

Register A - Ø

	Side
Akkarfiske	8
Båtbatteri lav	16
Bunnfiske med hil	8
Bunnfiske	7
Displaytekster	10-15
Enter-tastet	se utfør
Fabrikkprogram	2 & 4
Fartsbrems	4
Feilindikeringer	16
Feil i minnet	16
Garanti	19
Hilfiske	7
Igangsetting	3
Installasjon	2
Juks	6
Lys	4
Programmene	6
Programmering	5
Pålegging av nylon	4
Snurr	4
Summer	4
Symboler	2
Tekniske data	18
Tilleggsutstyr	18
Trykknapper	2
Tyverikode	15
Utfør (↵)	2
Vanlig fiske	6
Vedlikehold	16

INNHold

	Side
Installasjon	2
Trykknapper og symboler	2
Igangsetting	3
Pålegging av nylon	4
Diverse forklaringer	4
Programmering	5
Beskrivelse av programmene	6
Vanlig fiske	6
Hilfiske	7
Bunnfiske	7
Bunnfiske med hil	8
Akkarfiske	8
Displaytekster	10-15
Tyverikode	15
Feilindikeringer	16
Vedlikehold	16
Tekniske data	18
Tilleggsutstyr	18
Garanti	19
Register A - Å	20

Vi gratulerer med et godt valg av juksemaskin.

Belitronic har i 25 år produsert elektroniske juksemaskiner, noe som vi var først i verden med. Siden har vi solgt tusenvis av maskiner i 34 land, størst har salget vært i Norge, Island og Færøyene.

GODKJENNING

Denne maskinen BJ5000 er produsert av Bjørn Neuendorf AB i Lunde Sverige i henhold til de regler som gjelder for CE merking innenfor EU og EØS. Serienummer er merket på utsiden på gult skilt også på innsiden under giret.

Maskinen er beregnet til fiske. Den skal plasseres slik at det ikke oppstår fare under bruk. Ekstra viktig er at hjul, snøre og angler ikke kan komme i berøring med og skade de som betjener maskinen.

Nødestoppen skal være lett tilgjengelig. Kontroller daglig at nødestoppen fungerer.

Maskinen får kun tilsluttes 12 eller 24V batterispenning og strømkilden skal være blyakkumulatorer. Se avsnittet «INSTALLASJON»

Maskinen får kun brukes av den som har lest igjennom og akseptert innholdet i denne bruksanvisningen.

INSTALLASJON

Ved installasjon, vær nøyaktig med både mekanisk og framfor alt elektrisk montering. Finns den minste tvil kontakt en fagmann for elektrisk installasjon. Unngå å skade kablet. Viktig regel er; Jo lengre kabel og jo flere skjøter, dess dårligere funksjon på maskinen.

Kontroller at **NØDESTOPPTASTEN** er inntrykt før du kobler maskinen til batteriet. Hovedkablet skal kobles direkte til batteriet. De røde kablene monteres på batteriets plusspol og de blåe på minuspolen. Samme for 12 og 24 volt. Maskinen skal alltid koples direkte på batteri eller batterisystem. For sikker funksjon og for at garantien skal gjelde får den **ikke** koples på noen annen strømkilde.

TRYKKNAPPER og SYMBOLER

Tolv knapper skal gjøre ditt fiske til en fornøyelse. De er logisk gruppert for å gjøre bruken av maskinen så enkel som mulig.

Z - tastet **NULLSTILL** brukes mest til: 1) å nullstille dybden med, 2) til å tilbake stille maskinen til fabrikkprogram. Kan være bra om at noe uforklarlig skulle skje. Hold tastet inne i 5 sekunder for å få maskinen til å resette seg til fabrikkprogram. Gjelder kun for de verdier som står innenfor parentesene på sidene for **DISPLAYTEKSTER**

P-tastet **PROGRAM** brukes for å trykke seg gjennom programmeringen.

ç - tastet **UTFØR** (ENTER) har to funksjoner 1) for å komme direkte inn i første hovedmenyen og 2) for å komme ut av programmeringen med.

