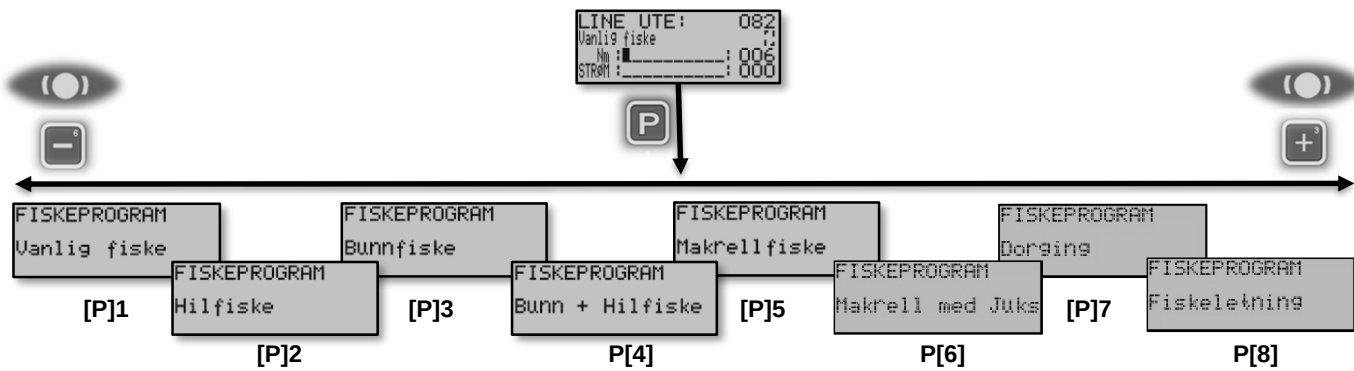
Tiden för att föra över ett program är ca 3 minuter.

Kapitel [P] Fiskeprogrammen

Med knappen [P]rog nås de 6 olika fiskeprogram i **Ex**. Alla program är programmerbara i minsta detalj och nedan visas en översikt. På följande sidor visas programmen i detalj.



För att välja Fiskeprogram så tryck på [P]rog från **Normalbilden**. Använd knapparna [3] och [6] för att välja. Därefter fortsätt med [P]rog knappen för att nå de vanligaste funktionerna för det valda programmet. Se kapitel [P]1 till [P]8 på följande sidor för detaljer.



Fangstdybde. I alla Fiskeprogrammen utom programmen **Makrill** och **Bläckfiskeprogrammet [P]5** och **Makrill med Juks [P]6** och så kan bilden **Fangstdybde** (Nappdjupet) visas i displayen. Bilden **Fangstdybde** och **Normalbilden** visas växelvis var 3 sekund. Visningssättet kan påverkas, se kapitel **Visa fangstdybde [E3PPP PPP]**. Samtidigt kan summern ljuda, för uppmärksamhet om att nappregistrering gjorts, vilket även det kan påverkas. Se kapitel **PIP[E63]**

Displaybild	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Beskrivning
Fangstdybde	1	999	-	1	M/Fm/Ft	Visar vid vilket djup fångst registrerades.

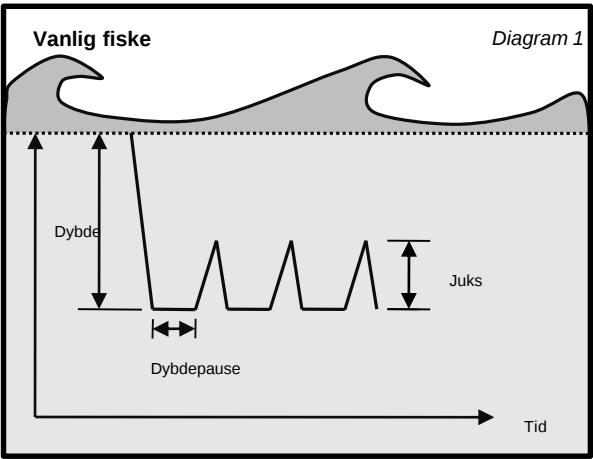
Det enklaste programmet är uppbyggt av tre huvuddelar: Se diagram 1.

- 1. **Dybde** är fiskedjupet maskinen skall fiska på.
- 2. **Jukslengde** är den längd maskinen skall dra upp linan från Dybde. Sätt till noll för Trollingfunktion.
- 3. **Dybdepause** är den tid maskinen står stilla från att den nått inställt **Dybde** (Fiskedjup) tills den börjar dra upp. **Dybdepausen** finns i Menyn **PAUSE [E2]** och nås genom med **[E2P]**.

Programmering av **Vanlig fiske**:

- 1. Tryck **[P]**rog och kontrollera att det står **Fiskeprogram** i översta raden. Ändra med **[3]** och **[6]** så att fiskemetoden blir "**Vanlig Fiske**" på rad 3.
- 2. Tryck på **[P]**rog igen och ställ in **Dybde** (fiskedjupet) med 100-tal, 10-tal och 1-tal med knapparna **[1]-[6]**
- 3. Tryck på **[P]**rog igen och välj **Jukslengde**(draglängden).

I «**Vanlig fiske**» är alla nappregistreringsmetoder tillgängliga. Se kapitel Maskinen - 4



Diagrammet visar teoretiskt hur lodet kan tecknas på en ekolodsbild, med djupet på den vertikala axeln och tiden på horisontella.

P

Funktioner i Vanligt fiskeprogram

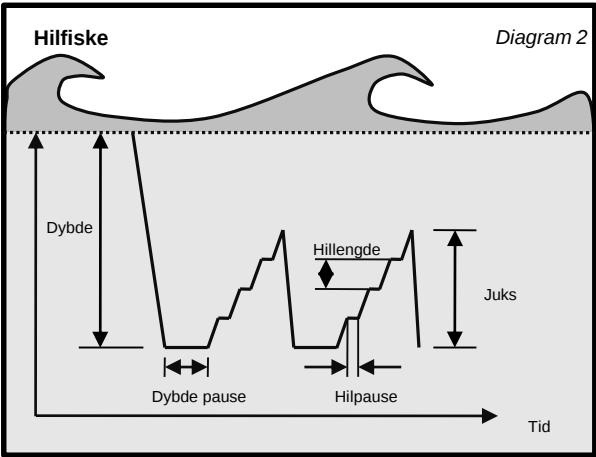
Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Normabild
Fiskeprogram	Normalt fiske					[P]1
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P1] P
Jukslende	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P1] PP
Från Meny [E]						
Dybdepause	0,5	25,0	0,5	0,1	Sekund	[E2P]

[P]2 HILFISKE (Intervallfiske)

Hilfiske(Intervallfiske) Betyder stegvis upptagning.
Se *diagram 2*.
Hiling innebär att varje draglängd (**Jukslengd**), blir uppdelad i intervaller, med intervallpaus mellan.

- Två nya funktioner tillkommer:
- 1. **Hillengde** är längden på intervalldraget.
 - 2. **Hilpause** är pausen mellan två intervalldrag.

Exempel: Följande väljs: **Dybde** 50 meter, **Jukslengde** 7 meter och hillängden 2 meter samt hilpausen 3 sekunder.
Maskinen släpper då ut lodet till 50 meter, stoppar tiden **Dybdepause**. Drar sedan **Hillängden** 2 meter, stannar **Hilpausen** 3 sekunder, drar åter igen 2 meter och stoppar ytterligare 3 sekunder osv. tills **Jukslängden** 7 meter är uppnådd. Därefter släpper maskinen ut lodet till 50 meters djup igen. Denna procedur repeteras tills dess nappregistrering inträffar, eller automatiken avbryts.



- P** Programmering av **Hilfiske**:
- 1. Tryck **[P]**rog och kontrollera att det står **"Fiskeprogram"** i översta raden. Ändra med **[3]** och **[6]** så att fiskemetoden blir **"Hil fiske"** på rad 3.
 - 2. Tryck på **[P]**rog och ställ in **Dybde**.
 - 3. Tryck på **[P]**rog och ställ in **Jukslengde**.
 - 4. Tryck på **[P]**rog och ställ in **Hillengde**.
 - 5. Tryck på **[P]**rog och ställ in **Hilpause**.

