



Manual en inglés para BJ5000Ex



Edición 5 (del programa 1.1407)

¡ ADVERTENCIA!

BJ5000EX con la versión 1.1407 o posterior del programa tiene un nuevo modo de pesca, llamado modo de pausa.

POR FAVOR ASEGÚRESE DE LEER LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:

Modo de pausa: Es una nueva modalidad de pesca para BJ5000 EX. Similar al modo Manual, esta modalidad se utiliza para mantener la misma longitud del sedal en la pesca de fondo, sin importar el peso en el sedal debido a las capturas. Si el EX detecta que la rueda está girando hacia atrás bajo carga (peso de las capturas) el MOTOR arranca y arrastra el sedal hasta la última posición de parada. Este modo también es útil cuando se utiliza el motor de la embarcación para mantener el barco en posición sobre un banco de peces con los sedales en el agua.

Tenga cuidado de mantener las manos alejadas de la rueda cuando se utiliza el modo de pausa ya que la rueda puede arrancar inesperadamente!!

Modo manual: Modo manual es la configuración predeterminada cuando se enciende el EX. Es también el modo de espera cuando la máquina no esté en uso. El motor arrancará sólo pulsando el botón [U] P. Si el sedal queda en el agua, especialmente cuando se mueve el barco, se tira el sedal desde el volante.

Modo automático: Utilizado para la pesca con uno de los seis programas de pesca seleccionables con el motor controlado por el programa del sistema EX, según los modelos anteriores.

CONTENIDO

	Página		Página
<i>Prólogo</i>		<i>Imágenes en el menú 2</i>	
Instalación	3-4	DISP	25-27
Arranque de la máquina	5	INFO, BEEP	28
Bobinado en el sedal (Nylon)	5	Código (Anti código de robo)	29
Algunas explicaciones, consejos etc..	6-7		
Panel de control (película frontal)	8	<i>Programas de pesca</i>	
Pantalla	9	Resumen	30
Programación normal	10-14	Pesca normal	31
Pantalla de inicio, (LINE OUT)		Pesca con pausas	32
Símbolos (DRAG, CATCH, BRAKE)	11	Pesca de fondo	33
		Pesca de fondo con pausas	34
<i>Botones</i>		Programa de caballa y calamar	35
Botón [P] programación	10	Caballa española	36
Botón [1]-[6]	11-12		
Botón [Z] ero, [A] uto, [U] p, [S] top	13	<i>Otros</i>	
Botón [E] nter	14	Tablas de valor	
		(max, min, los valores de fábrica)	37-43
<i>Imágenes en el menú 1</i>		Solución de problemas	44
MOTOR (velocidad etc.)	15-17	Mensajes de error	45
Rueda (configuración de sedal/nilón)	18-20	Servicio (embrague)	46
P.STOP		Información técnica	46
(configuración de punto de parada)	21-22	Accesorios	48
Freno (freno configuración)	23	Garantía	49
Pausa, CATCH	24		

Felicitaciones por una excelente opción de máquina para criba (jigging).

Belitronic ha producido las máquinas electrónicas de criba (jigging) desde 1972, por vez primera en el mundo. Desde entonces se han vendido miles de máquinas en 70 países, principalmente en Noruega, Islandia y las Islas Faroe.

APROBACIÓN

Esta máquina BJ5000 es producida por Belitronic Sweden AB en Lunde, Suecia, en conformidad con las normas apropiadas para la aprobación de la CE y la marca dentro de la UE y la CEE. El número de serie está impreso en fuera de la etiqueta y también en la etiqueta debajo de la caja de engranajes.

La máquina está destinada sólo para la pesca. Se debe montar de tal manera que no haya peligro cuando se use. Es muy importante que el carrete, el sedal y ganchos no entren en contacto y lesionen al operador de la máquina. El botón de parada de emergencia debe ser fácilmente accesible. Revise diariamente que la parada de emergencia funcione.

La máquina debe estar conectada a una CC de 12 o 24v, la fuente de alimentación debería ser una batería de plomo ácido (véase el capítulo sobre la instalación)

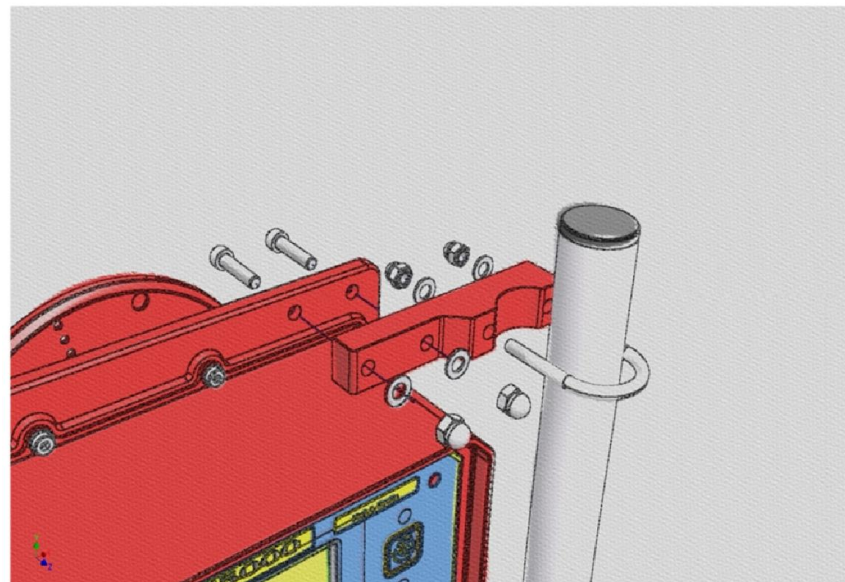
La máquina puede utilizarse sólo por aquellos que han leído y aceptado el contenido de este manual del usuario.

Detalles de montaje

INSTALACIÓN

Tras la instalación, tenga cuidado especialmente con las partes mecánicas, pero lo más importante las conexiones eléctricas. Si tiene dudas, póngase en contacto con un electricista cualificado. Monte su BJ5000Ex con los soportes y los pernos en U de 40 mm suministrados. Los soportes pueden fijarse a ambos lados de la máquina. Montar los soportes primero en la máquina con los pernos M8 suministrados, arandelas y tuercas redondeadas. No apriete demasiado. En segundo lugar, utilice los pernos en U suministrados alrededor del tubo con arandelas y tuercas. Ahora Revise la firmeza de todas las tuercas.

Continúa en la página siguiente...



Instalación

Asegúrese de que esté presionado el botón de parada de emergencia antes de conectarlo a la batería

Para evitar la anulación de la garantía del BJ5000Ex **sólo** puede conectarse a una **batería de plomo!**

Esto es muy importante ya que la máquina tiene que liberar energía cuando se trabaja duro, lo cual puede manejar una batería. Un normal suministro eléctrico o adaptador de red **no** lo manejará y resulta en daño permanente a su máquina. El cable está conectado directamente a la batería o a través de un interruptor de circuito a la batería.

Evitar dañar el cable y evitar agrupar el cable con otros cables, ya que esto puede causar interferencia con otros dispositivos electrónicos. La longitud del cable estándar es 7m, para cables más largos, por favor pregunte a su distribuidor

Si usted nota interferencia en por ejemplo la radio, intente mover el cable de la máquina o mover la máquina



CÓMO EMPEZAR

Encienda la máquina girando el botón de parada de emergencia ligeramente hacia la derecha hasta que salga hacia fuera. La máquina ahora está conectada. Ver la pantalla durante el arranque ya que proporciona la información desde los primeros segundos.

NOTA! Si la pantalla está oscura; la máquina está incorrectamente conectada a la batería. Cambiar la polaridad de la batería.

ACTIVAR NYLON/SEDAL

1. Atar el sedal de manera segura a la rueda. Establecer DRAG (arrastre) al mínimo pulsando botón **[4]** hasta que desaparezca la barra.

1. Pulsar el botón **[U]P**. Ahora el motor funcionará sin potencia a la rueda. Pulsar **[S]TOP**. Compruebe la dirección de las ruedas. Si la dirección es correcta entonces ir al punto 4, si no entonces el punto 3.

1. Presione el botón **[E]NTER**. Presione **[4]** para **Wheel**. Presione **[3]** para **Contador** presione el botón **[P] ROG** una vez. La máquina ahora debe mostrar la dirección en la pantalla. Cambiar los valores ("*Normal*") o ("*Reverse*") usando el botón **[3]** y **[6]**.

1. Compruebe que está amarrado el nylon

1. Pulsar **[U]P** y el motor arranca.

1. Aplique más **DRAG** (arrastre) con pulsaciones breves del botón **[1]** hasta que se alcance la fuerza deseada para el bobinado. Reducir la fuerza con el **[4]**. **Nota** no utilice mucha fuerza cuando bobine el nylon, la máquina es muy fuerte y se podrían producir lesiones.

1. Cuando bobine la cantidad deseada presione **[S]TOP**.

Para que la máquina cuente correctamente tiene que revisar algunos otros parámetros. Esto se describe en las páginas 18-19.

Algunas explicaciones

Estos son algunos buenos consejos antes de leer el manual!

Este signo [] se utiliza para decirle qué botón pulsar. [Z] o [1] se refieren a los botones [Z]ERO y [1].

Los que aparecen en negrita, por ejemplo, **MOTOR** se refieren a una de 6 opciones que se pueden hacer en la imagen de menú

Usted elige mediante botones [1]–[6] que entran en un submenú o valores.

Entre (” ”) en cursiva están escritos los nombres de las funciones.

En el manual de la velocidad de la rueda y el motor se mide en RPM. Esta no es la velocidad del sedal en el agua, sino la cantidad de revoluciones en el motor y la rueda.

Señal sonora: Un altavoz incorporado le da un sonido audible cuando tiene una buena captura. Usted también consigue alertas audibles y ruidos claves, todos estos pueden eliminarse si lo desea.

LED de capturas: Cuatro diodos de luz parpadean con capturas o pérdida de captura si usa *la función* (”TANGLE” o enredo).

Pv se utiliza para invertir los polos magnéticos, producidos por el embrague, y así se desmagnetiza el metal

Algunas explicaciones

Ajustes de fábrica: BJ5000Ex está programado desde la fábrica para estar listo para usar directamente de la caja. Se toman los valores básicos de un modelo anterior, el BJ5. Lo único que se tiene que configurar es la profundidad y longitud de la criba, para que pueda pescar en la profundidad y utilizar la longitud de criba que necesite. Si ha notado que la máquina no está funcionando como debe, puede restablecer la máquina a valores de fábrica. (Vea la página 13 sobre botón [Z]). Todos los valores excepto la dirección de la rueda, el lenguaje y los valores de PV se reiniciarán.

Punto cero: Cuando usted presiona el botón [Z] reinicia el contador de profundidad. Normalmente esto se hace cuando sus ganchos y sedal están justo debajo de la superficie. Esto entonces se convertirá en el punto de referencia para la máquina. Entonces se detendrá cuando regrese a la superficie, ya sea en modo manual o con captura. Como el sedal puede ser diferente cada vez en la rueda, podría ser una alternativa utilizar el subvalor (parada en la polea") Lea más abajo MENU1 – rueda – P.parada – POLEA. (Páginas 18 - 22)

Características especiales en el programa de pesca de fondo.

Profundidad máxima: Una característica especial utilizada en la pesca con fuertes corrientes para reducir el distanciamiento del sedal de la embarcación. Dos características pueden ayudar a reducir esto

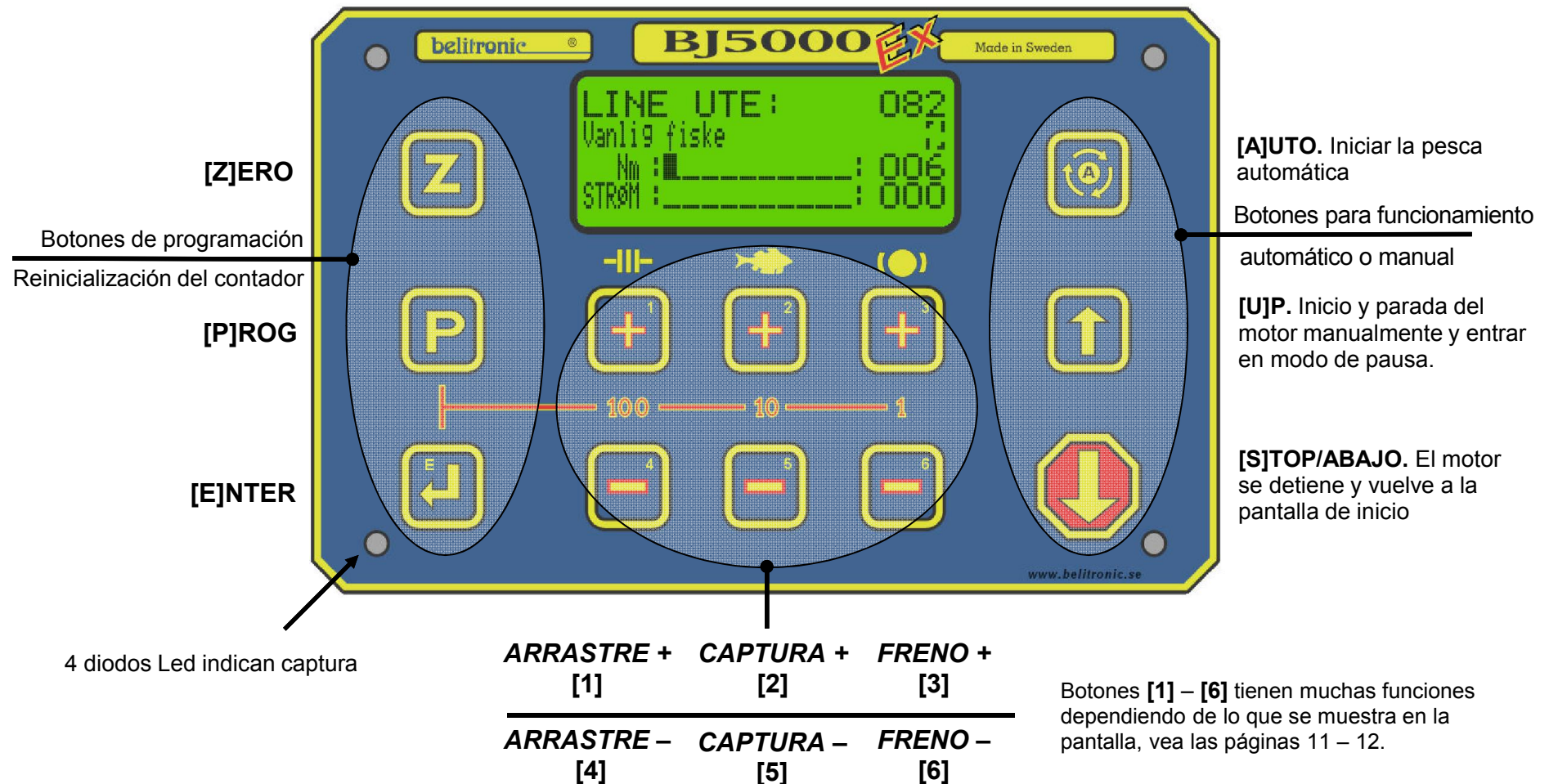
La **profundidad máxima** determina en qué longitud esto debe suceder.