GARANTI

Garantien på denne maskinen er to (2) år regnet fra innkjøpsdato.

Hvis det oppstår feil under garantitiden reparerer maskinen uten kostnader. Etter garantitiden vil service/repasasjon på elektronikken være til en fast pris.

Garantien dekker både reservedeler og arbeid. Garantien dekker kun mangler ved materialer eller tilvirkning, og dekker ikke skade som skyldes uhell, feilaktig service. Garantien dekker heller ikke skade eller feilfunksjon som oppstår som følge av gal eller skjødesløs behandling, urimelig bruk, uaktsomhet eller annen lignende årsak.

Garantien dekker ikke tap av fangst.

Garantien dekker ingen transportkostnader.

For at garantien skal gjelde må fullt utfylt garantikort være sendt til fabrikant.

Skulle din maskin av noen årsak ikke fungere kan det under visse omstendigheter finnes lånemaskiner under den tid din egen er til reparasjon. Visse forhandlere kan ha maskiner for utlån.

Fabrikant eller forhandlere er ikke ansvarlig for følgeskader, tap eller utgifter som følger av bruk av produktet.

Reklamasjonsordning.

Med hensyn til de alminnelige reklamasjonsbestemmelser i Norge og hva disse omfatter, viser vi til den til enhver tid gjeldende reklamasjonsordning ved salg av elektriske apparater til forbruker vedtatt av Norske Elektroleverandørers Landsforening. Oppstår det feil, bes De levere inn maskinen sammen med kjøpebeviset til Deres forhandler. Eventuell reparasjon eller forandring må utføres av et autorisert forhandler. I garantitiden vil forhandler besørge at en mangelfull maskin vederlagsfritt blir enten reparert eller erstattet med en sammenlignbar modell (etter fabrikant eller forhandles vurdering). Maskinen skal i så fall returneres i betalt frakt til en autorisert forhandler. Det anbefales at produktet forsikres før forsendelsen. Den reparerte eller erstatnings maskinen omfattes av den opprinnelige garantiperioden. Programvaren i maskinen er Belitronics eiendom. All programvare leveres "SLIK DEN ER." Programvaren og eventuell medfølgende dokumentasjon er beskyttet av lover om opphavsrett.

NB! For att garantien skal gjelde skal det spesielle garantikortet fylles ut i fullstendig og sendes til fabrikken. Vi på Belitronic vil sette stor pris på om du ville dele din erfaring på maskinene med oss etter en tid. Vi vil høre både de positive og de negative sidene. Dessuten ville det vært veldig interessant å få et bilde av din båt med maskinen montert ombord. Det beste bidraget vil bli premiært. Vi lover fine premier.

NB. Dersom De er på fiske i et annet distrikt, må De først kontakte den forhandler som De kjøpte maskinen av for eventuelt å avtale reparasjon utført fra en annen forhandler.

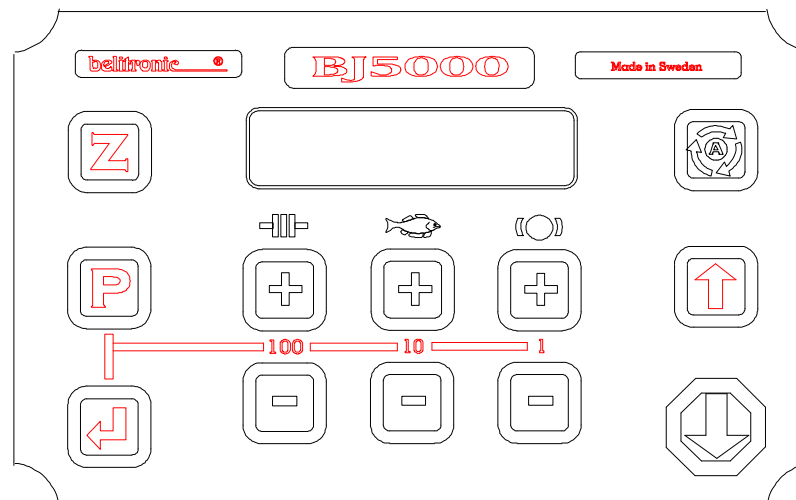
Takk for at du kjøpte en BJ5000 og lykke til!