I «**Hilfiske**» är alla nappregistreringsmetoder tillgängliga. Se kapitel Maskinen - 4

Ofta förekommande funktioner i Hilfiskeprogrammet

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Normalbild
Fiskeprogram	Hilfiske					[P]2
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]2 P
Jukslende	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P]2 [PP]
Hillengde	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P]2 [PPP]
Hilpause	0,5	10,0	2,0	0,1	Sekund	[P]2 [PPP P]
Från Meny [E]						
Dybde pause		10	1	1	M/Fm/Ft	[E2 P]

[P]3 BOTTENFISKE

Innbär fiske mot botten. Se diagram 3. Maskinen kan automatiskt följa botten, även om djupet ändrar sig. **Dybde** kan fortfarande ställas in och fungerar som ett max fiskedjup.

Programmet använder fem nya funktioner.

1. Bunnpause (bottenpaus). Är den tid maskinen behöver för att registrera botten. Tiden är den tid det tar för hjulet att rotera ett varv. Då ett varv tar längre tid än den valda tiden, registreras aktuellt djup som botten. Härifrån dras sedan **Bottenavståndet** (se diagram) + **Jukslängden**.

2. Bunnavstand (Bottenavstånd) är det avstånd som maskinen håller lodet ovanför botten efter varje **Juksdrag**.

3. Antall juks. Efter att maskinen har juksat klart det valda antalet släpper den åter lodet till botten igen, och startar om från början.

4. Maxdybde är ett maximalt utsläpp på linan som endast finns i bottenfiskeprogrammen för att räta upp linan om drift gjort att linan dras ut för snett och långt..

5. Hur mycket linan ska dras upp när Maxdybde ovan är nådd bestäms av **Oppdrag** i Procentform av **Maxdybde**.

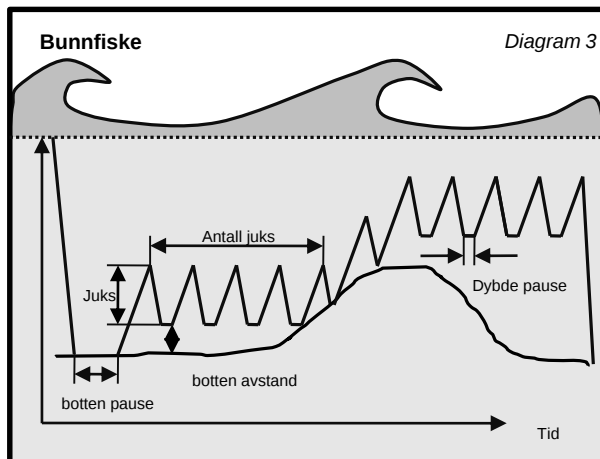
Programmering av **Bunnfiske**:

- Tryck **[P]**rog och kontrollera att det står "**Fiskeprogram**" i översta raden. Ändra med **[3]** och **[6]** till fiskemetoden blir "**Bunn fiske**" på rad 3.
- Tryck på **[P]**rog. Välj **Dybde** för att sätta en gräns för maximalt fiskedjup som ska användas.
- Tryck på **[P]**rog igen och välj **Jukslengde**.
- Tryck på **[P]**rog och välj **Bunnpause**
- Tryck på **[P]**rog och välj **Bunnavstand**.
- Tryck på **[P]**rog och välj **Antall Juks** som ska göras innan ny bottenavkänning görs.
- Tryck på **[P]**rog och välj **Maxdybde**
- Tryck på **[P]**rog igen för **Oppdrag**.

I «**Bunnfiske**» är alla nappregistreringsmetoder tillgängliga utom «Napp Ned» . Se kapitel Maskinen - 4 Nappregistreringssensorer i Fiskeletningsprogrammet

Ofta förekommande funktioner i Bottenfiskeprogrammet

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Normalbild
Fiskeprogram	Bottenfiske					[P]3
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]3 [P]
Jukslende	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P]3 [PP]
Botten pause	0,5	999,9	2,0	0,1	Sekund	[P]3 [PPP]
Botten avstand	0	20	2	1	M/Fm/Ft	[P]3 [PPP P]
Antall juks	1	25	10	1	St	[P]3 [PPP PP]
Max dybde	1	999	999	1	M/Fm/Ft	[P]3 [PPP PPP]
Oppdrag	1	100	50	1	M/Fm/Ft	[P]3 [PPP PPP P]
Från Meny [E]						
Dybde pause		10	1	1	M/Fm/Ft	[E2 P]



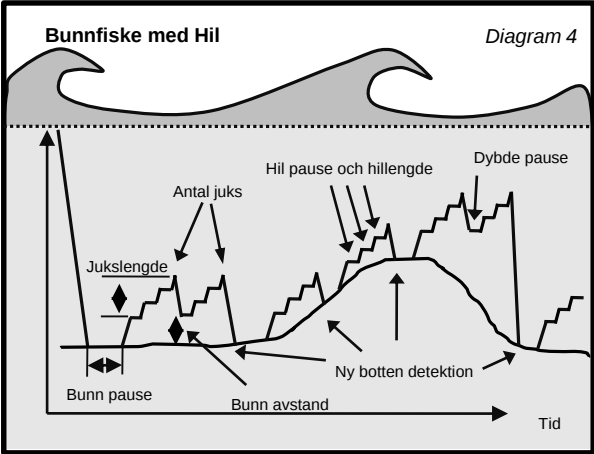
[P]4 BOTTENFISKE MED HIL

En kombination av Bottenfiske och Hilfiske.
Se Bunnfiske (sida 36) och Hilfiske (sida 35) för detaljer.

Denna kombinerande fiskemetod medför inga nya funktioner men ger tillgång till funktionerna som finns i båda programmen.

Programmering av **Bunnfiske med hil**

- P
- Tryck **[P]**rog och kontrollera att det står **"Fiskeprogram"** i översta raden. Ändra med **[3]** och **[6]** så att fiskemetoden blir **"Bunn fiske + Hil"** på rad 3.
 - Tryck en gång till på **[P]**rog och ställ in **Dybde**.
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Jukslengde**.
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Bunnpause** (Se sidan 36 för detaljer)
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Bunnavstånd**. (Se sidan 36 för detaljer)
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Antall Juks**. (Se sidan 36 för detaljer)
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Hillengde** (Se sidan 35 för detaljer)
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Hilpause** (Se sidan 35 för detaljer)
 - Tryck på **[P]**rog och välj **Maxdybde** och **[P]**rog igen för **Oppdrag**. Läs om dessa specialfunktioner på sidan 36.



I «**Bunnfiske med Hil**» är alla nappregistreringsmetoder tillgängliga utom «Napp Ned» . Se kapitel Maskinen - 4

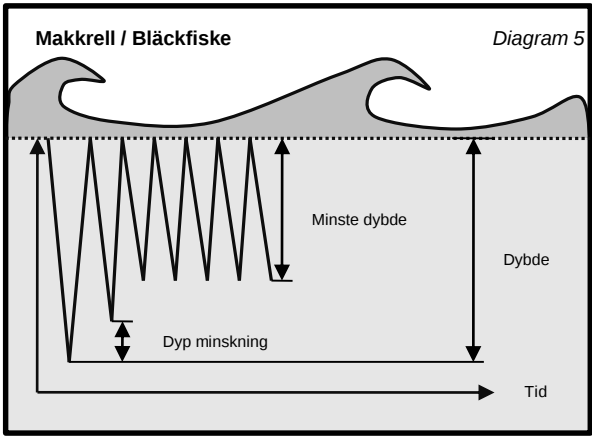
Ofta förekommande funktioner i Bottenfiskeprogrammet med Hil

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Normalbild
Fiskeprogram	Bottenfiske med Hil					[P]4
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]4 [P]
Jukslengde	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P]4 [PP]
Hillengde	1	100	2	1	M/Fm/Ft	[P]4 [PPP]
Hilpause	0,5	10,0	2,0	0,1	Sekund	[P]4 [PPP P]
Botten pause	0,5	999,9	2,0	0,1	Sekund	[P]4 [PPP PP]
Botten avstånd	0	20	2	1	M/Fm/Ft	[P]4 [PPP PPP]
Antall juks	1	25	10	1	St	[P]4 [PPP PPP P]
Max dybde	1	999	999	1	M/Fm/Ft	[P]4 [PPP PPP PP]
Oppdrag	1	100	50	1	M/Fm/Ft	[P]4 [PPP PPP PPP]
Från Meny [E]						
Dybde pause	1	10	1	1	M/Fm/Ft	[E2 P]

Detta program används vid troling av makrell och används även vid bläckfiske.
Jukslengde används inte i detta program utan uppdrag sker ända upp till **Nollpunkten** vid varje uppdrag.