Recogida. Cuánto porcentaje de sedal será rebobinado antes de pesca continúa. El valor es un porcentaje de la **profundidad máxima**. *Ejemplo: Pesca de fondo pasa entre 60 y 80 metros de profundidad. La **profundidad máxima** se encuentra a 100 metros y la **recogida** se establece en 75%, así que cuando el sedal llegue a 100 metros, la máquina recogerá un 75% de la longitud de 100 metros (75 metros) y volverá a empezar a pescar a partir de ahí.*

PANEL FRONTAL

El panel frontal en BJ5000Ex (llamado Ex desde ahora) se entrega con un display gráfico, 12 botones retroiluminados y 4 diodos LEDs en las esquinas. Estos se utilizan para la indicación de captura.

Todos los botones tienen más de una función. En la pantalla de inicio cuando "LINE OUT" es mostrado, botones [1] – [6] cambian valores de **arrastre**, **captura** y **freno**. En todas las otras pantallas se utilizan numéricamente 100, 10 y 1. A partir de ahora los botones va ser simbolizada en el manual con [] por ejemplo. [Z] para [Z]ERO.



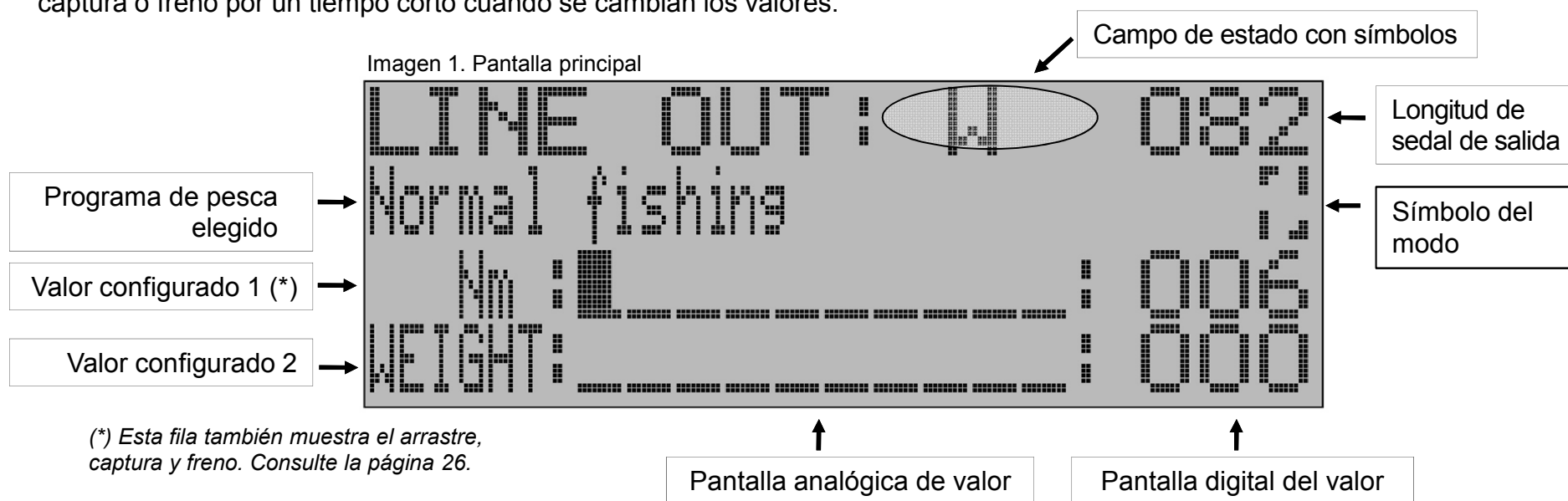
Pantalla de inicio

La pantalla tiene 4 filas con el texto que contienen 16 caracteres. La pantalla de inicio que a menudo se hace referencia, muestra "LINE OUT" muchas funciones aparecen al mismo tiempo, y algunos pueden ser configuradas por el usuario.

Fila 1: Muestra la longitud del sedal de salida, se muestra en metros, brazas o pies. Si hay un signo menos antes de los números, entonces ha bobinado por debajo de cero. Usted también tiene el campo Estado con diferentes símbolos

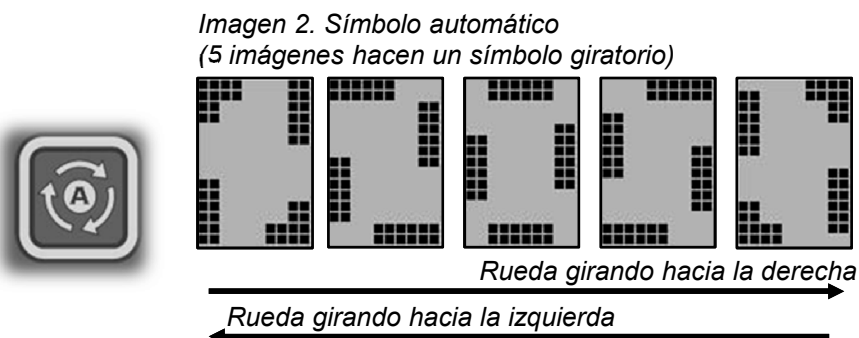
Fila 2: Muestra **programa de pesca** elegido. Más lejos a la derecha vemos el símbolo de pesca automático.
(más explicación al pie de página).

Las filas 3 y 4 muestran los valores configurados (1 y 2) tanto en analógica como digital. Fila 3 muestra valores de arrastre, captura o freno por un tiempo corto cuando se cambian los valores.



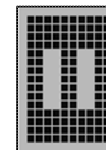
Símbolo automático

Cuando [A] es presionado, el "Símbolos de modo" "símbolo automático" muestra el símbolo en Auto para mostrar que la máquina está funcionando ahora automáticamente. El símbolo indica la dirección asumida y gira en sentido horario o anti horario, así como inmóvil durante las pausas. A la derecha, se muestran las diferentes imágenes de modo automático. Cuando se usa el modo manual los símbolos no son mostrados.



BOTÓN [P] ROG

Ex con programa 1.1407 o posterior tiene un nuevo modo llamado "Modo de pausa". Esto evita que se extraiga el sedal cuando los ganchos se quedan en el agua cuando se mueve el barco entre los lugares de pesca, o parado (en modo automático). Modo de pausa se hace pulsando botón [U]p en modo automático. Se visualiza el símbolo pausa (ver imagen a la derecha). La rueda puede rodar hacia atrás dos vueltas antes del comienzo del motor. Se detiene en la ubicación de la última parada otra vez. Arranque del motor es notificado con un pitido. Para salir del modo pausa, pulse [S]TOP, para el modo Manual y prevenir cualquier inicio de motor, o pulse [A]UTO para el reinicio del programa de pesca.



Pulse [P] una vez para elegir **PROGRAMA DE PESCA**: "Pesca Normal", "Criba a pasos", "Pesca de fondo", "Pesca de fondo a pasos" y "**Pesca de caballa**". Para navegar a través de los programas de use botones [3] y [6].

Pesca de la caballa también puede ser utilizado para la pesca del calamar.

"**Pesca normal**" también puede configurarse para "**programa de curricán**".

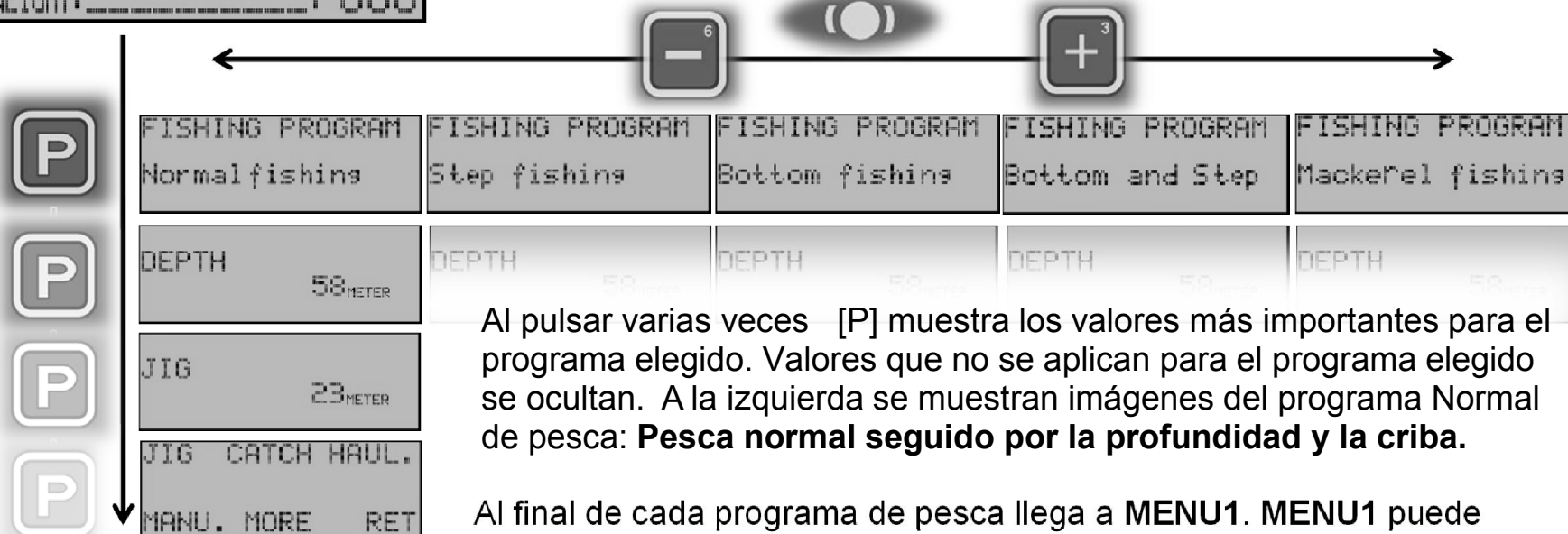
El botón [P] también se utiliza para llegar a los diferentes configuraciones en programa de pesca. (Véase abajo)

Pantalla de inicio

```

LINE OUT: W 082
Normal fishing
Nm : : 006
WEIGHT: : 000
    
```

Símbolo del freno

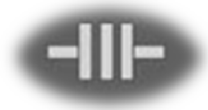


Al pulsar varias veces [P] muestra los valores más importantes para el programa elegido. Valores que no se aplican para el programa elegido se ocultan. A la izquierda se muestran imágenes del programa Normal de pesca: **Pesca normal seguido por la profundidad y la criba.**

Al final de cada programa de pesca llega a **MENU1**. **MENU1** puede visualizarse desde la Página principal pulsando [E]. Si pulsa más veces [P] o [E] le llevará a la pantalla de inicio.

BOTONES [1] al [6] (arrastre, captura y freno)

Los botones debajo de la pantalla[1]-[6] tiene cuatro funciones diferentes, empezamos con los símbolos encima de ellos.



Este símbolo significa **ARRASTRE**. Ajuste la energía que se transfiere mediante el embrague a la rueda cuando el sedal está siendo arrastrada o cuando la rueda está parada. (Excepto cuando se usa **programa curricán**, aparece arrastre de profundidad que muestra cuánto energía usted desea para sostener la rueda fija.



Este símbolo significa **CAPTURA**. Ajuste el valor con el que la máquina se arrastrará cuando tenga una captura. Cuantos más peces en el sedal más potencia del motor. Este valor se compara con el consumo de energía del motor que constantemente se muestra en la pantalla.



Este símbolo significa **freno** frena la rueda cuando se proporciona sedal para evitar nidos de pájaros o contragolpe. Esto es más débil que el **ARRASTRE**.

Imagen de ARRASTRE



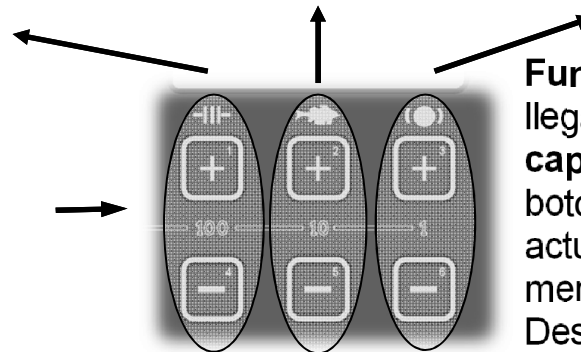
Imagen de CAPTURA



Imagen de FRENO



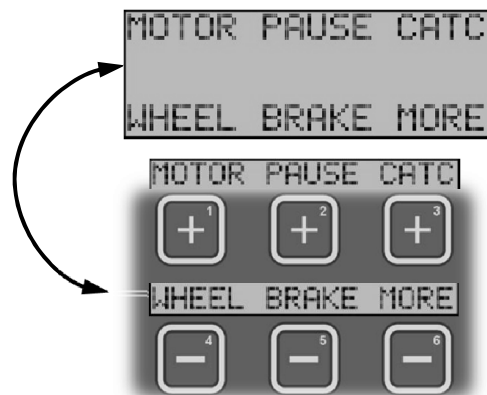
Imagen principal



Función1. Desde la pantalla de inicio se puede llegar a estos importantes valores de **arrastre, captura y freno** pulsando directamente en los botones [1] – [6]. Pulsando una vez verá el valor actual en la fila 3, pulsando varias veces en más o menos cambiará el valor del modo seleccionado. Después de un tiempo de visualización ajustable la fila 3 vuelve al valor elegido¹. En este ejemplo se muestra el par de motores ("Nm")

BOTONES [1] al [6] (arrastre, captura y freno)

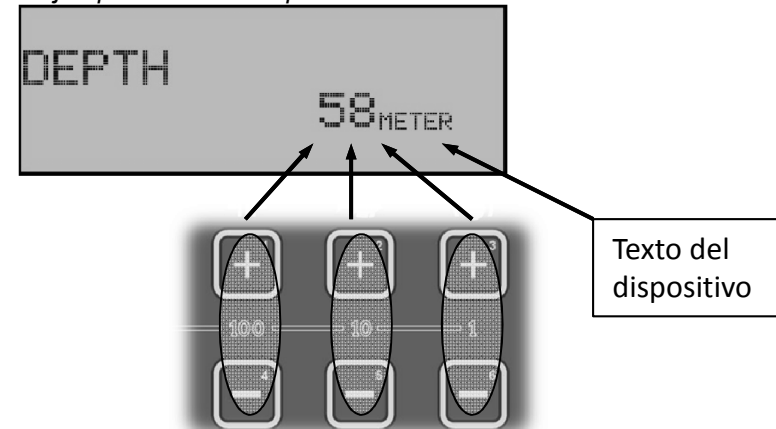
Ejemplo MENU1



Función2. Los botones se utilizan para navegar en los menús. Cada botón se refiere al texto en la pantalla del menú. Por ejemplo Menos a la izquierda irá al menú de la rueda mientras que menos en el medio irá al menú de freno. Las opciones más y RET en varios menús se utiliza para ir al siguiente menú o regresar al último menú.