TEKNISKE DATA

Maskinens vekt:	11,2 kg
Strømforbruk med full belastning:	~ 30 A ved 12 volt ~15 A ved 24 volt
Gjennomsnittlig strømforbruk ved fiske	~ 2-5 A
Spenningsområde:	12 - 30 volt
Kabeldimensjon:	4*2,5 mm ²
Nylonkapasitet @ Ø1,4:	ca 700 m

TILLEGGSUTSTYR

Beskyttelseshette
Stativ
Utligger
Utliggerfeste
Ekstra lang kabel
Lineholder



Pluss- eller minustastete brukes i normalinnstilling for å øke og redusere verdiene i SLUR NAPP og BREMS.

I programmeringen anvendes de til å øke og redusere verdiene på de forskjellige program. Det venstre paret endrer 100-tall, de midterste 10-tall og de til høyre 1 -tall.


A - tastet **AUTO** betyr START av program. Så lenge tastet holdes inne løper hjulet uten noen brems.

- - tastet **OPP** brukes for å kjøre opp sniken manuelt. Et hurtig TRYKK og motoren går hele tiden. Et nytt trykk og motoren stopper igjen.
Dersom man holder tastet inne, går motoren kun den tiden tastet holdes inne.

- - tastet **STOPP/NED** stopper alt. Bryter alle program, også manuell kjøring av motor.
Dersom man holder tastet inne, løper hjulet med brems applisert.

 - symbolet betyr SLUR. (Koblingssymbol)



 - symbolet betyr BREMS.

 - symbolet betyr Napp-følsomheten

IGANGSETTING

Maskinen slås på ved å vri på NØDESTOPPTASTEN mot høyre (medurs) til tastet kommer ut. Nå har maskinen spenning. Studer displayet når maskinen starter. Den gir en del informasjon under oppstart. NB! Hvis det ikke er lys på displayet, har du koblet feil på batteriet. Skift om polene på batteriet!

LEGG PÅ NYLON

1. Etter at nylon er festet til hjulet, reduser SLUR til minste verdi. Gjøres ved å trykke på minustastet under  - symbolet, til at søylen i displayet forsvinner.
2. Trykk hurtig på - - Opptastet. Motoren går, men det finnes ikke noe trekraft.
3. Øk SLUR gjennom korte trykk på plusstastet under  - symbolet til du får en passe dragkraft på hjulet.
4. Kontroller at riktig linetykkelse og hjuldiameter er innstilt. Med hjuldiameter menes hvor mye nylon som er på hjulet - ikke i meter, famner eller fot, men mengde nylon som er på hjulet. For å lese av dette, finnes det tre hull i hjulet. Disse tilsvarer verdiene 160, 180 og 200. Når all nylon er lagt på hjulet matas det tallet in som overensstemmer med tilsvarende hull. Dette for at maskinen skal måle dypet med største nøyaktighet.

DIVERSE FORKLARINGER

Fabrikkprogram: BJ5000 er forprogrammert med de viktigste data for å kunne tas i bruk uten for mye programmering. Grunnverdiene er tatt fra BJ5's funksjoner. Det eneste du må stille inn er DYBDE og JUKS for å få maskinen til å fiske.

Summer: En innebygd summer (PIP) gir beskjed når maskinen registrer napp. Signal gis også ved innstilling, varsel og for å indikere forskjellige feilmeldinger.

Lys: Fire innebygde lysdioder (og summer) varsler ved napp og ved funksjonen snurr.

Fartsbrems: Denne funksjonen aktiviseres om loddet drar snøret ut for fort. Man kan bestemme når og hvordan bremsen skal aktiveres. En maksimal tillatt hastighet på hjulet kan bestemmes og når dette overskrides, kobles bremsen inn med en valgbar styrke og valgbar tid. Fabriksinnstilling er 600 rpm på hjulet, 20% av maksimal bremsstyrke og 1,0 sekunder.