- Två nya funktioner används.
- 1. Dypminskning** är den minskning av fiskedjupet som görs efter varje uppdrag. Detta för att locka fisken mot grundare vatten, vilket ger snabbare upptagning av fångst.
 - 2. Minste dybde** är det fiskedjup maskinen kommer att arbeta på efter en stunds fiske.

Exempel: Om **Dybde** är 50 famnar, **Dybdereducering** är 5 famnar och **Minste dybde** väljs till 30 famnar, sker följande: När **[A]**uto tryckes in släpper maskinen ut 50 famnar, bromsar upp och drar sedan upp hela linan till noll, släpper sedan ut 45 famnar. (Altså 50-5=45). Maskinen drar sedan åter in hela linan igen och nästan gång den går ut, går den till 40 famnar, nästan gång till 35 famnar och till slut femte gången bara till 30 famnar. Maskinen kommer sedan fortsätta och fiska på 30 famnar. Om **[S]**top trycks in och programmet startas med **[A]**uto börjar den fiska på 50 famnar igen.



- Programmering av **Makrellfiske**:
- 1. Tryck **[P]**rog och kontrollera att det står **"Fiskeprogram"** i översta raden. Ändra med **[3]** och **[6]** till **"Makrellfiske"** på rad 3.
 - 2. Tryck **[P]**rog och ställ in **Dybde**.
 - 3. Tryck **[P]**rog och välj **Dybdereducering**.
 - 4. Tryck **[P]**rog och välj **Minste dybde**.

I Makrillfiske visas inte fångstdjupet, men **«Napp Opp»** är ändå aktivt för att vid napp kunna erhålla annan dragkraft och fart, för t ex snababre upphalning . Alternativt lugnare gång för mer fångst. Se kapitel Maskinen – 4.

Ofta förekommande funktioner i Makrill och Bläckfiskeprogrammet

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Normalbild
Fiskeprogram	Makrillfiskeprogram					[P]5
Dybdereducus.	1	10	2	1	M/Fm/Ft	[P]5 [P]
Minste dybde	0	999	5	1	M/Fm/Ft	[P]5 [PP]
Från Meny [E]						
Dybde pause	1	10	1	1	M/Fm/Ft	[E2 P]

Det här programmet kombinerar programmet [P]5 «Makrill» med [P]1 «Vanligt fiske» för att mellan varje nedgång först juksa några gånger,

Jukselengde används för att bestämma Juks längden. Hur många gånger det ska juksas bestäms av **Antall Juks**. Därefter dras pilken upp till **Nullpunkte**, och startar därefter om igen ner till **Dybde**. Eventuellt med reducerat fiskedjup (**Dybde**)

Ingga nya funktioner. Se kapitel [P]1 og [P]5 för detaljer.

Exempel: **Dybde** sätts til 50 meter, **Jukslengde** till 10 meter, **Dybdereduseringen** till 5 meter och **Minste dybde** sätts till 30 meter. Följande sker: När [A]uto trycks släpper maskinen ut 50 meter, bromsar, väntar dybdepausen, drar därefter upp 10 meter (**Jukslengden**), släpper ut till 50 meter igen och repeterar **Jukslengden** tills **Antall Juks** är gjorda. Drar upp till "Nollpunktet", slipper derefter ut 45 meter. Altså 50 meter **Dybdereduseringen** (5) =45. och repeterar **Jukslängden** med **Antall Juks**.

Maskinen fortsätter att succesivt minska fiskedjupet tills dess att **Minsta dybde** (30 meter i detta exempel) nås och fortsätter oändligt tills dess att [S]topp knappen. [A]uto knappen startarom fisket från 50 meter igen.

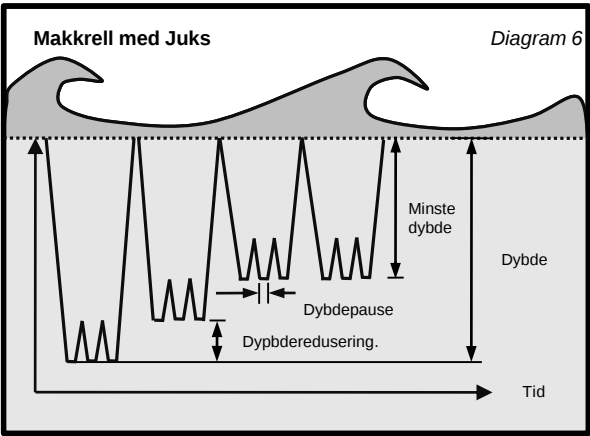
Programmering av **Makrellfiske med Juks**:

- 1. Trykk [P]rog og kontrollera att det står "Fiskeprogram" i överste raden. Ändra med [3] og [6] til "Makrellfiske med Juks" på rad 3.
- 2. Tryck [P]rog igen og ställ in **Dybde**.
- 3. Tryck [P]rog igen og ställ in **Jukselengde**.
- 4. Tryck [P]rog igen og ställ in **Antall juks**.
- 5. Tryck [P]rog igen og ställ in **Dybderedusering**.
- 6. Tryck [P]rog igen og ställ in **Minste dybde**.

I «Makrillfiske med Juks» kan **Napp Upp** användas för att avbryta juksning för upphalning av fångsten till nollpunkten. Därefter fortsätter juksning automatiskt vid punkten före upphalningen. **Napp opp** kan också användas till att öka dragkraften vid upphalningen. I detta program är alla Nappregistreringsmetoder tillgängliga. Se kapitel «Maskinen - 4»

Funktioner i «Makrell med Juks» programmet

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Hovedbildet
Fiskeprogram	Makrillfiskeprogram					[P]6
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]6 [P]
Antall juks	1	99	10	1	Antall	[P]6 [PP]
Dybderedus.	1	10	2	1	M/Fm/Ft	[P]6 [PPP]
Minste dybde	0	999	5	1	M/Fm/Ft	[P]6 [PPP P]
Fra Meny [E]						
Dybde pause	1	10	1	1	M/Fm/Ft	[E2 P]

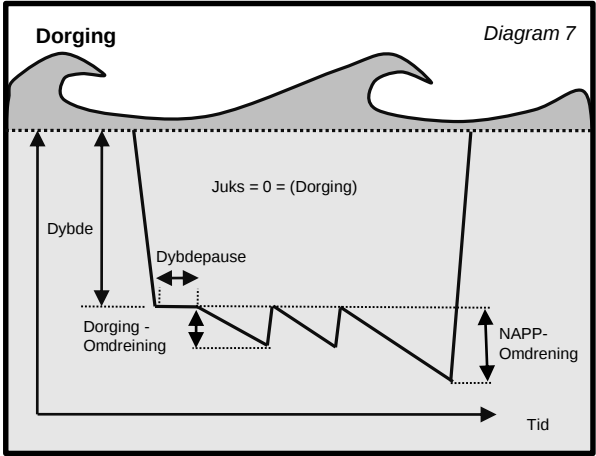


Diagrammet viser teoretisk hvordan loddet tegner seg på et ekkoloddbilde, med dybden på den vertikale aksens og tiden på den horisontale

[P]7 DORGING (Trolling)

Dorging/Trolling är uppbyggd av tre huvuddelar: Se diagram 7.

- 1. **Dybde** är det valda fiskedjupet. Där lodet är tänkt ska stå stilla vid så länge ingen fångst biter på.
- 2. **Dybdepause** är pausen som görs efter att Dybde nåtts. **Dybdepausen** finns i **MENY** under **PAUSE [E2 P]**.
- 3. **Omdreining** är hur många hjulvarv som linan kan dras ut innan motorn startar för att dra in linan till **Dybde** igen. Under indragningen kan **Napp** registreras på fångstens tyngd. **Napp** kommer även att registreras om hjulet dras ut längre än satt antal varv för **NAPP – Omdreining [E3 PPP]** som ligger i Meny **NAPP [E3]**.



Diagrammet viser teoretisk hvordan loddet tegner seg på et ekkoloddbilde, med dybden på den vertikale aksene og tiden på den horisontale

Programmering av **Dorging**:

- 1. Tryck **[P]**rog og kontrollere att det står **Fiskeprogram** i överste raden. Ändra med hjälp av **[3]** og **[6]** tills fiskemetoden blir "**Dorging**" på rad 3.
- 2. Tryck på **[P]**rog igen og ställ in **Dybde** med 100-tal, 10-tal og 1-tal med knapparna **[1]-[6]**.
- 3. Tryck på **[P]**rog igen og välj antal **Omdreining**.