Función4. Es decir, cambiar números grandes. Código antirrobo que es cambiado cada número individualmente. Como la imagen muestra los botones [3] y [6] se utilizan para cambiar el número seleccionado mientras los botones [2] y [5] cambiar la posición del cursor, que es indicada por una flecha. Para confirmar el código pulsar [P].

Ejemplo del valor de profundidad

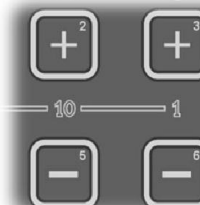


Función3. Utilizado para cambiar la configuración y valores. [1] y [4] ajustar en 100, [2] y [5] ajustar en 10 y [3] y [6] ajustar en 1. Es decir, los números decimales. tiempo es cambiado de 10, 1 y 0, 1. Para números con cuatro dígitos se cambia el primer número (1000) con [1] y [6].

Código antirrobo



Posición derecha >



Aumentar el número de 1

Posición izquierda <

Reducir el número de 1

OTROS BOTONES Y SÍMBOLOS



[Z]ERO – botón (cero) tiene dos funciones:

1. Para reiniciar el contador de profundidad
2. Para reiniciar la máquina valores predeterminados de fábrica. Esto es útil cuando algo inexplicable sucede. Sostenga el botón por 5 segundos para reiniciar la máquina a los valores predeterminados de fábrica. Sólo afecta a los valores que están entre corchetes en el capítulo de los textos de pantalla.

A la derecha del panel hay tres botones utilizados para el funcionamiento de la máquina.



[A]UTO – botón (automático) significa iniciar la pesca. Si mantiene el botón apretado, la rueda se **liberará** sin freno. Cada vez que se presiona el programa comenzará de nuevo. Si mantiene el botón apretado, el sedal se liberará sin freno hasta que se suelta el botón.



[U]P – botón (arriba) que recoge manualmente el sedal hasta cero. Presione una vez rápidamente para recoger continuamente presione otra vez para parar el motor.

Una alternativa es usar el ("parar en polea") o ("parar en agua")



[S]TOP/abajo – botón (STOP/DOWN) se detiene todo, cancela todos los programas incluyendo recogida manual. *Si mantiene presionado el botón la máquina proporcionará sedal con el freno hasta que suelte el botón.*

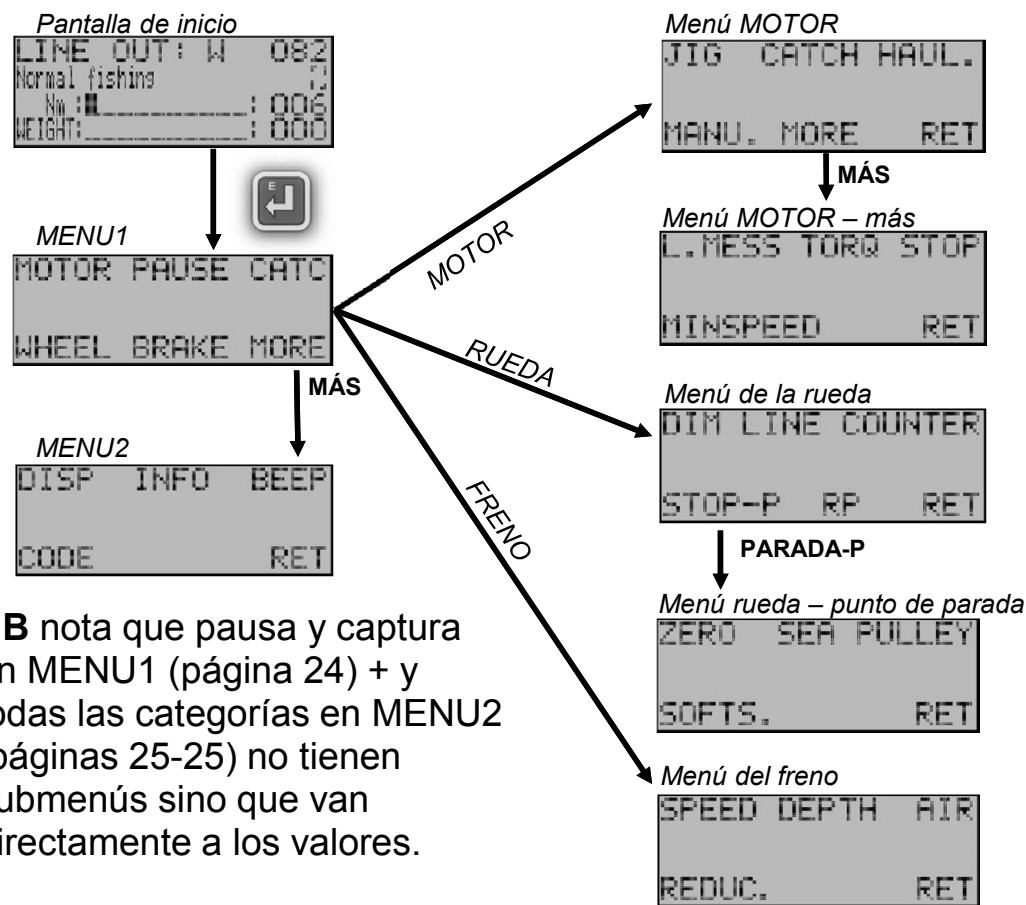
[P] – botón se explica en la página 10

Los **botones [1] – [6]** es explicado en las páginas 8, 10 - 12

[E] – botón se explica en la página 14

ESTRUCTURA DEL MENÚ Y [E] BOTÓN ENTER

[E] – botón se utiliza para entrar y salir de la programación y modo menú sin importar lo que se muestra en la pantalla. En el fondo es un Resumen de los menús. Pulsando [E] en la pantalla de inicio vienes a menú 1. Este menú va entonces a los valores y los submenús. Si presionas más luego vienes a menú 2 y si pulsas RET vuelve al menú anterior. Use [1]-[6] para navegar en los menús. Utilice [P] para navegar a través de los valores del menú elegido y use [E] para guardar estos valores y volver a la pantalla de inicio.



Velocidad y aceleración del motor en modo manual o automático. Lea más en la página 15.

Valores especiales para "atasco en el sedal" y cambiar la potencia del motor y la función. Leer más en las páginas 16-17.

Ajustes para la medición de la profundidad, así como el **PV**-configuración del tablero. Como se describe en las páginas 18-20.

Ajustes para el tiempo en marcha de la rueda y lo que deben hacer al llegar a cero. Leer más páginas en 21-22.

Ajuste de los frenos de velocidad 3 que afectan la rueda. Como se describe en la página 23.

NB nota que pausa y captura en MENU1 (página 24) + y todas las categorías en MENU2 (páginas 25-25) no tienen submenús sino que van directamente a los valores.

MENÚ DEL MOTOR

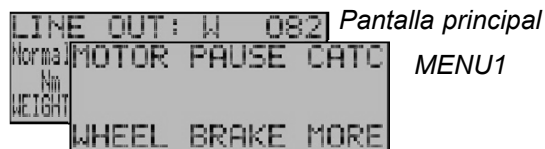
CRIBA

CAPTURA

RECOGIDA

MENÚ

MOTOR



MENU1



Configuración de la velocidad del motor y la aceleración.

Escrito por debajo son los modos de velocidad diferentes

[1] - [4]. [5] que atribuyen un uso más avanzado.

Navegar mediante el uso de [E] - [1]

Ex tiene velocidades totalmente diferentes con aceleraciones individuales. **Velocidad normal de la criba** y **velocidad de la captura** con pescado, y **velocidad Manual** cuando se recoge manualmente. Todas las velocidades se dan en las revoluciones y se pueden ajustar desde 50 - 180 rpm y tiempos de aceleración pueden ajustarse desde 0,1 - 10 segundos.

CRIBA [1]. Aquí es el escenario para la pesca normal. La primera foto ("**arranque suave**") es la aceleración de inmóvil a la velocidad de trabajo ("**velocidad de criba**") se alcanza. El valor de fábrica es 1,5 segundos. Para cambiar esto pulsar [P] una vez. Ajuste de fábrica para ("**velocidad de criba**") es de 150 rpm.

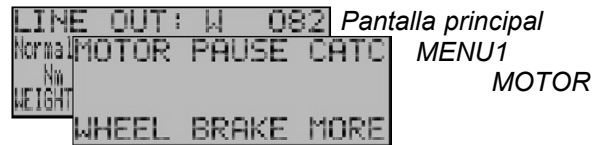
Captura [2] opcional ajuste temporal ("**velocidad de la captura**") que se activa por máximo 60 segundos (ajustables) después de captura está registrado. La velocidad ("**velocidad de la captura**") se fija generalmente baja para ajustar los ganchos antes de recoger la captura. ("**velocidad de la captura**") tiene un valor predeterminado de 150 rpm. Pulsar [P] y usted puede ajustar el tiempo (cuánto tiempo "**velocidad de la captura**" va a durar. El valor predeterminado para este está apagado, o configurar el tiempo a cero.

RECOGER [3]. Cuando captura se registra la velocidad cambia de ("**velocidad de criba**") a ("**velocidad de la captura**") si está activado y luego ("**velocidad de recogida**") y la captura se recoge. La transición a ("**velocidad de recogida**") ocurre vía el tiempo de aceleración ("**inicio suave**"). El ajuste predeterminado es 0,7 segundos y 150 rpm.

MANU [4]. Al pulsar [U]P la máquina recoge en modo manual. Como ("**velocidad de la criba**") y ("**transporte de recogida**") esta función consiste en un tiempo de aceleración ("**arranque suave**") y luego un ("**velocidad**"). Valor por defecto es 160 rpm y 1,5 segundos.

MENÚ MÁS MOTOR

TANGLE (enredo)



MOTOR - MÁS



Ajustes avanzados con TANGLE (enredo), par de motores Junto con el embrague y motores detener el tiempo. Escrito por debajo de opción [1] **se explica**. [2] y [3] se explican en la página siguiente.

Navegar con [E] - [1] - [5]

TANGLE (enredo) [1]. La última opción de velocidad es TANGLE (enredo), y esto se utiliza cuando el nylon de 2 o más máquinas se trenzan. Una de las máquinas registrará el plomo de otras máquinas como captura. Cuando esto está registrada como captura la máquina entonces intentará recoger la captura. Será el motor de la otra máquina trabajando con poca o ninguna resistencia. El indicador de alimentación para uso después caerá por debajo del ("**valor de base para enredo**"). Si el indicador de encendido se queda debajo de este valor durante un tiempo determinado ("**tiempo para Tangle**" (enredo)), utiliza la velocidad de recogida ("**velocidad en enredo**" (enredo)) para reducir el riesgo de un desastre mayor o enredo. Al mismo tiempo la otra máquina continuará en modo de captura a la misma velocidad. Si o cuando la máquina alcanza la primera máquina así que la energía uso es normal otra vez la velocidad cambiará entonces a ("**velocidad de recogida**"). Menor consumo de energía también puede ocurrir cuando los peces enganchados nadan hacia la superficie.

Para asegurarse de que esta función trabaja es importante que ("**velocidad de tangle**" (enredo)) es más alta, o al menos lo mismo que las otras máquinas ("**velocidad de recogida**"). Sin embargo es buena práctica que todas las máquinas ("**velocidad de recogida**") son las mismas que esto se traduce en un funcionamiento más suave, y cambios entre ("**tangle (enredo)**") y ("**velocidad de transporte**") se reduce al mínimo. Cuando la máquina está funcionando **pesca de fondo** los primeros metros después abajo detectan siempre sin resistencia, esto es porque el plomo ya ha tocado fondo y rodarán a pocos metros de la rueda. Por esta razón **ENREDO** se encuentra inactivo en la parte inferior. El ajuste utilizado para esto es ("**distancia para enredo**").

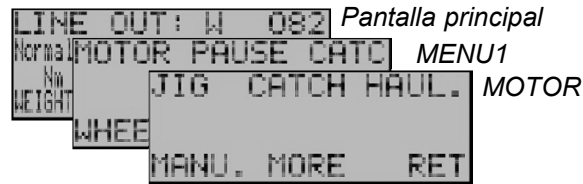
Si ("**valor de base para enredo**") se utiliza entonces tiene que establecer el valor para el consumo de energía inferior a lo que la máquina utiliza al recoger una criba vacía incluyendo plomo en normal ("**velocidad de criba**"). Es el último ajuste ("**Tiempo para enredo**"). Esto es cuánto tiempo el motor tiene que ir con poca resistencia antes de la captura o enredo es activado.

MENÚ MÁS MOTOR

TRENZAR

PARADA

MÁS



Ajustes avanzados para motor en ENREDO y
El par de torsión de los motores en relación
con el tiempo de embrague y de parada.
Escrito por debajo son opciones [2] y [3].

Navegar usando [E] - [1] - [5]

Par de torsión del motor [2]. Una de las mejoras para el *EX* es un motor sin escobillas, un motor paso a paso con el 50% más de potencia de arrastre que los modelos anteriores. También es mucho más rápido debido a que no hay ninguna caja de engranajes y el resultado es que la eficiencia se incrementa exponencialmente. La máquina está construida de tal manera que el embrague no se deslice, en cambio la electrónica regula la cantidad de esfuerzo de torsión que se envían al motor mediante el ajuste de arrastre.

La automatización en la *Ex* "supervisa constantemente la" que hay un poco más de par de torsión en el embrague que el motor. Si hay tanta resistencia que el motor se detiene, luego la rueda se detiene. Si la captura arrastra más que el motor puede manejar el pozo y el motor será arrastrado hacia atrás, el motor actuará entonces como un generador y la energía producida se devolverá a la batería. Si la energía es más para lo que la máquina está hecha, se reducirá el par de torsión para el embrague y el embrague patinará hasta que el sedal finalmente se recoja.

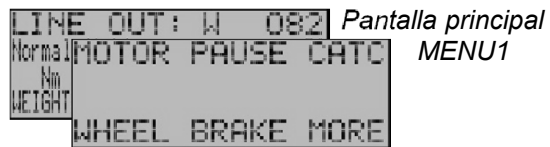
PARADA [3]. El motor en el *EX* se detiene muy rápidamente. Con el fin de emular máquinas antiguas, la velocidad del motor se reduce a cero durante cierto tiempo.

VELOCIDAD MÍNIMA [4]. Esta función se explica en la página 22 bajo la sección **SOFTS**.

MENÚ DE LA RUEDA

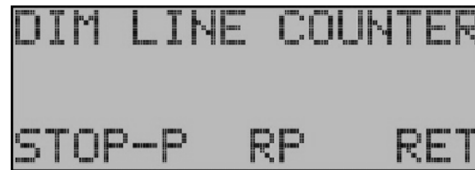
DIM

NYLON



Navegar usando [E] - [4]

RUEDA



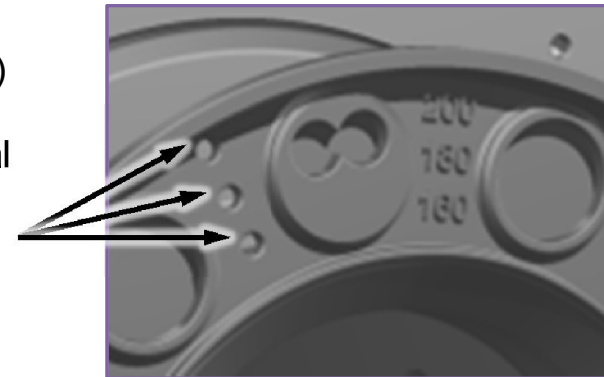
Otras opciones para las ruedas y de nylon.
[1] y [2]. Opciones [3] - [5] se escriben en las páginas siguientes.