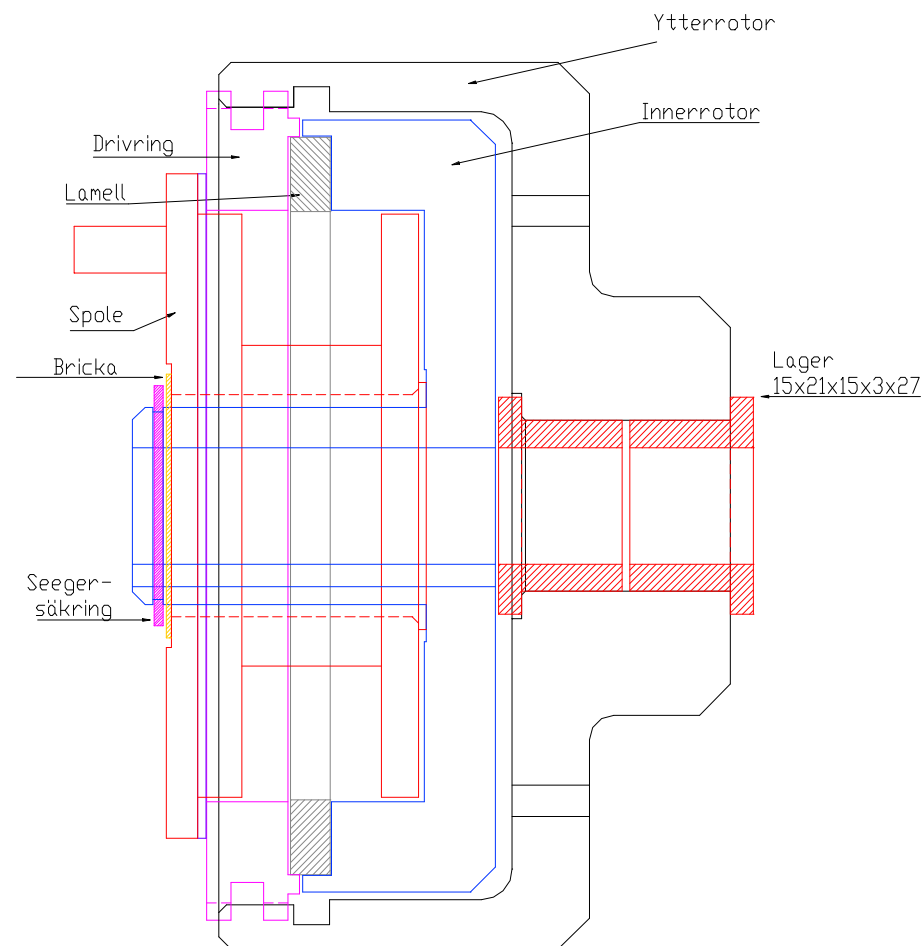
Snurr: Ikke sjelden inntreffer det at snøret fra to eller flere maskiner haker sammen med hverandre. Ofte drar da den ene maskinen opp mens den andre blir stående stille. Snøret fra den siste maskinen kommer da til å ligge i havet i en stor bue. For å unngå at dette inntreffer, kan funksjonen ”SNURR” innkobles. Maskinen føler om den har mistet tyngden i snøret. Dette vil skje om jarstein eller snøre har «snurret» sammen i en annen maskins snøre og er på vei opp med denne. Når motoren drar opp uten vekt på sniken, vil motorstrømmen synke noen ampere under den verdien som er satt før **Grenseverdien for snurr**. Maskinens innebygde datamaskin måler hele tiden strømmen til motoren og bestemmer at etter en tid, **Måletid for snurr**, skal den dra opp snøret med hastigheten **Fart ved snurr**. For at ikke maskinen skal lures av en slakk i snøret ved bunnfiske, starter ikke strømmålingen før maskinen har dratt opp et stykke. Dette stykket kalles ”**Avstand for snurr**”.