I Fiskeprogrammet «**Dorging**» är alla Nappregistreringsmetoderna tillgängliga, men i huvudsak används **NAPP OPP** för att registrera **Napp** på fångstens tyngd samt på **Omdreining** för att känna av att hjulet dras ut för långt. Se kapitel «Maskinen - 4»

Funktioner i Dorging/Trolling programmet.

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Huvudbild
Fiskeprogram	Normalt fiske					[P]7
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]7 [P]
Omdreining	0,1	33	0,1	0,3	Hjulvarv	[P]7 [PP]
Från Meny [E]						
Dybdepause	0,5	25,0	0,5	0,1	Sekund	[E2 P]
NAPP – Omdreining	0,5	33	0,5	0,3	Hjulvarv	[E3 PPP]

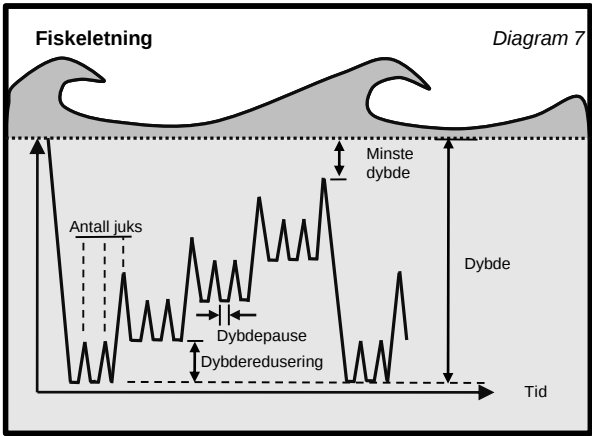
[P]8 FISKELETNING

Program för att söka reda på vilket djup fisken finns.

Programmet använder sig av delar från [P]1 «Vanligt fiske» kombinerat med Dybdereducering med Antall juks från Programmet [P]6 «Makkrel med Juks». Med skillnaden att efter att Minste dybde är nådd, så återvänder lodet till Dybde och börjar om igen.

Inga nya funktioner tillkommer.

Programmet startar med att gå till Dybde och efter Dybdepausen dra Jukselengde. Efter Antall Juks är fullföljt dras även Dybdereducering som flyttar hela juksområdet längre upp. Antall Juks repeteras och fortsätter därefter att reducera djupet tills att Minimum Dybde nås. Därefter börjar hela proceduren om igen från Dybde.



Diagrammet viser teoretisk hvordan loddet tegner seg på et ekkolodd-bilde, med dybden på den vertikale aksens og tiden på den horisontale

P Programmering av Fiskeletning:

1. Tryck [P]rog og kontroller at det står "Fiskeprogram" i øverste raden. Ändra med [3] og [6] till "Fiskeletning" på rad 3.
2. Tryck [P]rog igen og ställ in Dybde.
3. Tryck [P]rog igen og ställ in Jukselengde.
4. Tryck [P]rog igen og ställ in Antall juks.
5. Tryck [P]rog igen og ställ in Dybdereducering.
6. Tryck [P]rog igen og ställ in Minste dybde.

I «Fiskeletningsprogrammet» är alla Nappregistreringsmetoderna tillgängliga. Se kapitel Maskinen - 4

Funktioner i Fiskeletningsprogrammet

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
Line ute	0	999	-	1	M/Fm/Ft	Huvudbild
Fiskeprogram	Makrillfiskeprogram					[P]8
Dybde	0	999	20	1	M/Fm/Ft	[P]8 [P]
Jukselengde	1	999	10	1	M/Fm/Ft	[P]8 [PP]
Antall juks	1	99	10	1	Amtall	[P]8 [PPP]
Dybdereduc.	1	10	2	1	M/Fm/Ft	[P]8 [PPP P]
Minste dybde	0	999	5	1	M/Fm/Ft	[P]8 [PPP PP]
Fra Meny [E]						
Dybde pause	1	10	1	1	M/Fm/Ft	[E 2P]

Felökningssteg.

1. Tryck in NÖDSTOPPET.
2. Slocknar allt i maskinen? Om inte kan nödstoppsbygeln behöva justeras.
3. Hjulet ska nu gå helt fritt och lätt. Om inte kan kopplingen vara permanentmagnetiserad, eller kraftigt nersmutsad av damm eller korrosion. Läs om **PV** i kapitel **[E45]**.
4. Släpp ut NÖDSTOPPET. Tänder maskinen upp, visar liv, hoppa till 5. Helt död? Är matningskabel ansluten och rätt polvänd? Nödstoppsbygeln kan behöva justeras. Om allt detta är korrekt behövs djupare koll
5. Visar displayen korrekt text vid uppstart och därefter huvudbild **Line ute**, hoppa till 6. Visas konstiga tecken eller den stannar innan huvudbilden visas behöver knappkortet bytas ut.
6. Om motorn är OK (stoppad) hoppa till 7. Om inte kan felet vara endera korten. Byt ett i taget.
7. Fungerar alla knappar så hoppa till 8. Om inte är knappkortet trasigt och måste bytas ut.
8. Håll in **[Z]**ero till det står "**Fabriksinställda verdier**" i displayen. Minska **Slur** till noll. Tryck kort på **[U]**p så motorn startar. Startar den korrekt hoppa till 9. Om inte, fungerar motorn i automatikläget? Om ja så är **[U]**p knappen trasig och knappkortet bör bytas, om nej så kan kan felet bero på endera korten, alternativt motorfel. Kolla att motorkablarna inte skadats eller lossnat. Visar displayen VEKT med 1-3 staplar hoppa till 9. Visar den däremot höga värden, noll eller ostabila värden så kan felet bero på båda korten. Byt ett i taget.
9. Räknar **Lint ute** negativt (-001, -002 osv) Felet kan finnas på båda korten, alternativt kan något hänt med magneterna på hjulet. Se kapitel **Givare [E43 PP]**. Om nytt hjul monterats eller hjulet har varit borttaget så kanske det monterats fel?
10. Stanna motorn, fäst linan i stommen eller stativror och starta motorn igen. Öka SLUR succesivt. Ökar motorström och kraft på hjulet? Om helt kraftlös kan kopplingen/kablar vara skadad, alternativt korten. Blir det ca 30 kilos dragkraft på hjulet vid 100% SLUR och utan slir i kopplingen. Om ja hoppa till 11. Om nej, kopplingen börjar slira då **Slur** ökas en bit. Prova öka **KOBLING-Grunn kraft [E152]** några procent. Löser inte detta problemet så är antingen koppling, kablar eller något kort trasigt. Eller nej, då belastningen ökar blir det **Low batt** varning i displayen. Kolla då att ansluten batterispänning är okej. Kan även bero på något av korten.
11. Fungerar Summer då knapparna trycks? Om inte är felet på knappkortet. Låter det däremot svagt kan det bero på att bygeln för förstärkning av ljudet på knappkortet saknas.
12. Hoppa till menyn för ("**NappLED**") se kapitel **Lysstyrka [E3 PPP P]**. Öka till 100%. Fungerar de inte så är felet knappkortet.

Om felet inte hittats med denna korta felsökning så kontakta din återförsäljare för vidare hjälp.

FELINDIKERINGAR

LÅGT BÅTBATTERI

Batterispänningen fram till maskinen är inte bra. Elektroniken ger larm om spänningen understiger 10 volt. Observera att om maskinen är inkopplad i ett 24-volts system är 10 volt väldigt lågt och motorn blir svag.

Om feilindikering visas, undersök kablar, kopplingspunkter och batteriet.

FEL I MINNET

Innebär temporärt eller permanent fel i minnet där egna inställningar lagras. Tryck på **[E]**nter. Elektroniken kommer automatiskt att återställas till förvalda värden.

GARANTI

Garantin på denna maskin är två (2) år räknat från inköpstillfället.

Om det uppstår fel under garantitiden repareras maskinen utan kostnad. Efter garantitiden utförs service/reparationer på elektroniken till fast pris.

Garantin ersätter kostnader för reservedelar och arbetstid på fabrik eller efter avtal av auktoriserad återförsäljare. Garantin gäller endast material- och tillverkningsfel.

Garantin täcker inte skador eller följdfel som uppkommer genom vårdslöshet, felaktig hantering eller användande.

Garantin täcker inte förlust eller skada av fångst eller annan utrustning.

Garantin täcker inte förlust eller skada av redskap t.ex. lod, lina eller krok.

Garantin täcker inga transportkostnader.

Maskin inskickad för garantireparation returneras med betald frakt.

Maskiner får aldrig sändas till återförsäljare eller fabrik utan överenskommelse.