Cuando todo el nylon es en la rueda, la dimensión y la masa tienen que fijarse (no la longitud). Esto se hace porque la máquina necesita esta información para calcular con precisión la profundidad.

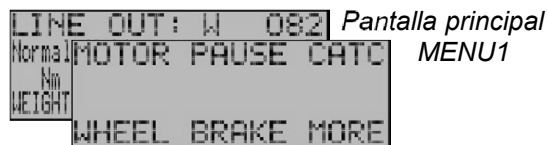
DIM [1] para llegar a este menú Presione [1]. Esto es la anchura de la rueda. La máquina se entrega con una rueda de 80mm y la configuración predeterminada para esto es de 80mm.

NYLON [2] hay dos ajustes aquí. Es la primera ("diámetro de Nylon") y es la dimensión de su sedal/nylon. Utilizar la dimensión de su sedal de recogida y no la que está en la criba. Si usted está usando un sedal auxiliar, es decir la mitad de 1,2 y 1,0 puede establecerse el valor de 1,1. una alternativa es establecer el espesor de nylon exterior que es lo que más afecta a la rueda.

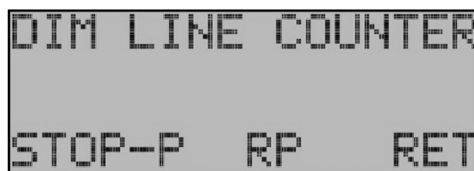
Pulse [P] para ("**masa de la rueda**"). Esto no es la longitud de nylon sino el grueso de la masa de la rueda. Para encontrar fácilmente estos allí son tres agujeros de la rueda, ver a través de estos para calcular aproximadamente cuánto sedal tienes sobre la rueda. Estos 3 valores son 160, 180 y 200. Utilice el ajuste más apropiado. la regla es que 250 mtr. de 1,4 nylon da una masa de 180 en la rueda, el diámetro mayor es de 240mm.



RUEDA



Navegar usando [E] - [4]

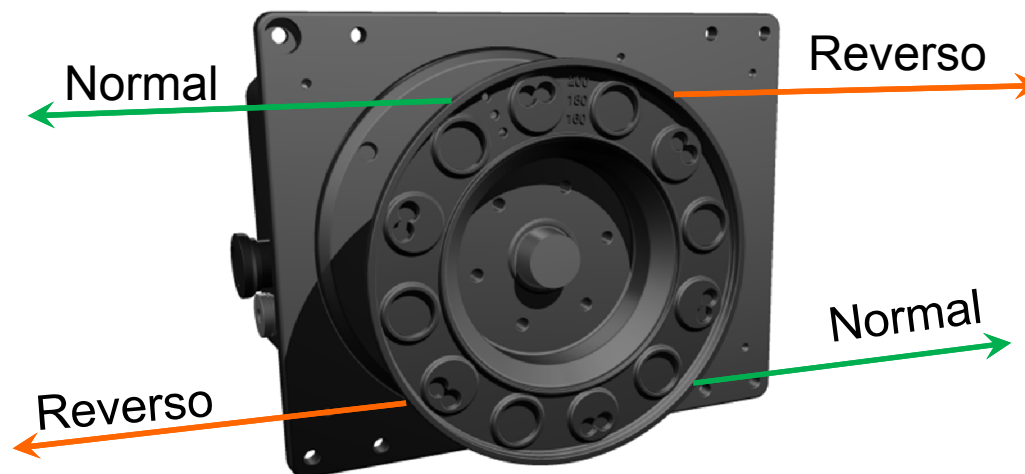


En el menú **Contador** [3] hay 3 pantallas. "**Medida**" es la primera y éste decide si la unidad de medida que utilizará la máquina es brazas, metros o pies.

El motor de la **Ex** puede trabajar en retrospectiva a las máquinas anteriores dependiendo de qué lado se libera el nylon. El sentido de rotación es elegido mediante el uso de la configuración ("**dirección**") y tiene dos opciones; ("**Normal**") e ("**inversa**"). **NOTA!** Esta elección tiene que hacerse antes de bobinar el sedal. Si usted elige la dirección equivocada el sedal se bobinará erróneamente en la rueda.

Mira la foto para ver de qué lado desee la máquina a trabajar antes de bobinar el sedal.

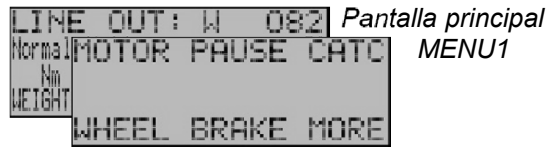
La pantalla "**Contador**" es una instalación de prueba para comprobar que funciona correctamente el contador de la rueda. Los imanes en la rueda pasan por el contador de la rueda una vez por revolución. Reduzca el **ARRASTRE** a cero y gire la rueda lentamente a mano. Entonces puedes ver que los receptores A y B cambian cuando el imán pasa. 1 indica que no hay señal y 0 indica una señal. Leer más sobre esto en la página 44, solución de problemas.



Tenga en cuenta que la imagen se muestra desde el lado de la rueda.

MENÚ MÁS MOTOR

PV



Navegar usando [E] - [4]

RUEDA



Configuración de nylon y ruedas.
Prensa [5]. Si pulsas [4] llegará al submenú que se describe en la página siguiente.

RP [5] (pulsación de RP) PV es inversión de los polos magnéticos del embrague. Cuando la máquina está en funcionamiento los valores pv invertir los polos en ráfagas breves asegurando una emisión suave y fácil mientras proporciona sedal. Si el embrague se desliza mucho bajo recogida de captura el embrague puede quedar permanentemente magnético, utilizando así los valores pv aliviará este problema

Pulsación de RP también han sido utilizados en la BJ5000 pero sólo cuando se ha colocado una tarjeta PV. El último modelo de la BJ5000 tiene esta montado de serie.

Ex está equipado con una tarjeta de PV más avanzada. Esta tarjeta no sólo controla las pulsaciones RP, sino que también permite al embrague trabajar en un 50% en ambos polos.

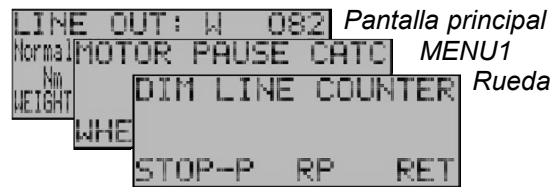
Ya no se utilizan la configuración anterior para 12 y 24v. Existen los siguientes ajustes que pueden ser ajustados:

("T1") es la longitud de la pulsación en milisegundos

("T2") es la pausa entre pulsaciones en 1/10 segundos.

("Pulsación") es la cantidad de pulsaciones que se enviará el embrague.

P.PARADA



Navegar usando [4] - [4]



Configuración de punto de parada/punto cero
Las opciones [1] y [3]. Las opciones [2] y [4] son
En la siguiente página.

Aun cuando el motor se detiene cuando el ("longitud de la criba") se recoge en AUTO, también puede detener o parar en modo automático y MANUAL si "**parar a 0**", "**parar en agua**" o "**parar en polea**" ocurre, o si presiona [**S**].

Cero [1] ("**parar a 0**") esta función determina si debe parar el motor o no cuando alcanza cero. La opción para parar en el 0 es "parar en la polea" (véase abajo). La opción para parar en el 0 es "parar polea" (véase abajo). Esta característica puede utilizarse si el nylon está expuesto a demasiada tensión (elasticidad) y por lo tanto la profundidad es diferente. La "parar polea" y "parar a 0" puede ser utilizada individualmente, juntos o desconectado. Si ambos se apagan el "parar en el agua" aún está activa.

"Velocidad mínima". Si "**parar a 0**" no se utiliza se accede a ("**Velocidad mínima**").

Esta es la velocidad del motor después del punto cero se pasa en modo automático. Esto es cuando el contador muestra números negativos.

Polea [3] ("**parar en polea**") en vez de "**parar a 0**" (véase arriba), puede hacer que el motor se detenga cuando un eslabón giratorio va en la polea. Cuando la rueda se detiene, el motor se detiene después de un tiempo bastante corto. (Sólo debe ser unos pocos segundos). Si quieres que la rueda esté inmóvil por un largo periodo de tiempo mientras pesca, el "**parar en polea**" está activo sólo alrededor del punto cero. La opción ("**en profundidad**") lo se determina. "**Parar en polea**" reemplaza el "**parar en agua**"

"Reiniciar" es una característica que para un determinado tiempo la máquina se inicia automáticamente una vez "**parar en polea**" se ha producido. Esto es lo mismo que presionar [**A**]

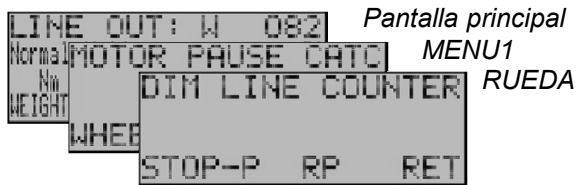
"Reajuste auto" reajusta el contador a cero automáticamente cuando "**reiniciar**" se produce.

MENÚ DE P.PARADA DE LA RUEDA

AGUA

PARADA SUAVE

P.PARADA



Navegar usando [E] - [4] - [4]



Configuración de punto de parada/punto cero
Opciones [2] y [4].

Mar [2] ("parar en agua") es igual ("parar en polea"). El tiempo máximo que el motor puede funcionar cuando la rueda detiene excluyendo la captura del fondo. Este tiempo puede ser corto, pero no puede ser 0. El tiempo máximo que el motor puede funcionar es 99,9 segundos desde las paradas de la rueda. Ajustes de fábrica: 30,0 segundos

SUAVES. [4] es el ("parada suave a 0") es cuando el contador se acerca a cero y el motor reduce la velocidad, se utiliza para evitar la pérdida de captura, este ajuste es el número de revoluciones de la rueda en reducción de la velocidad. Calculada a partir de la velocidad de la rueda tiene a la ("**velocidad mínima**") si ("**parar en 0**") se ha disparado. Consulte la página anterior.

El valor por defecto ("**parada suave a 0**") en **AUTO** es **8** revoluciones de la rueda. El ("**parar a 0**") se activa y ("**velocidad de recogida**") se encuentra a 150 Rpm. La velocidad del motor se reduce en base a esta fórmula: $1/8 \times 150 \text{ rpm} = 18,75 \text{ rpm}$ para cada revolución para las 8 últimas revoluciones. Si la rueda se sale otra vez, esto aumenta por los mismos valores.

Si ("**parar a 0**") había sido desactivado en este ejemplo la reducción de velocidad habría ido a la ("**velocidad mínima**") mediante la fórmula: $1/8 \times (150 - \text{velocidad mínima})$.

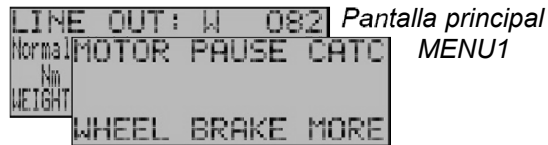
MENÚ DE FRENO

VELOCIDAD

PROFUNDIDAD

AIRE

FRENO



Configuración de 3 frenos que se utilizan para evitar el embrollo del sedal si la velocidad es demasiado alta.

Navegar usando [E] - [5]

VELOCIDAD [1] (freno de velocidad) esta función se activa si el plomo va demasiado rápido. Funciona junto con el freno constante para evitar "contragolpe" del sedal cuando acabe. Usted puede decidir a qué velocidad y en qué potencia freno de velocidad debe estar habilitado. Cuando se alcanza una cierta velocidad de la rueda, el freno se activa automáticamente con seleccionable energía y tiempo. Valores predeterminados de fábrica: 600 rpm en la rueda 20% de la fuerza de frenado máximo y un tiempo de freno de 1,0 segundos.

Profundidad [2] (freno de profundidad) esta función se activa si el plomo acerca a la profundidad ajustada demasiado rápido. Una parada suave se alcanza mediante esta función. Si se excede la velocidad deseada, el freno se activa durante cierto tiempo y con una cierta fuerza. El valor por defecto es de 400 rpm, 10% de la máxima fuerza de frenado y frenado ocurre 1,0 segundos antes de alcanzar la profundidad.

Aire [3] (freno de aire) este freno es similar al freno de velocidad. La diferencia es que está activa en cierta profundidad ("en profundidad"). El freno está diseñado para reducir la velocidad desde el principio, por ejemplo la pesca de la caballa con los ganchos todavía por entrar al agua. El freno de tiempo y energía es igual al freno de la velocidad, pero "VELOCIDAD" y el valor ("en profundidad") trabajan sobre esta profundidad. Debajo de esta profundidad el freno de velocidad está activo. Valores predefinidos de fábrica: 600 rpm y la profundidad de 0. 0 significa que la función está desenganchada por defecto. La pesca de la caballa normalmente se utiliza con el valor 10-20 ("en profundidad").

REDUC. [4] (reducción de la profundidad del freno)

Con el aumento de un mayor sedal de pesca suelto, también aumenta la fricción en el agua, que actúa como un freno natural. El plomo se pone más y más duro de sacar el sedal de pesca. Para mantener la fuerza de frenado total, la constante fuerza de frenado BREMS en cambio, consiguió reducirse automáticamente con el aumento de longitud del sedal. La reducción se determina mediante la introducción de un porcentaje de reducción, por ejemplo, 20% de BREMS a una profundidad de, digamos 100m. Fuera de una profundidad ajustada, no se puede reducir más.

MENÚ

PAUSA

CAPTURA

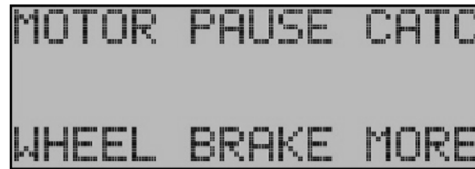


LINE OUT: W 082
Normal Fishing
Nm: 006
WEIGHT: 000

Pantalla principal

Navegar usando [E]

MENÚ1



MOTOR PAUSE CATC
WHEEL BRAKE MORE

MENU1 te trae a valores que no son Específicos de la opción de programa. Se describen a continuación son opciones [2] y [3].

Pausa [2] ("Auto Pause") es el momento desde que se presiona el botón [A] hasta que la máquina suelta el sedal. La pausa es corregir el plomo y el sedal antes del lanzamiento. Si usas esto pulsando [A] enseguida el plomo y los ganchos son liberados.