Reverse: Det er mulig å få maskinen til å dra hjulet andre veien. Man bytter plass på

ters hvis nødvendig. Fjern seigersikringen. Nå kan koblingen tas i deler. Vask rent med et løsningsmiddel f.eks. Lynol. Puss samtidig lett på begge deler (rotor og ankere) med et fint smergelpapir. NB! Hvis lamellen bytes, må Innerrotor og drivring dreies av, så metallene møtes.

Kontroller av og til for å påse at det ikke er kommet fuktighet inn i maskinen. Første kontroll er å gå in i menyen INFO og les av **FUKTIGHET**. Verdien får ikke overskride 50%. Alarm gis ved 60%. Løsne på de åtte skruvene og ta av kassen og se etter fuktighet på innsiden av kassen og eventuell korrosjon på elektronikken.

Bilde på kobling i BJ5000



Låsealternativet aktiverer låset direkte da maskinen slås av ved hjelp av nødestoppen. Dette innebærer er at den personlige koden må trykkes inn hver gang ved påslag. Naturligvis aktiveres låset om batteriledningene kobles fra batteriet selv i dette låsealternativet.

Alternativ 3: "Aldri"

Tyverilåse aktiveres aldri.

Den personlige koden settes inn på følgende måte. Trykk på ζ - tastet for å komme inn i hurtigmenyen. Velg "MER" for å få neste meny og velg "KODE" og velg med pluss - minus - tastete det låsealternativet som ønskes. Trykk på **P** - tastet og still inn riktig kode gjennom å trykke riktig siffer med pluss- eller minustastete for "BREMS" og bytt posisjon sidesveis med pluss- eller minustastete for "NAPP"

Når riktig kode er innstilt trykk på **P** - tastet for å bekrefte og ζ - tastet for å komme tilbake til "LINE UTE".

Om låsealternativet "Ved påslag" er valgt kommer teksten "KODE ?" opp i displayet nest gang maskinen slås på. Trykk da inn den 6-sifrede personlige koden og trykk deretter på **P** - tastet for å kunne kjøre maskinen.

FEILINDIKERINGER

LAV BÅTBATTERI

Batterispenningen fram til maskinen er ikke bra. I ett 12-voltssystem gir elektronikken alarm om spenningen går under 10 volt. I ett 24-voltssystem gir elektronikken aldri alarm ettersom maskinen fungerer helt ned til ca 10 volt. Om feilindikering vises, undersøk kabler, skjøter, batterier samt ladningen.

FEIL I MINNET

Det innebygde minnet som skal huske blant annet de personlig innstilte verdiene samt en masse andre data, kan være i uorden. Trykk på ζ - tastet eller om ikke dette hjelper hold inne **Z**-tastet til maskinen henter opp fabrikkinnstilling.

FUKT I MASKIN

Åpne kassen og kontroller om det finnes vann i maskin. Tørk! Bruk håreføner (**Forsiktig**).

VEDLIKEHOLD

Koblingen bør gjøres ren med jevne mellomrom. Dersom maskinen ikke slipper ut snøret etter at man har trykket på **A**-tastet, bør man se over koblingen. Støv og smuss kan ha lagt seg på lamellbelegget. Dette kan også oppstå når maskinen har ligget ubrukt over lengre tid. For å gjøre ren koblingen, løsne på de fire skruer som holder hjulet på plass. Ta av hjulet. Løsne skruen i sentrum som holder koblingen og trekk hele koblinga av akselen. Benytt

ledningene fra motoren og inn på elektronikk-kortet. Rød kabel kobles til MOTOR (-) og blå kabel til MOTOR(+). For å få maskinen til å telle riktig vei må dette programmeres inn. Trykk først på \downarrow - tastet, velg "HJUL", velg deretter "TELLER". Trykk så en gang på **P**- tastet. Da vil det stå "Retning" på nederste linjen. Trykk på (+)- tastet til høyre til det står "Reverse" på nederste linjen. Avslutt med \downarrow - tastet.