T Fabrikant eller återförsäljare är inte ansvarig för följdskador, förlust eller utgifter som följd av användning av produkten.

För att garantin skall gälla måste fullt ifyllt garantiformulär vara sänt till fabrikanten senast 10 dagar efter försäljningsdatum.

REKLAMATIONSORDNING

Om fel uppstår med maskinen, kontakta alltid den återförsäljare som sålt maskinen, den är i första hand ansvarig för garantiåtaganden.

Eventuell service / reparation får endast göras av auktoriserad återförsäljare eller fabrikant. Under garantitiden kommer återförsäljaren se till att maskinen avgiftsfritt blir endera reparerad eller ersatt med en likvärdig (efter fabrikantens eller återförsäljarens värdering). Maskinen skall i så fall returneras med betald frakt och försäkrad till auktoriserad återförsäljare. Retur ska ovillkorligen ske i originalförpackning.

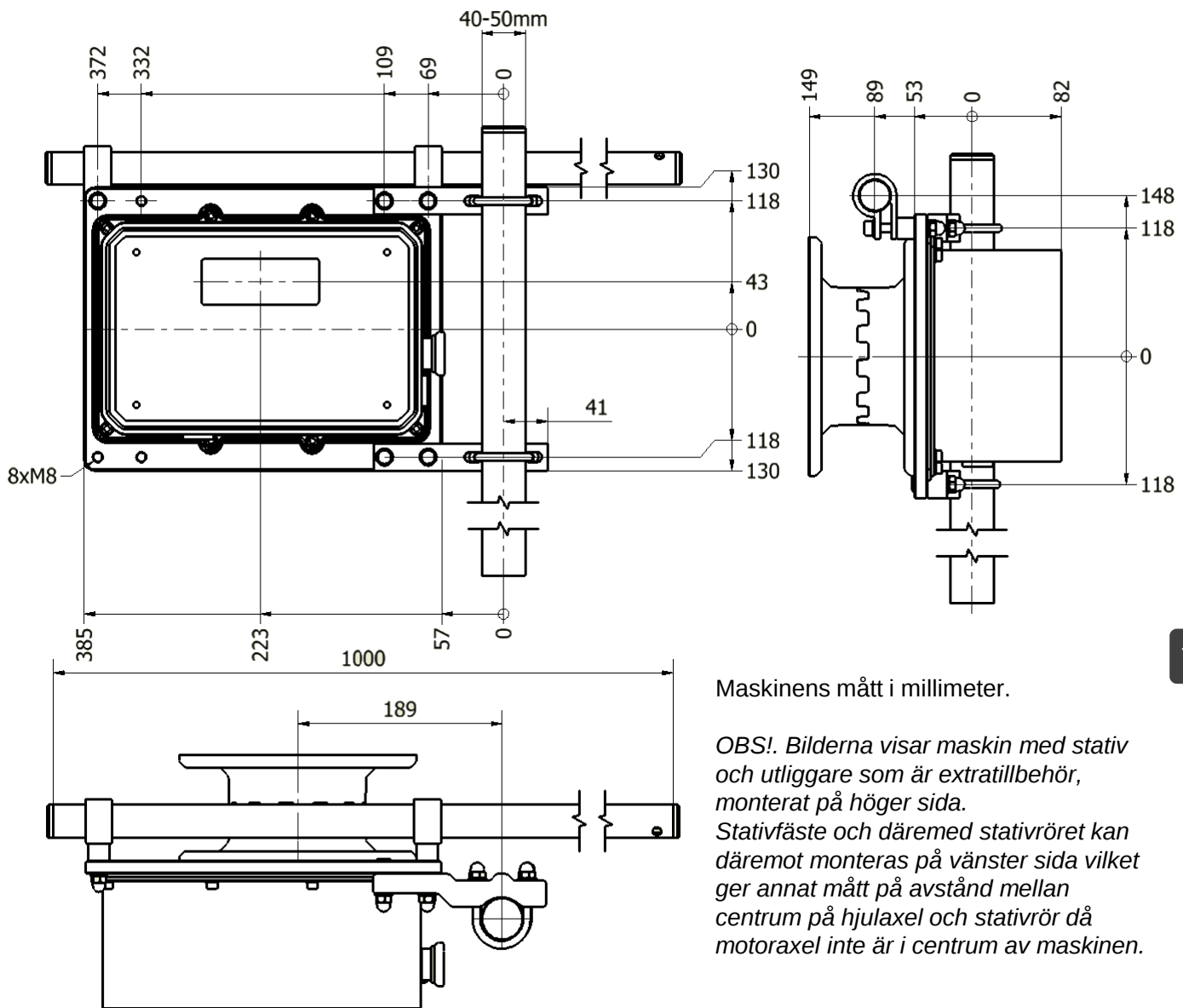
Den reparerade, eller ersättningsmaskinen omfattas av den ursprungliga garantiperioden.

Programvaran i maskinen är Belitronics egendom. All programvara levereras "SOM DEN ÄR."

Programvaran och eventuell medföljande dokumentation är skyddad av lagen om upphovsrätt.

Notera! För att garantin skall gälla skall försäljningen med fullständiga uppgifter rapporteras till fabrik inom 10 dagar. Belitronic Sweden AB sätter stort värde på våra kunders erfarenheter rörande maskinerna och vi vill gärna höra både de positiva och negativa intryck. Vi tar gärna emot bilder av båtar som visar BJ5000, fångst och eventuellt ägare/fiskare ombord. Om dessa bilder dessutom får användas för reklam, hemsida eller annonser, utgår överenskommen ersättning för detta.

TEKNISK DATA



Maskinens mått i millimeter.

OBS!. Bilderna visar maskin med stativ och utliggare som är extratillbehör, monterat på höger sida. Stativfäste och däremot stativröret kan däremot monteras på vänster sida vilket ger annat mått på avstånd mellan centrum på hjulaxel och stativrör då motoraxel inte är i centrum av maskinen.

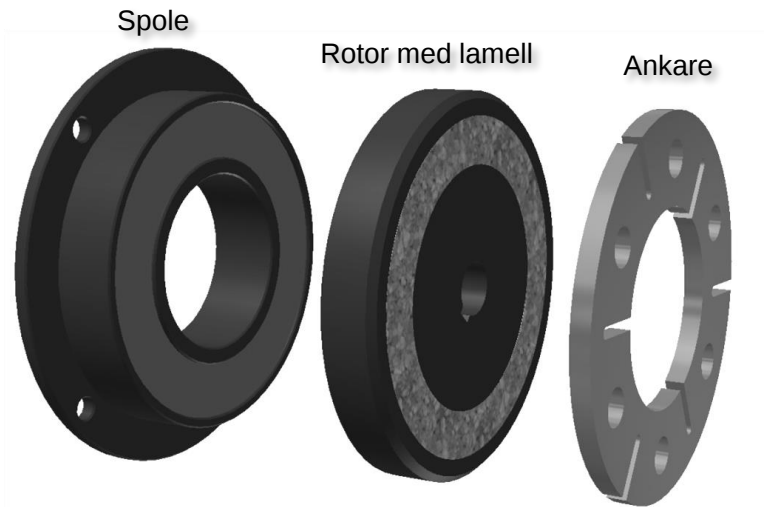
Maskinens vikt:	15,3 Kg
Strömförbrukning vid full belastning vid 12Volt	20 Ampere max
Strömförbrukning vid full belastning vid 24Volt	10 Ampere max
Genomsnittlig strömförbrukning vid fiske:	1-3 Ampere
Spänningsområde:	12-30 Volt DC
Kabel dimension:	7 Meter 4x2,5mm ²
Linkapacitet:	~500 Meter 1,4mm lina
Max fiskedjup	999 Meter, Famn, Fot
Motor fart:	1-180 rpm
Motor dragkraft:	30Kg
Mätnoggrannhet djup:	Nära 100%
Garanti:	2 År
Manöverpanel	12 knappar bakgrundsbelysta 4 LED Napp indikatorer Grafisk bakgrundsbelyst display 192x64 dot Akustisk signal vid napp & knapptryckning