Cuando se alcanza la profundidad de pesca establecido, la ("**pausa de profundidad**") está activada. Esta es la pausa antes de que la máquina empieza a recoger ("**longitud de la criba**"). Esto está en todos los programas de pesca.

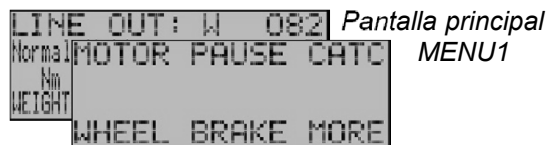
Captura [3] ("tiempo de funcionamiento") tiempo que la máquina mide la corriente del motor antes de que la captura se activa. Esto es para evitar tirones cortos en el sedal de activación de captura. El valor predeterminado es de 0,1 segundos.

("Tiempo de inactividad") si el sedal se detiene en el camino hacia abajo antes de que llegue el fondo o suspendido profundidad, podría ser que los peces están picando. Esto puede causar que se active captura. Tiempo que determina este es el momento de una revolución de la rueda. Valor predeterminado es (OUT). El rango va de 1 a 25 segundos. **NOTA ("tiempo de inactividad")** no se puede combinar con el programa de pesca de fondo.

("CAPTURA EN - velocidadde Freno") si esta opción está seleccionada, la máquina registrará captura cuando el sedal dé tirones en el camino hacia abajo.

("Reiniciar") funciona del mismo modo que ("**reiniciar**") y ("**parar en polea**") cuando se usa. (Véase el menú de la rueda - luego P.PARADA ("**reiniciar**") sucede cuando ("**parar en polea**") no se activa y se puede establecer en una hora diferente. Máquina no puede reiniciar automáticamente el contador.

MENU2



Navegar usando [E] – [6]



Mostrar la configuración, medición de valores en el código máquina, señal sonora y antirrobo. En los 3 siguientes páginas la función [1] DISP se explica. Funciones [2]-[4] se explican en la página siguiente.

PANT [1]

("Brillo") es el valor de brillo de la pantalla de 0 - 100%

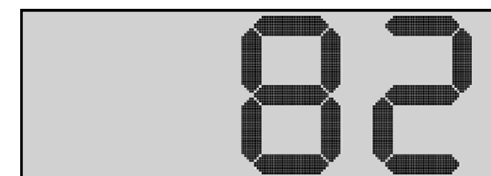
("Iluminación") es el tiempo que la luz de la pantalla está encendida después de pulsar un botón. Esta configuración puede ser de 0.1 segundos a 60 segundos. Si se selecciona "ON" la pantalla está encendida constantemente, que es también el ajuste de fábrica.

("Contraste") el negro en la pantalla. Está configurado de fábrica para el 80%. Si la máquina está montada en alto (nivel del ojo y superior) necesita un valor más bajo de contraste y viceversa.

("Idioma") Ex puede mostrar texto en dos idiomas: Inglés y noruego.

("Vista previa") el tiempo que los valores captura, NAPP y freno aparecen después de pulsar uno de los botones. Después de este tiempo, la pantalla muestra la imagen principal.

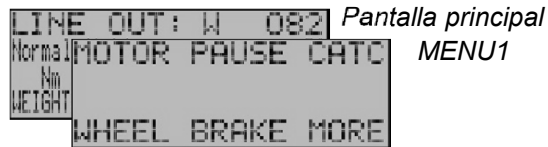
("Contador grande - tiempo de visualización") nuevo en el Ex es "la pantalla de salida de sedal". Aparece como 3 números en la pantalla, 32mm de alto y posiblemente con un signo negativo delante. Estos aparecerán después de pulsar [A]. No aparece el símbolo automático junto con los números.



("Texto de ayuda") nuevo en Ex es que hay espacio para que el texto de ayuda explique una característica. El texto es pequeño y recorre 8 filas. ("Texto de ayuda") es el tiempo antes de que se muestra. El texto aparece cuando se pulsan los botones, y este tiempo ha pasado sin tener que pulsar un botón. El texto desaparece cuando presiona [1] - [6]. Si no desea texto, ajustar la hora a 100 segundos, luego se muestra como "OUT".

MENU2

PANT



Navegar usando [E] – [6]

MENU2



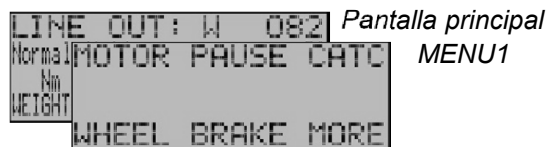
Mostrar la configuración, medición de valores en el código máquina, señal sonora y antirrobo. Funciones [2]-[4] se explican después de 2 páginas.

Continuado de PANT [1] ("opciones para la fila superior") foto principal (ver página 8) puede mostrar dos parámetros opcionales en fila 3 y la fila 4. Fila 3 comparte información con el valor para captura, freno y arrastre cuando se activan estas teclas. Fila 4 muestra el valor 2 en todo momento.

Están disponibles las siguientes opciones gratis:

1. **Peso.** Muestra la tensión del motor. 0-100% cada línea indica aprox. 0,4 amperios y cada bloque completo es de 3 amperios. La barra completa significa 20 amperios. El valor se utiliza para que la máquina pueda registrar LA CAPTURA. CAPTURA se activa cuando el valor del peso es superior al valor de captura durante un período preestablecido (**tiempo de funcionamiento de captura**), o a baja velocidad del motor.
2. **Nm (Newton-metros)** muestra cuánto par le proporcionará el motor. El valor es controlado automáticamente desde el valor preestablecido de fábrica o puede ser aumentado / disminuido por arrastre (par ajustado en el embrague). Por otra parte, esto puede cambiarse manualmente completamente.
3. **Rpm** velocidad del Motor en revoluciones por minuto. (Cuando el embrague se desliza, tiene diferentes velocidades en el motor y las ruedas).
4. **Bat** muestra el voltaje de la batería a la máquina. Mide dentro de la máquina donde se monta el cable de la batería a la electrónica.
5. **Boost** muestra el voltaje de funcionamiento de los motores internos. Esta opción se utiliza si se produce un problema de motor. Normalmente el valor debe permanecer en 33 - 40V
6. **Temp.** La temperatura dentro de la máquina
7. **KopNm. (Newton-metros)** muestra la cantidad de par de torsión del embrague
8. -----. No se muestra ningún valor en la fila

MENU2



Navegar usando [E] – [6]



Mostrar la configuración, medición de valores en el código máquina, señal sonora y antirrobo. Funciones [2]-[4] se explican en la página siguiente

Continuado de PANT [1]

El estado de la pantalla principal puede ver brevemente abreviaturas para el estado de captura y rueda. Se mostrarán también los siguientes Estados:



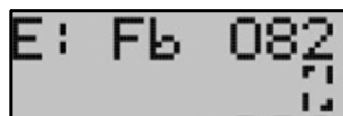
"W" para escribir. Valores medios se leen en memoria. Este símbolo no puede ser desconectado. Aparece mientras la electrónica lee en memoria. No apague la máquina cuando esto sucede.



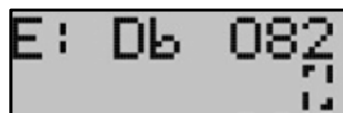
"+" Muestra que la corriente del motor pasa corriente de captura. Tiempo ("CAPTURA - tiempo de funcionamiento") empieza y empieza a grabar lo que pasa cuando pasa el tiempo. Si cae la corriente del motor, el símbolo desaparece y el tiempo ("CAPTURA - tiempo de funcionamiento") se reajusta.



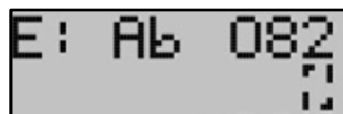
"-" Muestra si la corriente del motor es anormalmente baja. Esto muestra la cuenta regresiva para la función de "enredo" si habilitada. Leer más sobre esto en la sección de enredo.



"F" se muestra cuando ("**freno de velocidad**") se activa. Bueno para ver sobre todo si los valores están en conflicto con ("**freno de profundidad**").



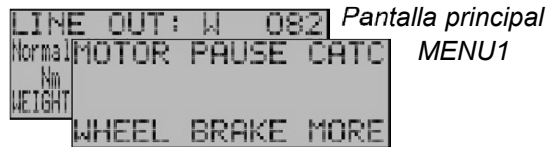
"D" se muestra cuando ("**freno de profundidad**") se activa. Bueno para ver sobre todo si los valores están en conflicto con ("**freno de velocidad**")



"A" se muestra cuando ("**frenos de aire**") está activado, puede ser utilizado para ajustar este valor.

MENU2

INFO



Navegar usando [E] – [6]

MENU2



Mostrar la configuración, medición de valores en el código máquina, señal sonora y antirrobo. Funciones [2]-[3] son explicados aquí. Esta página muestras las opciones [2] **INFO** y [3] **beep**. Opción [4] está en la siguiente página.

Continuado de PANT [1]

- ("**Ver profundidad de captura**") esta nueva característica significa que la profundidad de captura puede apagarse y no se mostrará hasta que la máquina ha recogido y parado, o puede ser totalmente desactivado. El ajuste de fábrica es que siempre mostrará la profundidad de captura cuando ocurre la captura.

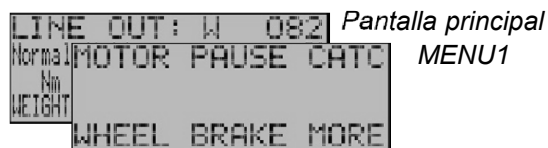
INFO (información) [2]

- ("**Voltaje**") muestra el voltaje bajo medido dentro de la máquina en el tablero principal. Si este cae por debajo de 10, 0V obtendrá un mensaje de error ("BATERÍA BAJA!"), acompañado por un sonido constante. El sonido desaparece cuando el voltaje se eleva sobre 10, 0V. Pulse cualquier botón para detener el sonido.
- ("**Voltaje de acc**") voltaje de la batería interna. Sólo se utiliza cuando hay un problema con el embrague/motor. Normal *voltaje es entre 33-42V*.
- ("**Temperatura**") temperatura dentro de la máquina en (° C).
- ("**Corriente del motor**") uso actual de los motores medido en amperios.
- ("**Sensor superior de valor húmedo**") humedad en el interior de la máquina medida desde el borde superior. (No muestra un valor)
- ("**Sensor inferior de valor húmedo**") humedad en el interior de la máquina medida desde el borde inferior. (No muestra un valor)

Pitido[3] ("BOTÓN") activa o desactiva sonidos de teclado

- ("**Número con las capturas**") cuántas veces la máquina emitirá un pitido cuando se registre una captura. Puede estar apagado eligiendo "OFF", o puede ajustarse de 1 a 99 pitidos.
- ("**Pausa en la captura o cero**") cuando la máquina ha recogido después de captura oirá un largo pitido y una pausa más larga, hasta de 60 segundos. Esto se puede desactivar seleccionando "OFF".

MENÚ2



Navegar usando [E] – [6]



Mostrar la configuración, medición de valores en el código máquina, señal sonora y antirrobo. Esta página cubre **código [4]**.

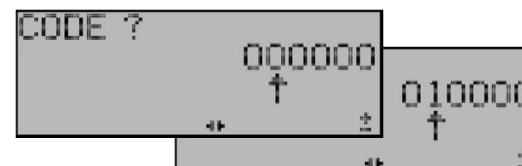
Código [4] la máquina se construye con una cerradura electrónica que puede activarse mediante un código antirrobo. Si decide usar este código, la máquina solicita el código directamente en la puesta en marcha. El código se puede definir mediante dígitos desde 0-999999. Tiene tres intentos para acceder a la máquina antes de que se bloquee. En este caso debe contactar a un distribuidor para recibir un código de acceso. Deberá indicarse al distribuidor el número a la izquierda del código que termina con una "h" y el número de serie que aparece en el arranque. Apague la máquina inmediatamente y esperar al nuevo código. Una vez que haya introducido el nuevo código, borra el código del cliente. Entonces, la máquina se activa con el nuevo código. Entonces, el cliente puede agregar su propio código.

("Código antirrobo en") determina si debe utilizarse el código antirrobo ("en el arranque") o no ("nunca").

Para seleccionar el código antirrobo haga lo siguiente: Pulsar [E] para llegar a MENU1. Selección [6] más para llegar al menú 2 y pulse [4] código. Para seleccionar el código para ser utilizado. Pulsar [P] para establecer el código presionando los botones captura [2] [5] y freno [3] [6]. (Véase el cuadro abajo) Cuando usted está satisfecho con el código, pulse [P] para confirmar entonces [E] para volver a la pantalla principal. La próxima vez que se enciende la máquina, pregunta sobre el código antirrobo.



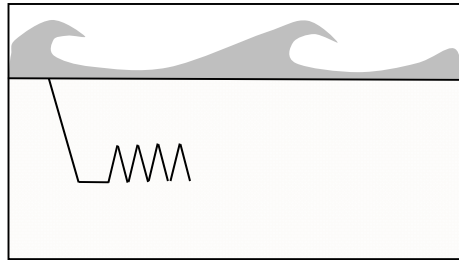
botón [2] se mueve hacia la derecha. →
botón [5] se mueve hacia la izquierda. ←



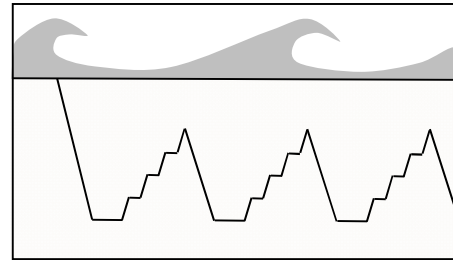
botón [3] aumenta el número de encima de la flecha 1
botón [6] reduce el número encima de la flecha en 1

PROGRAMAS DE PESCA

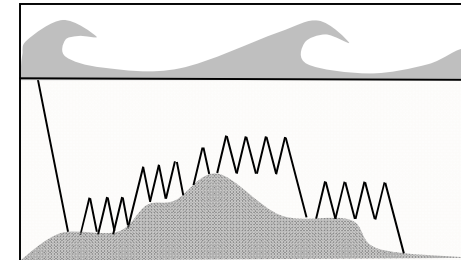
Ex tiene 6 programas diferentes de pesca. Cada programa está construido con pasos y aquí encontrará una explicación más detallada de cómo funcionan y qué valores necesita cambiar.



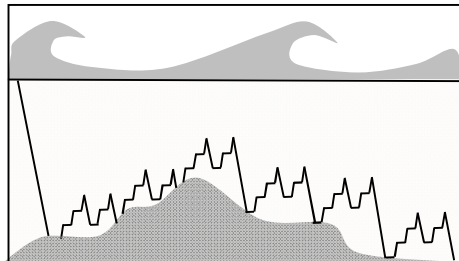
1. Pesca normal (N)
Consulte la página 31.



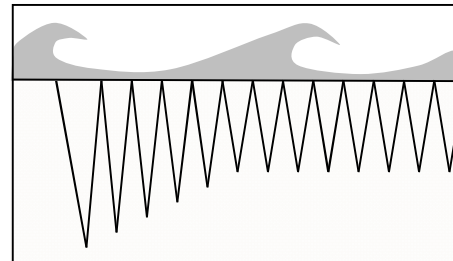
2. Criba a pasos (S)
Consulte la página 15.