UNDERHÅLL

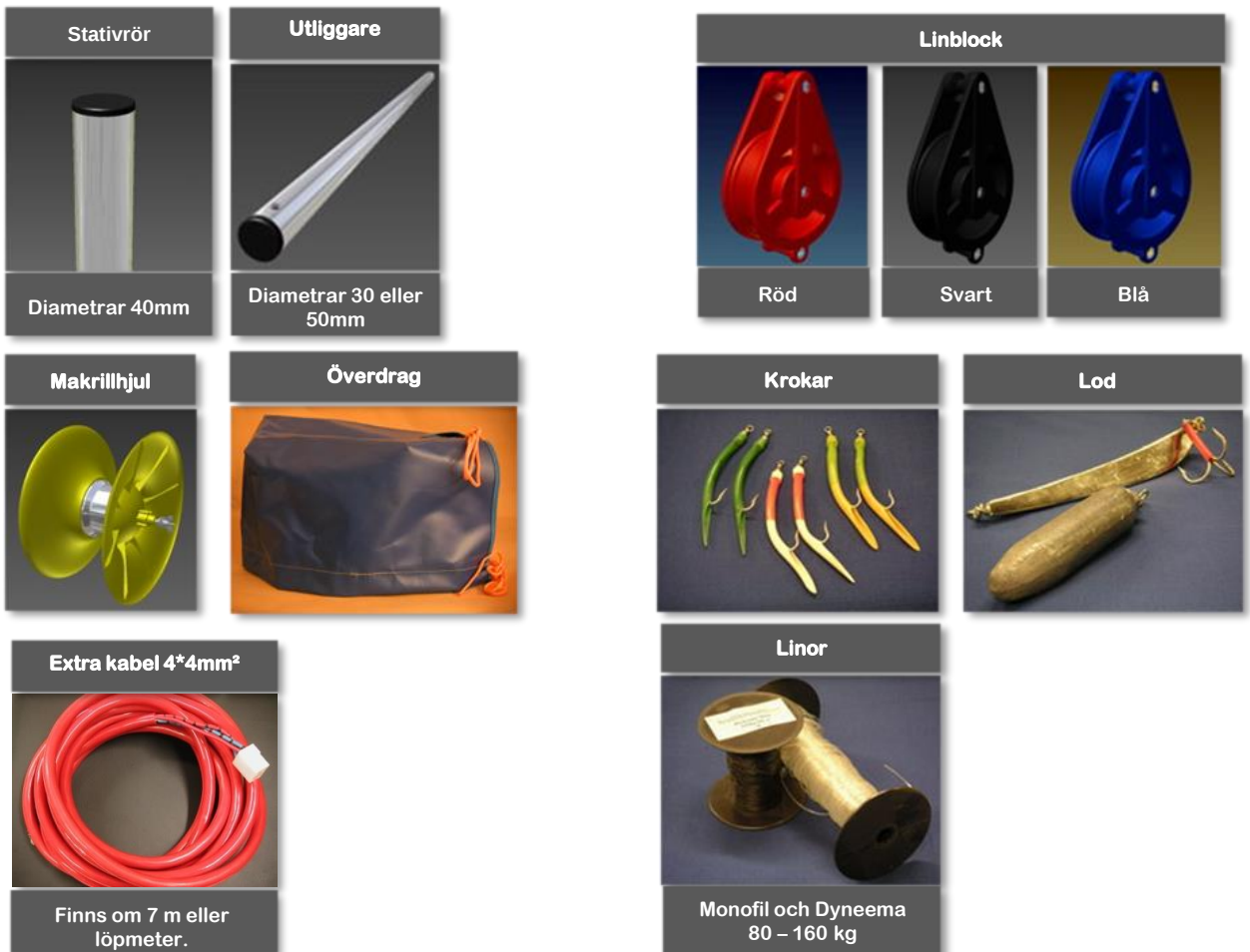
KOPPLINGEN

Kopplingen bör göras ren med jämna mellanrum. Minst en gång om året. Om linan inte rinner ut då [A]uto hålls intryckt, bör kopplingen kontrolleras. Det kan ha samlats damm och smuts som kletar ihop kopplingsdelarna. Liknande kan också uppstå om maskinen har legat oanvänd en längre tid. För att göra ren kopplingen, lossa på skruven i centrum som håller hjulet på plats. Ta av hjulet, ankaret följer troligen med hjulet ut eller hänger fast på rotorn. Dra loss rotorn från motoraxeln. Använd avdragare om nödvändig. Tvätta rent med fettlösande vätska. Thinner, bensin, etanol eller liknande. Putsa försiktigt av ytorna på både rotor och ankare med fin smärgelduk.

Kontrollera årligen att det inte kommit in fukt i maskinen. Lossa på de åtta skruvarna och ta av lådan och leta efter fuktighet på innsiden av lådan och eventuell korrosion på elektroniken. Ny silikonpackning kan eventuellt sättas in om den befintliga ser ut att ha tappat spänsten.

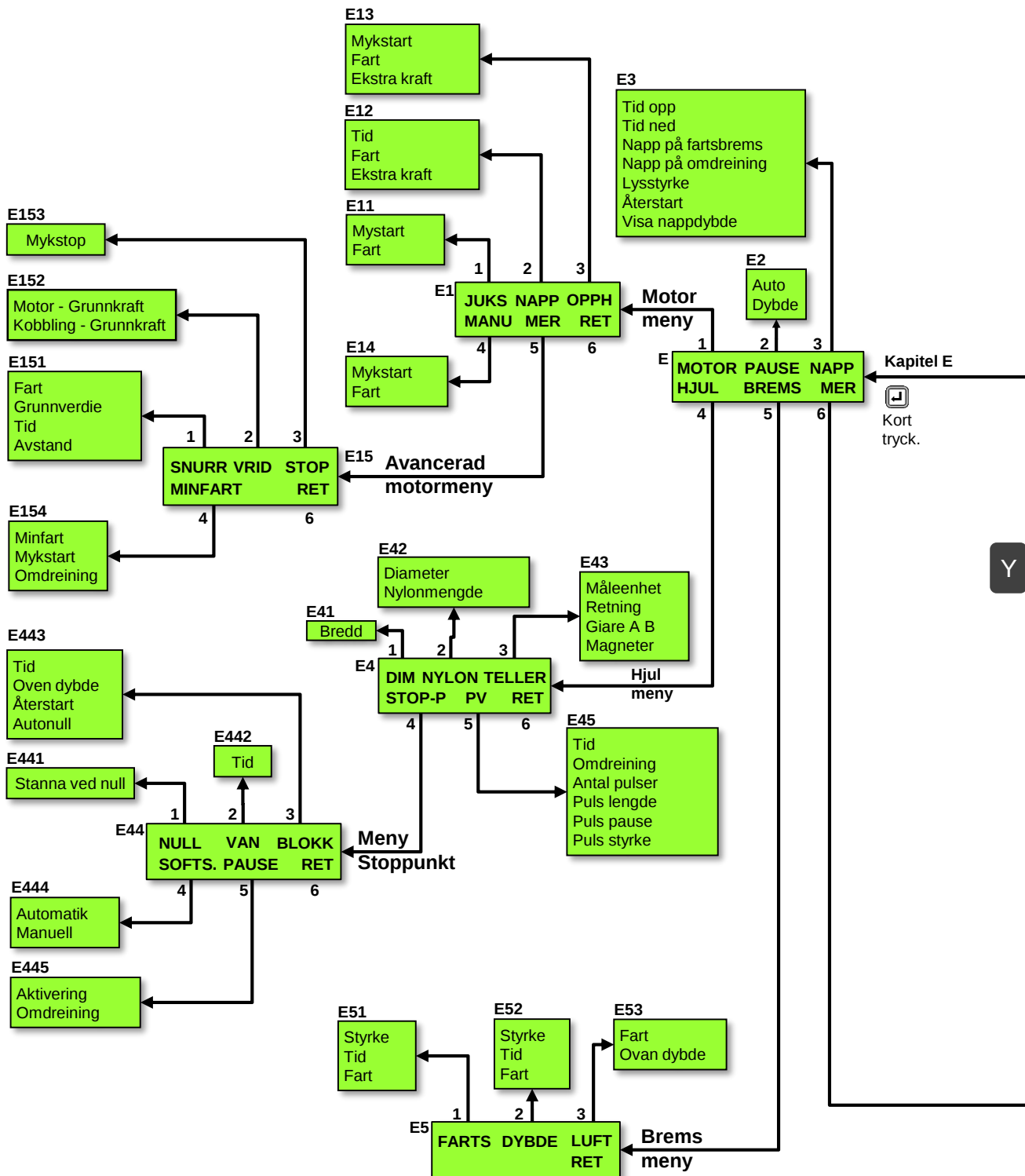


TILLBEHÖR



FLÖDESSCHEMA FÖR MENYSYSTEMET

Program firmware 1.1834

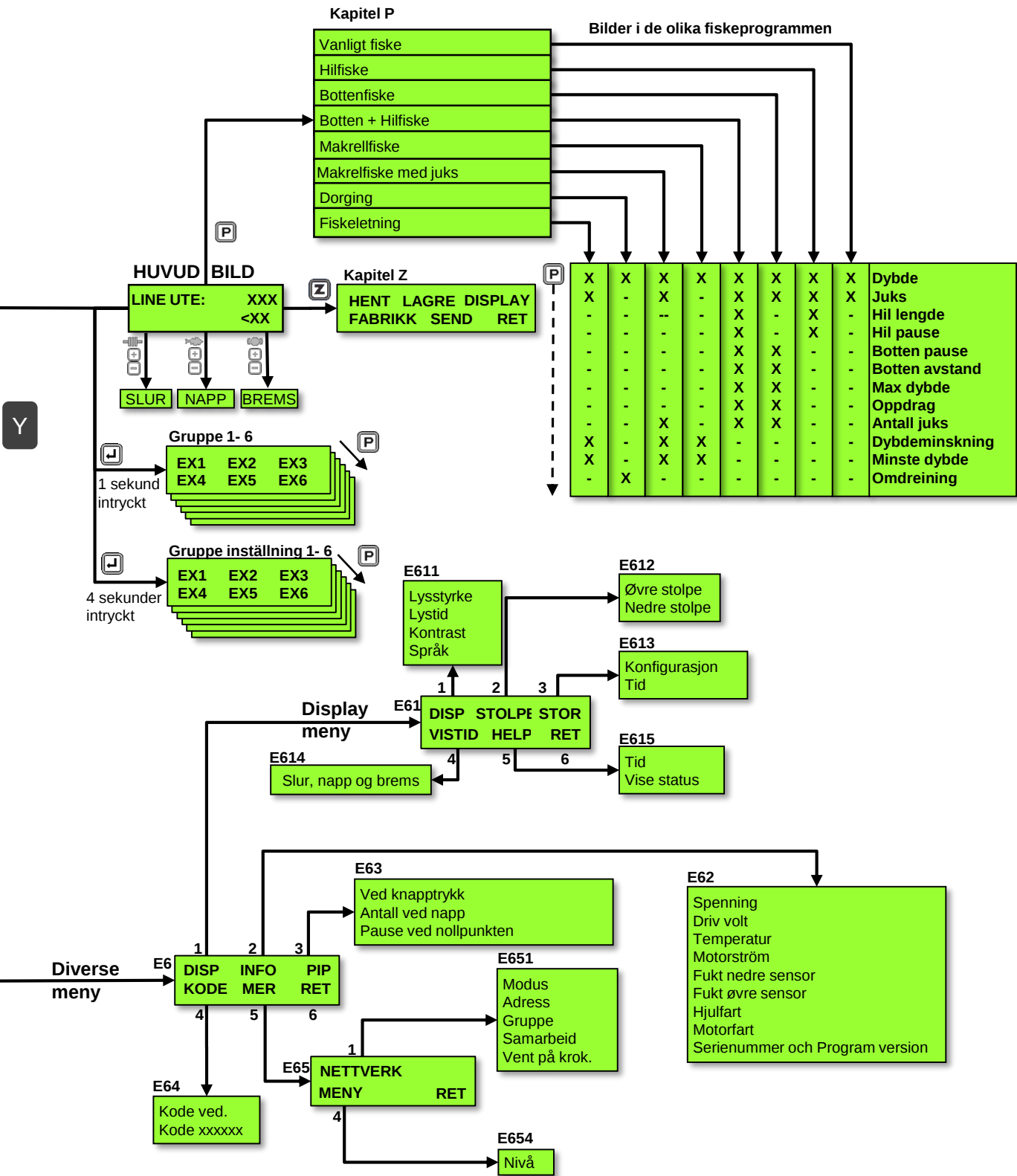


belitronic

Flödesschemat visar en översikt över alla bilder och hur man ska navigera med knapparna. Detaljerad information om varje bild finns i manualen. Från Huvudbilden LINE UTE så används knapparna enligt följande. [E]nter för menysystemet där mängder av bilder återfinns. [P]rog knappen visar huvudbilderna för valt fiskeprogram. [Z]ero knappen kan leda till gruppbilder och inställning för dessa. Knapparna för Slur [1][4], Drag[2][5] och Napp[3][6] leder direkt till respektive bild. Förkortningarna RET betyder Return, eller Tillbaka på Svenska.

FLÖDESSCHEMA FÖR MENYSYSTEMET

Program firmware 1.1834



ALFABETISKT REGISTER M-Ö

Adress **[E652 P]** (Adress i Nätverk)
Aktiverat ved **[E445]** (Paus mode)
Ankomstbroms (se Dydbdebroms)
Antall grupper (se Grupp/er)
Antall pulser **[E45PP]** (PV inställning)
Antal ved napp **[E63P]** (Summer pulser vid napp)
Auto **[E445]** (Arbetsläge)
[A]uto (se Tryckknappar)
Arbetsläge **[E52]** (Maskinens arbetsläge)
Autonull **[E443PPP]** (Inst. för Stop i Blokk)
Autopause **[E2]** (Paus innan maskin startar)
Autostart **[E443PP]** (Inst. for Stop i Blokk)
Autostart **[E3PPP PP]** (Omstart efter napp)
Autosymbol **[E445]** (Display symbol)
Avstånd **[E151PPP]** (Antitrassel)

BLOKK [E443] (Meny för Stop mot block)
Bottenfiske **[P]3** och **[P]4** (Fiskeprgram)
Bottenpause **[P]3[PP]** och **[P]4[PP]**
Broms (sv Broms, Konstantbroms) se sidan Förord
Broms (Symbol)...se sidorna Maskinen 1 och 2
Broms + (Tryckknapp **[3]**) se sidorna Maskinen 1,2
Broms - (Tryckknapp **[6]**) se sidorna Maskinen 1,2
BREMS [E5] (Meny för hastighetsbroms)
Bottennapp (se Stop i vann, Stopp i Blokk)

Datablad (se sidan Information 1)
DIM [E41] (Meny för räkneverket/telleverk)
DISP [E61] (Meny för displayinställningar)
DISP [E611] (Undermeny för Display)
Display (se sidan Maskinen -1)
Dorging **[P]7** (Fiskeprogram)
Dragkraft...(se Datablad)
Dragkraft **Slur+** eller **Slur-** (se Slur+, Slur-)
Drivvoltage **[E62 P]** (Intern batterispänning)
Dybde **[P]1** till **[P]8** (Fiskedjupet)
Dybdebroms **[E52]** (Ankomstbroms mot dybde)
Dypause **[E2P]** (Paus vid dybde)
Dypminskning **[P]5[PP]**, **[P]6[PPP]**, **P[8]PPP P]**
(succesivt minskning av djupet)

Ekstra kraft **[E2 PP]** (Nappläge)
Ekstra kraft **[E3 PP]** (Opphalningläge)
Errors **[E652 PPP PP]** (kommunikation)
Fabrikksreset/Fabriksinnstilling (se Reset)
Fart **[E51 PP]** (Fartbroms)
Fart **[E52 PP]** (Dybdebroms)
Fart **[E53]** (Luftbroms)
Fart **[E11 P]** (Juks läge)
Fart **[E12 P]** (Nappläge)
Fart **[E13 P]** (Opphalningsläge)
Fart **[E14 P]** (Manuellt läge)
Fart **[E151]** (Antitrassel, SNURR)
Fart **[E154]** (Vid Nollpunkten)
Fartsbroms (Hastighetsbroms) **[E51]**
Fiskeletning **[P]8** (Fiskeprogram)
Frontpanel (se sidan Maskinen 1)
Fuktgivare nedre **[E62 PPP P]** (Fuktgivare)

Fuktgivare øvre **[E62 PPP PP]** (Fuktgivare)

Grensverdie **[E151 P]** (Antitrassel)
Grunn kraft **[E152 P]** (Motorinställning)
Grunn kraft **[E152]** (Kopplingsinställning)
Grupp/er (grupp i nettverk) **[E652 PP]**

HENT [Z1] (Val i «Reset meny»)
Hiling, Hilfiske **[P]1**, **P[3]** (Fiskeprogram)
Hjulbredde **[E41]** (Telleverk)
Hjulgivare **[E43PP]** (Test för Telleverk)
HJELP [E615] (Hjälpexter)
Hjelptext Tid **[E615]** (Delay innan visning)
Hjelptid (nettverk) **[E652 PPP PPP P]**
HJUL (Meny **[E4]**) (Telleverk)
Hjulfart **[E62PPP PPP]** (Hjulets fart)
HUVUDBILD (se sidan Maskinen 1)