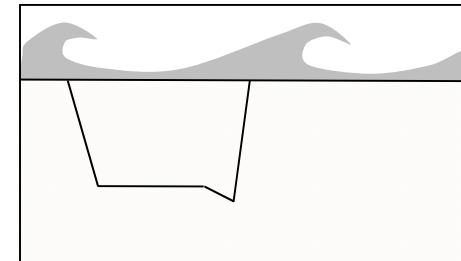
3. Pesca de fondo (Bf)
Consulte la página 16.



4. Parte inferior con criba
a pasos (BS)
Consulte la página 17.



5. Caballa y calamar (M)
Consulte la página 18.

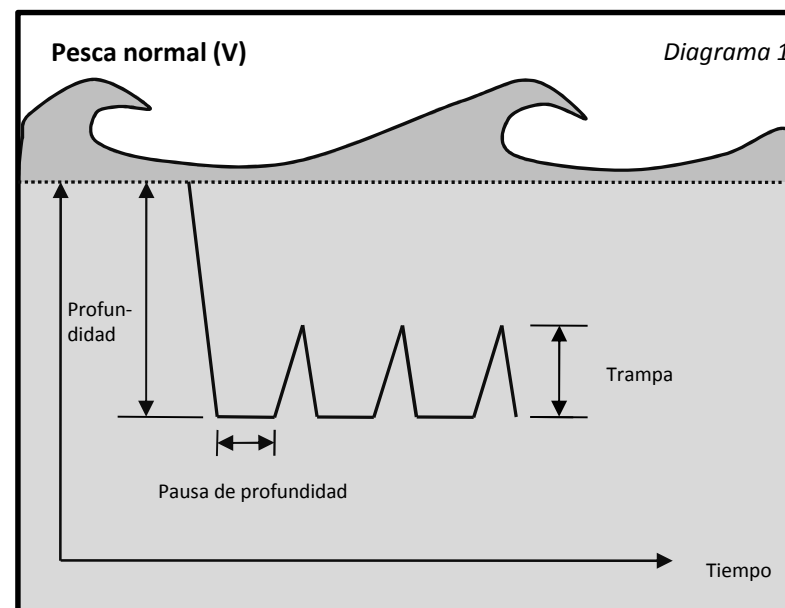


6. Curricán (T)
Consulte la página 19.

PESCA NORMAL (N)

El programa de pesca más simple. Vea el diagrama 1.
Se compone de tres partes

1. La profundidad es la profundidad a la que desea pescar.
2. Criba es la longitud que desea que la máquina recoja antes de que se libere y va hacia abajo. (Longitud de la criba)
3. Pausa de profundidad es la cantidad de tiempo que desea que la máquina espere antes de recoger la longitud de la criba. Profundidad pausa puede cambiarse con "Pausa" en el menú principal 1



El diagrama muestra cómo el plomo puede ser mostrado en la ecosonda, con la profundidad en el eje vertical y el tiempo en el horizontal.

Programación de "Pesca normal":

1. Pulsar **[P]** y compruebe que "programa de pesca" aparece en la fila superior. Cambie el programa mediante **[3]** y **[6]** para que el programa está en "pesca normal" se muestra en la fila 3.
2. Pulsar **[P]** otra vez y ajustar la profundidad de pesca ("profundidad") con los botones de 100, de 10 y de 1 **[1]-[6]**
3. Pulsar **[P]** otra vez y ajustar la longitud de la criba ("Criba")

NOTA si ("Criba") se establece en cero, cuando usted presiona **[P]** entra en el programa de pesca ("Curricán"). Consulte la página 36.

PESCA CON CRIBA A PASOS (INTERVALO) (S)

Criba a pasos significa pesca con intervalo o recogida gradual,

Consulte el Diagrama 2.

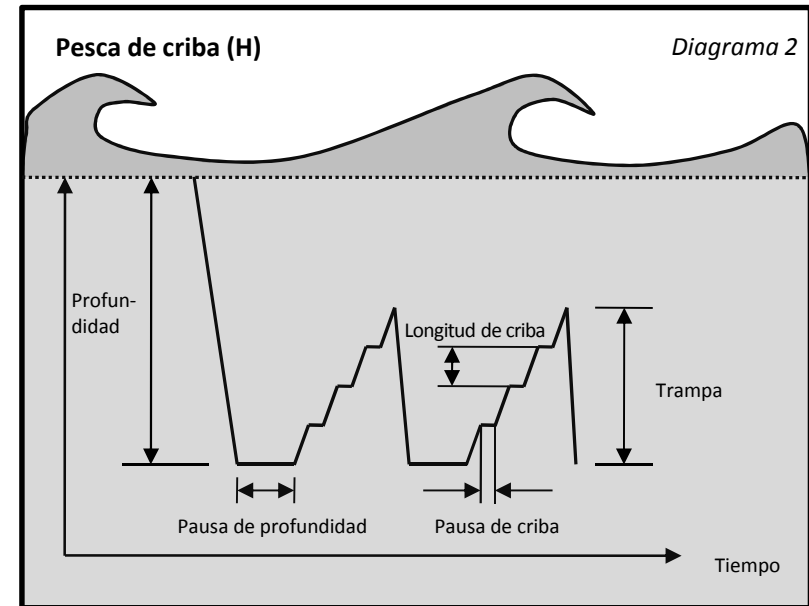
Dividido en cribas con pausas entre medias.

Dos nuevas funciones a cumplir:

("Longitud del paso") es la longitud de cada criba

("Pausa de paso") es la pausa entre las cribas

Ejemplo: Se establecen los siguientes valores: Profundidad de 50 metros, longitud de la criba de 7 metros y "longitud del paso" de 2 metros y finalmente "Pausa del paso" 3 segundos. La máquina proporcionará sedal a 50 metros, parará durante el tiempo establecido como "Pausa de profundidad", luego arrastre "Longitud de paso" de 2 metros y detener. Luego espera 3 segundos "Pausa de paso", luego seguir arrastrando y haciendo una pausa hasta que la longitud de la criba de 7 metros se arrastre. Después de ello, la máquina seguirá repitiendo lo anterior hasta que el operador presione stop o captura está registrada.



Programación "criba a pasos":

1. Pulse **[P]** y compruebe que "*programa de pesca*" aparece en la fila superior. Cambie el programa mediante **[3]** y **[6]** para que el programa está en "Criba a pasos" mostrado en la fila 3.
2. Pulse **[P]** y ajuste "profundidad".
3. Pulse **[P]** y ajuste "longitud de criba".
4. Pulse **[P]** y ajuste "longitud de criba".
5. Pulse **[P]** y ajuste "pausa de paso".

Pesca de fondo (B)

Significa pesca cerca de la parte inferior. *Vea el diagrama 3.*

La máquina mantendrá el plomo cerca del fondo aunque la profundidad cambie con el tiempo. Profundidad de pesca puede ser elegida.

Tres nuevas funciones se agregan a este programa:

1. Tiempo de detección - es el tiempo que la máquina necesita para registrar el lecho marino.

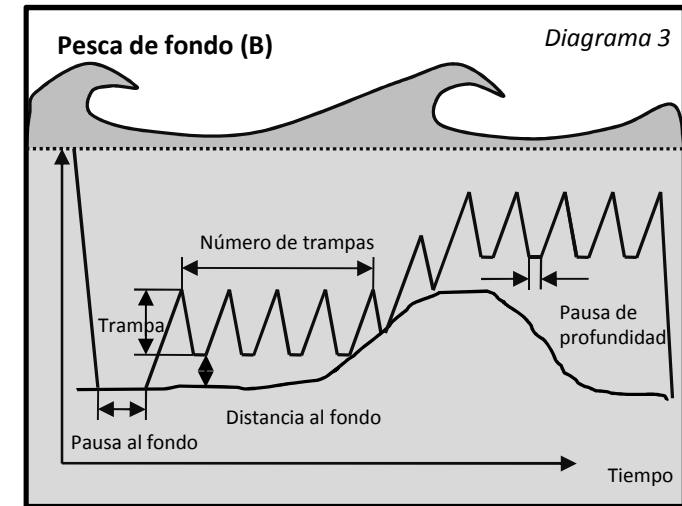
Desde cuando la rueda deja de rotar hasta cuando la máquina empieza a recoger se regula con la pausa de fondo. Entonces la máquina recoge la distancia del fondo + longitud de la criba.

2. Dist. al fondo - es la profundidad a la que se emprenderá la pesca sobre el fondo del mar.

3. N.º de cribas - es el número de cribas que hará de la máquina antes de intentar encontrar otra vez el lecho marino.

(B) pesca de fondo diagrama 3

Tiempo, tiempo de detección, n.º de cribas, dist. al fondo, pausa de profundidad.



Programación de pesca de fondo:

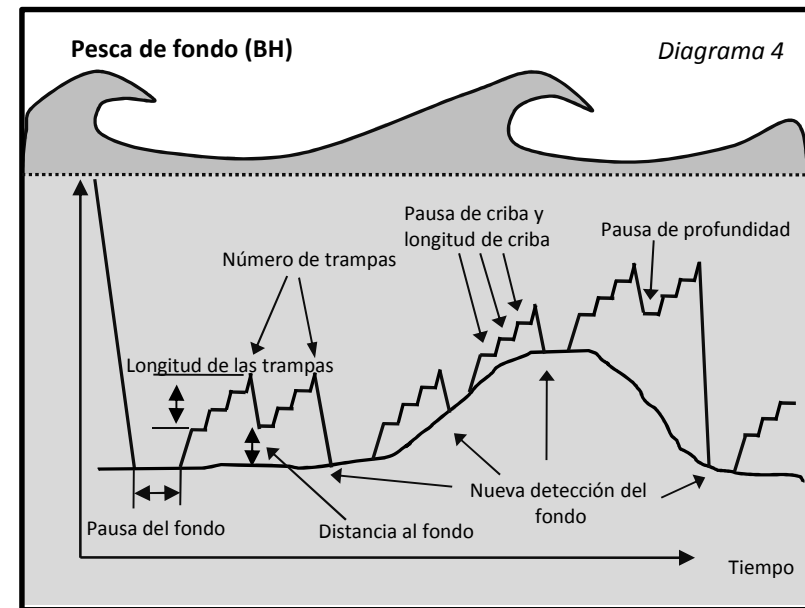
1. Pulse **[P]**-botón para acceder al menú de programa de pesca. Elija pesca de fondo en la fila 3 de la pantalla mediante el uso de los botones **[3]** y **[6]**
2. Pulse **[P]**-botón otra vez. Elija la profundidad. Profundidad puede utilizarse para simular un lecho de mar, pero si quiere pescar en el lecho marino tiene que establecer la profundidad más profunda que el lecho marino en realidad es.
3. Pulse **[P]**-otra vez el botón y elija "Longitud de la criba".
4. Pulse **[P]**-el botón y elija "Tiempo detección" que es el tiempo desde cuando el plomo toque el fondo del mar a Cuando la máquina empieza a recoger. Cuando el plomo golpea el fondo o va poco a poco, el tiempo de la pausa en el fondo está diseñado para calcular una revolución de la rueda. Si la revolución no se detecta entonces la máquina asume que está en el lecho marino.
5. Pulse el botón **[P]** y elija su "distancia al fondo".
6. Pulse **[P]** y elija "n.º de cribas" antes de encontrar otra vez el fondo del mar
7. Pulse **[P]** y elija "Profundidad máx". Para corregir su sedal con fuertes corrientes o a la deriva
8. Pulse **[P]** y elija "Recoger". ¿Hasta dónde quiere que se recoja el sedal al alcanzar la profundidad máxima?

Pesca de fondo a pasos (BS)

Una combinación de pesca de fondo y pesca de criba a pasos.

Ver pesca de fondo (página 32) y la pesca de criba a pasos (página 33) para obtener más detalles.

Este programa de pesca combinado no utilizar ningún nuevo comando, pero todos los parámetros utilizados en los dos métodos de pesca se utilizan aquí.



Programación "pesca de fondo a pasos":

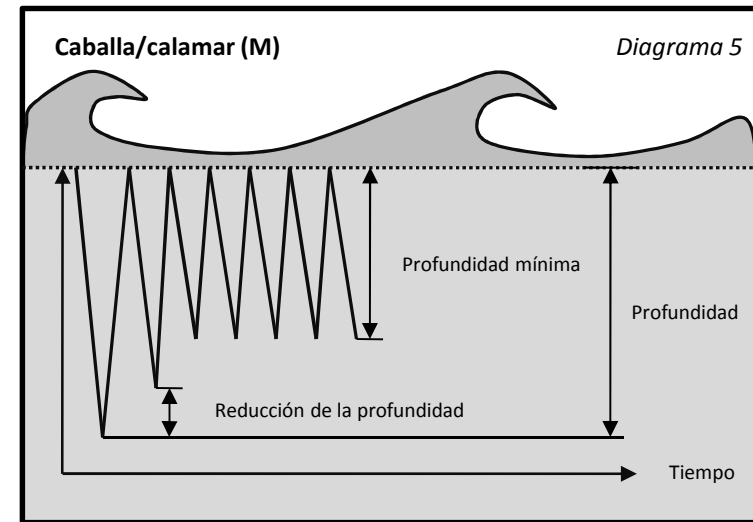
1. Pulse **[P]** para acceder al menú de programa de pesca. Elija "Pesca de fondo a pasos" en la fila 3 de la pantalla mediante el uso de los botones **[3]** y **[6]**
2. Pulse **[P]** y ajuste la "profundidad".
3. Pulse **[P]** y ajuste la "profundidad de criba".
4. Pulse **[P]** y ajuste "Tiempo de detección" (vea la página 33 para obtener más detalles)
5. Pulse **[P]** y ajuste "Dist. al fondo". (Vea la página 33 para obtener más detalles)
6. Pulse **[P]** y ajuste "N.º de cribas".
7. Pulse **[P]** y ajuste "longitud de la criba". (Vea la página 32 para obtener más detalles)
8. Pulse **[P]** y ajuste "pausa de paso". (Vea la página 32 para obtener más detalles)
9. Pulse **[P]** y ajuste "Profundidad Max" y **[P]** otra vez para establecer "Recoger". Lea más sobre esto en la página 7.

Caballa y calamar (M)

Este programa se utiliza para cacear caballa y también puede ser utilizado para calamar

"Longitud de criba" no se utiliza en este programa ya que la máquina recoge todo el camino hasta el "punto cero" cada vez.

1. **Reducción de la profundidad** es la reducción de la profundidad después de cada recogida. Esto se utiliza para atraer a los peces más cerca de la embarcación.
2. **Profundidad mínima** es la profundidad en la que la máquina eventualmente terminará y seguirá pescando.



Ejemplo: Si la profundidad está fijada a 50 metros, "Reducción de la profundidad" está a 5 metros y profundidad mínima de 30 metros, ocurrirá lo siguiente:

Cuando **[A]** se presiona la máquina proporcionará 50 metros, frenará y recogerá el sedal hasta el "punto cero", proporcionará 45 metros. ($50 - 5 = 45$). La máquina lleva a cabo hasta que alcanza una profundidad de 30 metros. Si **[S]** se presiona y el programa se inicia otra vez pulsando **[A]** entonces la máquina empieza a 50 metros de nuevo.

Programación "pesca de caballa":

1. Pulse **[P]** para acceder al menú de programa de pesca. Elija "Pesca de la caballa" en la fila 3 de la pantalla mediante el uso de los botones **[3]** y **[6]**
2. Pulse **[P]** y ajuste "profundidad".
3. Pulse **[P]** y ajuste "Reducción de la profundidad".
4. Pulse **[P]** y ajuste "Profundidad mínima".

Curricán (N)

En "Curricán" la máquina suelta hasta una profundidad determinada y se mantiene en esa profundidad usando ("**arrastre de profundidad**"). Esto es único y sólo se utiliza en esta función.

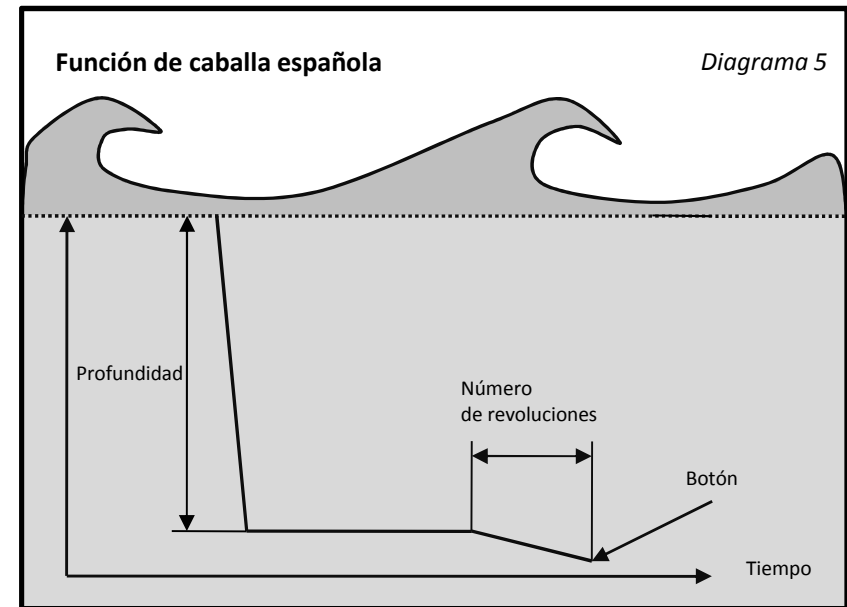
("Longitud de la criba") no se utiliza, sino que se establece en 0. Luego comienza la función "Curricán". La máquina entonces registra la captura mediante la recogida del sedal desde la rueda.

Revoluciones: El número de revoluciones de la rueda antes de registrar la captura.

Arrastre de profundidad: Es el poder que sostiene la rueda estacionaria tras el frenado inicial (arrastre) cuando se alcanza la profundidad ajustada. El valor para esto debe estar bajo el valor de (arrastre) para que el pescado puede tirar del sedal desde la rueda cuando esté enganchado, pero al mismo tiempo tiene que ser mayor que el valor de (freno) para que el sedal no sea arrastrado por el plomo.

Programación "Curricán".

1. Pulse **[P]** y compruebe que "*programa de pesca*" aparece en la fila superior. Cambie el programa mediante **[3]** y **[6]** para que el programa esté en "pesca normal" como se muestra en la fila 3.
2. Pulse **[P]** y ajuste "Profundidad".
3. Pulse **[P]** y ajuste "Longitud de la criba" a 0.
4. Pulse **[P]** y ajuste "Revoluciones de captura" en más de 0. Entonces esta activa "Curricán".
5. Pulse **[P]** y establezca "Profundidad de arrastre min" a la cantidad requerida. Esto debe ajustarse para que la rueda casi sostiene el plomo sin que la rueda se mueva entre los valores de freno y arrastre en la fuerza.
6. Pulse **[P]** y establezca "Profundidad de arrastre Max" al máximo requerido necesario para sostener la rueda fija.
7. Pulse **[P]** y establezca "Pulsaciones del arrastre de profundidad" el número de revoluciones que la rueda será arrastrada mientras aumenta el arrastre de min máx.



TEXTO EN PANTALLA

Tabla de valores

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Pasos	Unidad	Descripción
Salida de sedal	0	999	-	1	M/Brazas/Pies	Foto de pantalla normal
Programa de pesca	0	4		1	Pesca normal, 1 = criba a pasos, 2 = pesca de fondo, 3 = Pesca de fondo a pasos. 4 = pesca de caballa	
PROGRAMA DE PESCA NORMAL						
Profundidad	0	999	20	1	M/Brazas/Pies	Profundidad de pesca
Longitud de criba	1	100	2	1	M/Brazas/Pies	Longitud de criba
Programa de pesca NORMAL con curricán (longitud de criba = 0)						
CAPTURA - revoluciones	UT	30	UT	1	Revoluciones	Función de curricán número de revoluciones en profundidad ajustada antes de registrar la captura
Arrastre de profundidad - Min	0	20	4	1	%	Curricán. La potencia del motor debe tener que sujetar el sedal aún cuando se alcanza la profundidad de predefinida. Si el sedal no está parado, hay que aumentar la potencia.
Arrastre de profundidad - Max	0	20	4	1	%	Curricán. La potencia máxima que el motor tiene que tener para estar quieto
Arrastre de profundidad – pulsaciones	0,1	16,5	0,1		Revoluciones	¿Cuántas revoluciones fuera de la rueda necesita para pasar de mín. a máx. en curricán?
PROGRAMA DE CRIBA A PASOS						
Longitud	1	100	2	1	M/Brazas/Pies	Longitud del paso
Pausa	0,5	10,0	2,0	0,1	Segundos	Pausa de paso
PROGRAMA DE PESCA DE FONDO						
Pausa de fondo	0,5	999,9	2,0	0,1	Segundos	Tiempo transcurrido antes de registrar el lecho marino
Distancia al fondo	0	20	2	1	M/Brazas/Pies	Distancia desde el fondo del mar en la pesca de fondo
N.º de cribas	1	25	10	1		Número de cribas antes de encontrar fondo marino otra vez
Profundidad máxima	1	999	999	1	M/Brazas/Pies	Cuando se alcanza esta profundidad la máquina empieza a recoger
Recoger	1	100	50	1	M/Brazas/Pies	Cuánto recoge la máquina cuando se alcanza la profundidad máxima. La longitud está registrada en %

Tabla de valores**TEXTO EN PANTALLA**

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Pasos	Unidad	Descripción
PROGRAMA DE PESCA de la caballa						
Pausa de profundidad	1	10	1	1	M/Brazas/Pies	La pausa cuando se alcanza la profundidad antes de recoger en el programa de caballa.
Reducción de la profundidad.	1	10	2	1	M/Brazas/Pies	Reducción de la profundidad de pesca después de cada recogida.
Profundidad mínima	0	999	5	1	M/Brazas/Pies	Profundidad final de pesca en programa de caballa finalizada toda reducción de la profundidad.
MOTOR (MENU1)						
CRIBA						
Comienzo suave para la velocidad de criba	SALIDA	10,0	1,0	0,1	Segundos	Aceleración del motor en programas de pesca.
Velocidad de criba	1	160	120	1	RPM	Velocidad de las cribas.
CAPTURA						
Velocidad de captura	1	160	50	1	RPM	Velocidad directamente después de registrar la captura
Tiempo de velocidad de captura	SALIDA	60,0	SALIDA	0,1	Segundos	"Velocidad en captura" se activa antes de que pasar a "Velocidad de recogida". Configuración de fábrica es "SALIDA". Función "Velocidad de captura" se desactiva. La velocidad de captura, por tanto, será "Velocidad de recogida" directamente.
RECOGIDA						
Arranque suave	SALIDA	10,0	2,0	0,1	Segundos	Tiempo de aceleración entre "velocidad de captura" y "la velocidad de recogida", si se utiliza "la velocidad de captura".
Velocidad	1	160	120	1	RPM	Velocidad de recogida después de registrar la captura
MANUAL HACIA ARRIBA						
Arranque suave	SALIDA	10,0	1,0	0,1	Segundos	Tiempo de aceleración cuando se recoge manualmente
Velocidad	1	160	120	1	RPM	Velocidad al recoger manualmente

TEXTO EN PANTALLA

Tabla de valores

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Paso	Unidades	Descripción
TANGLE (enredo)						
Velocidad	SALIDA	160	SALIDA	1	RPM	Velocidad para evitar el "Enredo"
Valor límite	0	20	4	1	AMP	Bajo límite actual de enredo.
Tiempo de medición	1	50	10	0,1	Segundos	El tiempo en el que se alcanza la corriente subyacente antes de activarse el enredo
Distancia	0	99	5	1	M/Brazas/Pies	Distancia de la profundidad de pesca antes de que se active "Enredo".
PAUSA (MENÚ1)						
Auto	0,5	10,0	0,5	0,1	Segundos	Tiempo desde que se presiona auto hasta cuando se suelta el sedal. Esto es para que puede enderezarse el sedal después de que se tire por la borda.
Pausa de profundidad	0,5	25,0	0,5	0,1	Segundos	Hacer una pausa en la profundidad de pesca antes de recoger la longitud de la criba.
CAPTURA (MENÚ1)						
Tiempo de funcionamiento	0,1	10,0	1,0	0,1	Segundos	El tiempo transcurrido antes de registrar la captura cuando se recoge la longitud de la criba. Este es el método más común de captura.
Tiempo de inactividad	1,0	25,0	SALIDA	0,1	Segundos	Ver registro de capturas si el plomo se detiene en el camino hacia abajo. La función no está disponible cuando se utiliza la pesca de fondo
Captura con los frenos de velocidad	SALIDA	EN-TRADA	SALIDA	-	-	También se pueden registrar capturas si la velocidad de la rueda es demasiado grande y activa el freno de velocidad.
Velocidad del motor por debajo de la velocidad de la criba.	SALIDA	100	50	1	%	Detección de captura es posible cuando la velocidad del motor es baja, que puede ser debido a una captura grande. Ajuste de fábrica es inferior al 50% y significa que si la velocidad de la criba está situada a 150 rpm, se detecta la captura cuando el motor tiene una velocidad inferior a 75 Rpm.
Brillo	SALIDA	100	100	1	%	Brillo de la pantalla.
Inicio auto automático	SALIDA	99,9	SALIDA	0,1	Segundos	Cuando la máquina ha arrastrado la captura y parado puede empezar otra vez automáticamente después del tiempo transcurrido, para ser utilizada cuando se utilizan los desenganchadores automáticos.

Tabla de valores

TEXTO EN PANTALLA

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Paso	Unidades	Descripción
RUEDA (MENÚ1)						
DIM						
Ancho de la rueda	1	99	80	1	mm	La anchura de la rueda en milímetros. Para medir correctamente la profundidad. La rueda estándar es de 80mm.
NYLON						
Diám. de nylon	1,5	5,0	1,4	0,1	mm	Diámetro del nylon en mm. Para medir correctamente la profundidad. Consulte la página 18.
Cantidad de nylon	130	400	170	1	mm	La cantidad de sedal en la rueda. Consulte la página 18.
CONTADOR						
Unidades	Metros - Brazas - Pies			M/Brazas/Pies	Elija la unidad de medida que usted requiere.	
Dirección	Inversa - Normal				Decide el motor y la dirección de conteo.	
Pulsaciones de la rueda	11-01-00-10 -11 or 11-10-00-01-11				Prueba de contador.Contadores de A y B tienen que seguir la fórmula predefinida independientemente de la dirección. Consulte la página 45.	
P.PARADA (submenú rueda en MENU1)						
CERO						
Parar en 0	SALIDA	EN-TRADA	EN-TRADA	-	-	Si el motor se detiene, se ha llegado a cero.
AGUA						Máximo tiempo de funcionamiento del motor si se detiene el plomo. Este tiempo no se puede desactivar
Tiempo	1,0	99,9	30,0	0,1	Segundos	
POLEA						Tiempo que la rueda tiene que estar inmóvil antes de registrar "Parar en polea". Esto puede ser usado en lugar de "Parar en 0" y puede ser desactivado.
Tiempo	SALIDA	99,9	SALIDA	0,1	Segundos	
En profundidad	1	50	20	1	M/Brazas/Pies	Parada en la polea está registrado en esta profundidad.
Reinicio	0,1	60	UT	0,1	Segundos	Reinicio del programa después de alcanzar "Parar en polea".
Auto cero	SALIDA	EN-TRADA	SALIDA	-	-	La función reajusta el contador cada vez que pulsa [A] o si ha activado "Parar en polea".

TEXTO EN PANTALLA

Tabla de valores

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Paso	Unidades	Descripción
SUAVE DESPEGUE.						
Paro suave en 0 en el modo automático	SALIDA	99	8	1	Revoluciones	¿En cuántas revoluciones se divide la reducción de la velocidad entre
Paro suave en 0 En el modo manual	SALIDA	99	SALIDA	1	Revoluciones	¿En cuántas revoluciones se divide la reducción de la velocidad entre
PV.						
Anchura de pulsaciones					mS	Longitud de pulsaciones de polaridad inversa
Pausa de pulsaciones					Segundos	Pausa entre pulsaciones
Número de pulsaciones						La cantidad de pulsaciones
FRENO (MENU1)						
FRENO DE VELOCIDAD						
Fuerza	SALIDA	0	20	1	%	Cuánta energía aplica el freno cuando se activa el freno de velocidad
Tiempo de frenado	0,1	5,0	1,0	0,1	Segundos	Cuánto tiempo debe durar el frenado para.
Velocidad	50	900	600	1	RPM	A qué velocidad se activará el freno de velocidad.
FRENO DE PROFUNDIDAD						
Fuerza	UT	0	20	1	%	Cuánta energía debe usar el freno de profundidad.
Tiempo de frenado	0,1	5,0	1,0	0,1	Segundos	Cuánto tiempo el frenado debe durar
Velocidad	50	900	600	1	RPM	A qué velocidad del freno se activará.
FRENOS DE AIRE						
Velocidad	50	900	600	1	RPM	A qué velocidad se activará el freno de aire.
En profundidad	0	999	0	1	M/Brazas/Pies	En qué profundidad se activará el freno.