Igångsättning (se sidan Installation 2)
INFO[E62] (Meny för diverse maskin information)
Installation (se sidorna Installation 1 och 2)

JUKS [E11] (Meny för motor i Juks läge)
Jukselengde **[P1]**
Juksfart **[E11P]**

KODE [E64] (Meny för Stöldkod)
Kode ? [E64P] (Stöldkoden)
Kontrast **[E611 PP]** (Display)

LAGRE [Z2] (Val i Reset meny)
Lindiameter **[E42]** (Telleverk)
Line ute
Lägga på lina (se sidan Installation – 2)
Luftbroms **[E53]** (Fartbroms ovan vattenytan)
Lysstyrke **[E3PPP P]** (Nappledd)
Lysstyrke **[E611]** (Display)
Lystid **[E611 P]** (Display)

Magneter **[E43PPP]** (Inst. för Telleverk.)
Makrell **[P]4** (Fiskeprogram)
Makrell med Juks **[P]6** (Fiskeprogram)
Master (mode i nettverk) **[E652]**
Mastertid (nettverk) **[E652 PPP PPP PPP]**
Menyer **[E654]** (Menyernas detaljnivå)
Menysystem **[E]** (Enteknappen **[E]**)
Menysystem **[P]** (Progknappen **[P]**)
Menyöversikt (textform..se sida Innehåll.
Menyöversikt (Schematisk..se näst sista uppslag.
MER (Förekommer på flera ställen och leder till undermenyer)
Minfart **[E154]**
Minste dybde **[P]5 [PPP]**, **[P]6 [PPP P]**, **[P]8 [PP]**
Minste kraft **[E152 P]** (Motorinställning)
Modus **[E652]** (Nätverksinställning)

ALFABETISKT REGISTER M-Ö

MOTOR Meny [E1]

Motorfart [E62 PPP PPP P] (Motorns fart)

Motorström [E62 PPP] (Motorns strömförbrukning)

MYKST Meny [E444]

Mykstart [E11] (Juksläge)

Mykstart [E13] (Opphalingsläge)

Mykstart [E14] (Manuellt läge)

Mykstop [E153] (Motorstop)

Mykstopp ved 0 Automatisk mode [E444]

Mykstopp ved 0 Manuell mode [E444P]

Måleenhet [E43] (Telleverk)

Mått (Fysiske mått) (Se sidan Informasjon – 1)

NAPP (Meny [E3])

Napp (Symbol) (Se sidan Maskinen – 2)

Napp + (Tryckknapp [2]) (Se sidan Maskinen – 2)

Napp – (Tryckknapp [5]) (Se sidan Maskinen – 2)

Napp på Fartsbrems [E3 PP] (Nappregistrering)

Napp på Omdreining [E3 PPP] (Nappregistrering)

Nappdybde (Se Visa Nappdybde)

Nappfart [E12 P]

Nappminne (Sidan Maskinen - 5)

Nappdjupsminne (Sidan Maskinen - 5)

Nappregistrering (Sidan Maskinen – 4)

Nedre stolpe [E612] (Display)

Nettverk [E652]

NULL Meny [E441] (Nollpunkten)

[N]ULL (Tryckknapp) (Sidan Maskinen – 2)

NYLON Meny [E42] (Telleverk)

Nylonmengde [E42 P] (Telleverk)

Nylondiameter [E42] (Telleverk)

Lindiameter [E42] (Telleverk)

Omdreining [E45 P] (PV)

Omdreining [E445 P] (Paus mode)

[O]PP (Tryckknapp) (Sidan Maskinen – 2)

Oppdrag (Sidan Føroord avsnitt Diverse forklaring
samt Fiskeprogram P3 og P4)

Opphaling (Sidan Føroord avsnitt Diverse forklaring
samt Fiskeprogram P3 og P4)

Opphalingfart [E13 P]

Ovan dybde [E443 P] (Stop i Blokk)

Ovan dybde [E53 P] (Luftbrems)

PAUSE Meny [E3] (Diverse pauser)

PAUSE Meny [E445] (Paus mode)

Pause ved napp og null [E63 PP] (Summer)

PIP Meny [E63] (Summer)

Profiler (Bruker) Se kapittel [Z]

Pulsengde [E45 PPP] (PV)

Pulspause [E45 PPP P] (PV)

PV Meny [E45] (Polvändningspulser, koppling)

Påslag av maskinen (Sidan Installation – 2)

Reset.....se kapittel [Z]

Retning [E43P] (Telleverk)

Samarbeide ved napp [E652 PPP].

Serienummer [E62PPP PPP PP] (och Program
version)

SEND [Z5] (Sända firmware till annan maskin)

Slav (adresse i nettverk) [E652]

Slur (Trekraft) Se Slur (Slirkraft)

Slur (Slirkraft) Se under MOTOR [E1] og [E15]

Slur + (Extra kraft ved oppdrag eller napp)

Slur + (Tryckknapp [1]) (Sidan Maskinen - 3)

Slur - (Tryckknapp [4]) (Sidan Maskinen - 3)

SNURR Meny [E151] (Antitrassel)

Stanna ved null [E441] (Telleverk/Line ute)

Spennning [E62] (Batteristilling)

Språk [E611 PPP] (Display)

Statusfelt (Se HUVUDBILD)

STOP Meny [E153] (Motorstop)

Stopp i Vann [E442]

Stopp i Blokk [E443]

STOP.P Meny [E44]

[S]TOPP (Tryckknapp) (Sidan Maskinen – 2)

Styrke [E51] (Fartbrems)

Styrke [E52] (Dybdebremser)

STOLPE Meny [E612] (Display)

STOR Meny [E613] (Display)

Stødkode Meny [E64] (Tyverikode)

Symboler (Sidan Maskinen – 1)

Temperatur [E62 PP] (Internt i maskinen)

TELLER Meny [E43]

Tellerverk (se **TELLER** Meny [E43])

Tid [E151 PP] (Antitrassel)

Tid [E45] (PV)

Tid [E442] (Stop i Vann)

Tid [E51 P] (Fartbrems)

Tid [E52 P] (Dybdebremser)

Tid Opp [E3] (Nappregistrering)

Tid Ned [E3 P] (Nappregistrering)

Tid innan visning [E613 P] (Display stora tecken)

TRYCKKNAPPAR (Sidan Maskinen - 1)

Tyverikode (se Stødkode)

VANN Meny [E442]

Ved knapptrykk [E63] (Summer)

Veint på krok, se Vænta på krok.

Visa Hjulstatus [E615 P] (Visning av hjulstatus)

Visa Nappdybde [E3PPP PPP] (Nappregistrering)

Visningstid [E614] (Slur, Napp og Brems)

VRID Meny [E152] (Vridmoment)

Vænta på krok [E652 PPP P]

Återstart [E443 PP] Inst. For **Stop i Blokk**

Återstart [E3 PPP PP] (Ved nappregistrering)

Återstilling (se Reset)

Øvre stolpe [E612 P] (Display)

Øvre stapel [E612 P] (Display)

Varning!

När maskinen slås på, sätts den eventuellt i PAUSE MODE, vilket innebär att motorn startar och drar in linan om den dras ut!

Läs mer om Pause läge(mode) i kapiel [E445]

Innan uppstart och användning av EX får göras måste hela manualen inklusive PAUSE MODE lästs igenom och förståtts av användaren.

GDPR (General Data Protection Regulation)

För att kunna skicka produkter och ge bästa support så registrerar och lagrar Belitronic Sweden AB (org.nr 556200-3672) kundinformation som kund frivilligt har lämnat till oss eller via våra återförsäljare.

Informationen som eventuellt lagras är Kundens Namn, Adress, Telefonnummer, E-post address. Vidare lagras kunds serviceärenden där kundens maskiner och maskindelars modeller och serienummer sparas tillsammans med datum, felbeskrivningar och åtgärder.

Utanför Belitronic Sweden AB delas information endast med berörd återförsäljare inför respektive ärende. Utöver detta har Transportörer tillgång till kunds adress. Revisionsfirma har full insyn i bolaget.

För mer detaljer om vår datalagring, eller av utdrag, ändring/radering av information vi har om dig som kund skriv till mailbox@belitronic.se eller ring oss på telefon 0612-32000.

Tack för att du köpte en BJ5000Ex och lycka till!

belitronic