Tabla de valores**TEXTO EN PANTALLA**

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Paso	Unidades	Descripción
PANTALLA (MENU2)						
Contraste	0	100	70	1	%	Ajuste del contraste de la pantalla
Retroiluminación	0	100	80	1	%	Qué tan fuerte es la retroiluminación de la pantalla
Tiempo de luz	SALIDA	EN-TRADA	EN-TRADA			Cuánto tiempo la retroiluminación permanece activa después de Pulsar el último botón.
Idioma	Noruego, Inglés					Selección de idioma
Tiempo de visualización	0,5	20,0	4,0	0,1	Segundos	El tiempo que se muestran los valores de captura-arrastre-freno tras pulsar el botón
Contador grande	-999	999	000	1	M/Brazas/ Pies	Muestra el sedal de salida utilizando dígitos de 32 mm de alto
Valor 1						Valor mostrado en la fila 3 en la pantalla de inicio. Vea las páginas 9 y 26
Valor 2						Valor mostrado en la fila 4 en la pantalla de inicio. Vea las páginas 9 y 26
Texto de ayuda	SALIDA	10,0	SALIDA	0,1	Segundos	Texto de ayuda puede mostrarse si no presiona ningún botón.
INFORMACIÓN (MENÚ2)						
Tensión		35			Tensión	Voltaje de la batería externa
Temp		120			Celsius	Temperatura de la máquina
Amps					Amps	Consumo energético del motor
Humedad superior					%	Humedad en la parte superior de la tarjeta de la pantalla
Humedad inferior					%	Humedad en la parte inferior de la tarjeta de la pantalla
Voltaje de impulso					Tensión	Voltaje interno.

TEXTO EN PANTALLA

Tabla de valores

Textos de Pantalla	Min	Max	Hecho.	Paso	Unidades	Descripción
pitido (MENU2)						
Sonido del teclado	SALIDA	EN-TRADA	EN-TRADA	-	-	Elegir si el sonido del teclado está activado o desactivado.
N.º de pitidos en captura	SALIDA	99	30	1	PCS.	Cuántos pitidos en captura
Pitido de captura en pausa 0	SALIDA	60,0	5,0	0,1	Segundos	Cuánto tiempo entre cada pitido cuando se recoge la captura.
CÓDIGO (MENÚ2)						
Código antirrobo en	Nunca – en la puesta en marcha – batería desconectada					Elegir si el código se utiliza en el arranque o en absoluto
¿Código antirrobo?	000000	999999	-	1	-	Código antirrobo
fotos que se muestran automáticamente						
Profundidad de captura	1	999	-	1	M/Brazas/ Pies	Muestra en qué profundidad se registró la captura
belitronic's BJ5000 Ex Versión X.X Sistema XXV Número de serie						Imagen del arranque con información sobre: Versión del programa. Voltaje empleado (12v o 24v) Número de serie de la placa principal.
Valores predeterminados en fábrica						Se muestra si se pulsa [Z] durante 3 segundos.
BATERÍA BAJA.						ADVERTENCIA. Se muestra sólo cuando la batería de barcos registra un voltaje bajo en la máquina. Use [E] para eliminar mensaje.
FALLO DE MEMORIA Pulsar la tecla enter						ADVERTENCIA. Fallo de memoria, después de que esto se muestra la máquina se restablecerá a los valores de fábrica

Solución de problemas

Solución de problemas

1. Presione en la parada de emergencia.
2. ¿Se apaga la máquina? Si no, puede ajustarse la parada de emergencia.(Ubicado en el panel de la pantalla).
3. La rueda debe ejecutarse fácilmente si el embrague no está imantada o sucio.
4. Suelte la Parada de emergencia. Si la maquina arranca ir a 5. ¿Máquina no funciona? Están las polaridades positiva y negativa conectadas correctamente. Quizás la parada de emergencia deba ajustarse. Si todavía tienes problemas contacte con un taller de servicio.
5. Si la pantalla muestra el texto correcto en el arranque y pantalla de inicio ("Sedal de salida") vaya a 6. Si el texto es ilegible o la máquina se bloquea antes de que se muestre la pantalla de inicio entonces el panel de la pantalla tendrá que ser reemplazado.
6. Si el motor está bien ir a 7. Si no, el problema podría estar en en panel principal o en el panel de la pantalla.
7. Si funcionan todos los botones ir a 8. Si no, el panel de la pantalla tendrá que ser reemplazado.
8. Mantenga pulsado [Z] hasta que "Reajuste de fábrica" aparezca en la pantalla. Reduzca a cero la captura. Pulse [U] para que el motor arranque. Si se empieza bien, ir a 9. Si no funciona, ¿funciona en modo automático? Si sí, entonces el botón [U] está roto y el panel de la pantalla tendrá que ser sustituido.
9. ¿LINE OUT tiene un valor negativo (-001,-002 ect).? El problema puede venir de los paneles de circuito o de los imanes en la rueda. Lea el contador de MENSAJES DE ERROR. ¿Ha cambiado recientemente la rueda?
10. Detener el motor y atar el sedal a un punto fuerte y arrancar el motor nuevamente. aumente el ARRASTRE en forma gradual. ¿Aumenta el uso de energía y la rueda aumenta la fuerza? Si no hay ninguna fuerza podría estar el problema en el embrague o se pueden dañar los cables. También puede dañar el panel principal. ¿Hay un arrastre de 30 kgs en la rueda con el 100% del ARRASTRE y el embrague no se desliza? Si es así entonces ir a 11. Si no y el embrague se desliza a medida que aumenta el arrastre, trate de aumentar ("par de torsión aumenta con el ARRASTRE") unos pocos puntos porcentuales. Si esto no resuelve el problema entonces podría ser el embrague, los cables o los paneles de los circuitos. Si se muestra "Low batt" entonces la batería o el panel principal podría ser defectuosa.
11. Existe sonido cuando se pulsan los botones. Si sonidos de teclado están activado y sigue sin sonido entonces el problema está en el panel de la pantalla.
12. Ir al menú para ver ("LED de captura") página 24. Aumentar al 100%. Si las luces no funcionan entonces el problema está en el panel de la pantalla y puede contactar con un taller de servicio.

Mensajes de error

BATERÍA BAJA

La tensión en la máquina es menor de lo que debería. El panel principal envía una señal de alarma cuando ésta desciende por debajo de 10v. Nota: Si la máquina funciona a 24v, se ajusta automáticamente el voltaje a 12v, todavía significa que el sistema se ejecuta en 10v. El motor funciona lentamente y no habrá mucha energía en la rueda, en este caso Verifique el cable de la batería, las conexiones y la batería.

ERRORES DE MEMORIA

Si aparece "error de memoria" el teclado (KEX) necesita ser reemplazado. Si aparece "error MEX" el teclado principal (KEX) necesita ser reemplazado.

CONTADOR DE RUEDA

Contadores A y B deben, independientemente de la dirección de rotación, calzar el patrón 11-10-00-01-11 o 11-01-00-10-11 cuando pasan los imanes de la rueda. Si la rueda se mantiene estacionaria entonces los números deben ser también estacionarios. Esto muestra que el (contador) está funcionando correctamente. Por favor, tenga en cuenta que en esta foto las pulsaciones no se calculan en pies, brazas o metros, sino en revoluciones de la rueda. Si A y B no responden podría tener un problema con cualquiera de los imanes en la rueda o los contadores que están situados en el panel principal del circuito.

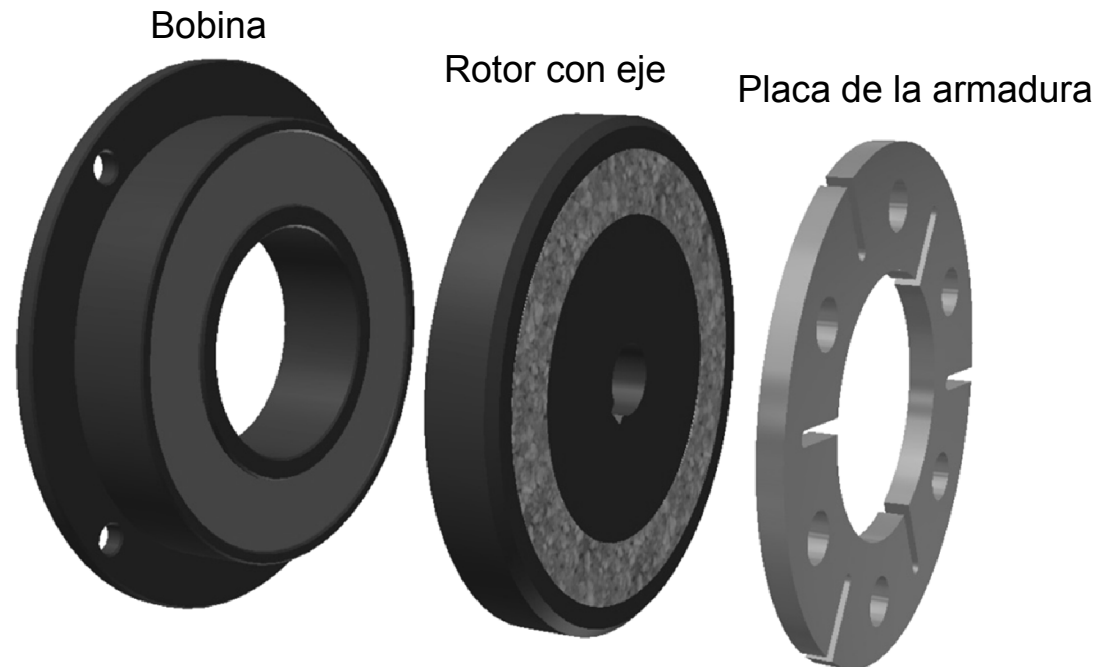
Mantenimiento

Embrague

El embrague debe limpiarse a intervalos regulares, por lo menos una vez al año. Si el pedal no se desplaza cuando se pulsa [A], entonces usted debe comprobar el embrague. Puede ser polvo y la suciedad que están afectando el embrague. Lo mismo puede ocurrir cuando la máquina no se ha utilizado durante un largo periodo de tiempo. Para limpiar el embrague haga lo siguiente. Quite el tornillo central que sostiene la rueda en su lugar. Retire con cuidado la rueda. La placa de la armadura está floja, así que evite perder esto, especialmente si usted está haciendo esto a bordo del barco. Sacar el rotor del eje, esto puede ajustarse muy bien, pero a menudo es muy fácil de quitar. Limpiar todas las piezas con desengrasantes químicos tales como alcohol, alcohol técnico, acetona etc. Frotar la placa de la armadura y el rotor cuidadosamente con papel abrasivo.

Compruebe una vez al año para ver si la humedad ha entrado en la máquina. Afloje los 8 tornillos y quite la carcasa frontal.

Compruebe si hay condensación y corrosión posible en el panel de la pantalla/principal. Si ve signos de condensación, deje la máquina secar. Se recomienda un nuevo sello de silicona después de abrir, especialmente si había signos de condensación. Utilice un teflón o similar sobre los tornillos ya que el acero inoxidable y aluminio no se mezclan muy bien.



DATOS TÉCNICOS

Peso de la máquina:	15,3 Kg
Uso de la energía a la máxima potencia de 12 voltios	20 Amps max
Uso de la energía a la máxima potencia de 24 voltios	10 Amps max
Consumo de energía media:	1-3 Amps
Rango de voltaje:	12-30 voltios CC
Dimensión del cable:	7 Metros 4x2,5mm ²
Capacidad de nylon:	~500 Metros 1,4mm nylon
Profundidad de pesca Max	999 Metros, brazas, pies
Velocidad del motor:	1-180 rpm
Exactitud de la profundidad:	Casi 100%
Garantía:	2 años
Panel de la pantalla	12 botones retroiluminados 4 indicadores LED de captura Pantalla gráfica retroiluminada 192 x 64 puntos Señal acústica en la captura y botones

GARANTÍA

Garantía de esta máquina es de 2 (dos) años a partir de la fecha de factura

Si un problema ocurre durante este período, la máquina se reparará sin costo.

La garantía cubre partes y mano de obra desde el fabricante o uno de los distribuidores.
La garantía sólo es válida para los fallos de construcción, producción o de material.

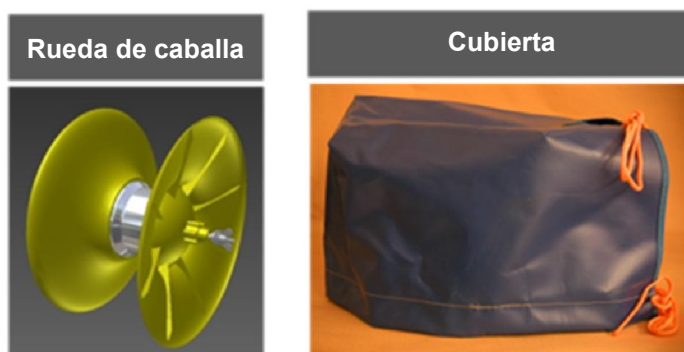
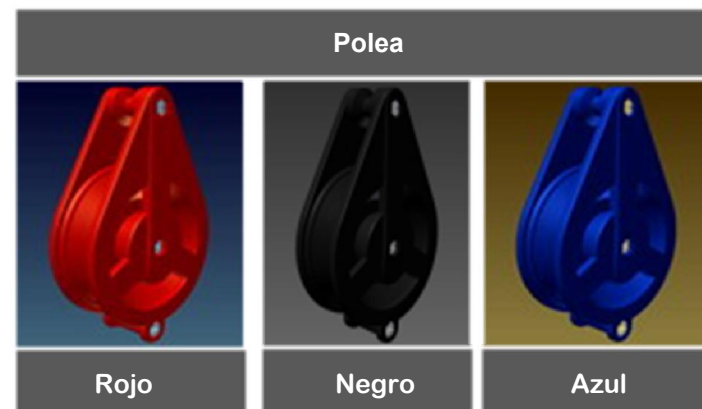
La garantía no cubre daños por mal uso o no uso de la máquina según lo previsto.

La garantía no cubre pérdida de equipo o capturas

La máquina debe ser enviada con el flete pagado al distribuidor o la fábrica, la máquina también se devolverá del distribuidor o la fábrica con el flete pagado. El cliente deberá pagar los costos de flete/franqueo al distribuidor o la fábrica

El fabricante o distribuidor no puede ser considerado responsable por daños, pérdidas o gastos asociados con el uso de este producto.

ACCESORIOS



GARANTÍA

Si un problema ocurre entonces contacte con el distribuidor al que compró, es el que tiene la responsabilidad del trabajo de la garantía al principio.

Servicio o reparación debe realizarse por el fabricante o distribuidores autorizados. Dentro del plazo de garantía, el vendedor debe reparar la máquina sin costo alguno para el cliente. Si la máquina tiene que ser enviada al distribuidor, el cliente debe cubrir estos gastos.

Si la máquina tiene que ser cambiada (garantía), la garantía sólo es válida desde la fecha de la factura original.

El programa y programas de pesca son propiedad de Belitronics. Todos los programas son utilizados "Como están"

Los programas y documentos que les acompañan están protegidos por derechos de autor y protegidos por la ley.

Belitronic Sweden AB aprecia las experiencias de nuestros clientes con respecto al uso y funcionamiento de esta máquina y le gustaría recibir sus comentarios, positivos o negativos. También nos gustaría recibir fotos de barcos con estas máquinas montadas, captura y tripulación.

Gracias por comprar BJ5000Ex y ¡feliz pesca!

belitronic_____®

Belitronic Sweden AB
Rättarevägen 7
872 63 Lunde, Suecia

Teléfono + 46 612-320 00
Fax +46 612-320 01

www.belitronic.se
Mailbox@belitronic.se

Ayuda también en Facebook
Vídeo subido en Youtube