PROGRAMMERING

Knapper som har med programmering å gjøre, har rød farge. BJ5000 er lik våre tidligere modeller forprogrammert ved leveransen, men naturligvis bestemmer du selv hvordan maskinen skal arbeide. Studer programmene og de grafiske bildene over de forskjellige programmene. Å programmere BJ5000 er å få maskinen til å etterligne fiske for hånd. For å ikke gjøre det for innviklet, viser displayet bare de funksjoner som har med det valgte programmet å gjøre.

Med **P** - tastet nås først de vanligste funksjonene for hver fiskeprogram og sist hovedmenyen.. For eksempel nåes kun valg av fiskeprogram, dybde og juks når man står i **vanlig fiske**.

Om andre mer avanserte funksjoner skal endres gjøres dette ved å først trykke på ζ -tastet i stilling [**LINE UTE**]. Da kommer hovedmenyen direkte opp i displayet (se side 11) og fra denne velges siden en av de seks undergruppene. Dette gjøres gjennom trykk på motsvarende pluss- eller minus- tastete.

Her kommer en forklaring på hva de ulike undergruppene betyr og hva som kommer under:

MOTOR: innstilling av akselerasjoner og hastigheter før juksing, napp, opphaling av fangst, manuell kjøring samt snurr.

MOTOR	PAUSE	NAPP
HJUL	BREMS	MER

PAUSE ulike pauser i programmene.

NAPP tider og følsomhet for napp samt lysdiodeindikering.

HJUL hjulbredde, linediameter & linemengde, tellerverk og hjulpulser, stoppunkt for hjulet samt mykestopp.

PV innstillinger for demagnetisering av kopling.

BREMS styrke, bremsetid og grense for innkobling.

MER betyr hopp til hovedmeny 2 med flere funksjoner (undergrupper) som:

DISP kontrast, lysstyrke og lystid på displayet. Språkvalg og visningstid for SLUR - NAPP - BREMS - verdier.

DISP	INFO	PIP
KODE		RET

INFO informasjon om batterispenning, temperatur og fuktighet i maskinen, grenseverdi for fuktalarm samt strømforbruksmålinger for motor. PIP ved knapptrykk, napp og når fangst er ved vannflaten. KODE tyverikodeinnstillinger.

RET tilbake til foregående meny til hovedmeny 1.

Når en undergruppe er valgt, fortsett med **P** - tastet innom gruppen. Når som helst kan tilbakegang til

"LINE UTE" skje gjennom trykk på ζ - tastet.

BESKRIVELSE AV PROGRAMMENE

BJ5000 har fem grunnprogram:

- * Vanlig fiske (V)
- * Hilfsfiske (H)
- * Bunnfiske (B)
- * Bunnfiske m/hil (BH)
- * Akkarfiske (A)

Hvert program bygges opp i trinn og her følger en mer detaljert beskrivelse av program og hvordan du går fram.

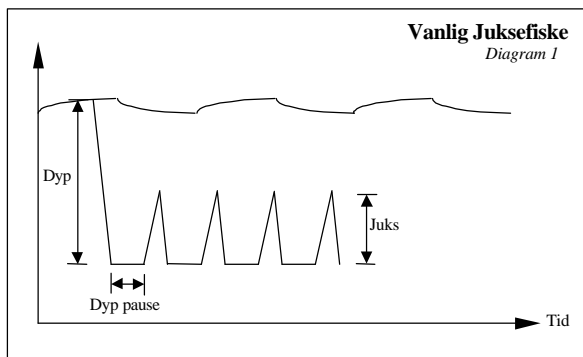
VANLIG FISKE

Vanlig Fiske (V)

Det enkleste av programmene. *Se diagram 1.* Oppbygd av tre hoveddeler:

1. **Dybde** er hvilken dybde maskinen skal fiske på.
2. **Juks** er den lengde som maskinen skal dra sniken opp og ned. (**Jukselengde**)

3. **Dybdepause** er den tiden maskinen står stille før den begynner å dra opp snøret når sniken har kommet til innstilt dybde. Dybdepausen kan endres under PAUSE under hovedmeny 1.



Programmering av "Vanlig fiske":

1. **P**-tastet anvendes for å komme inn i programmering. Trykk på den og kontroller at det står "Fiskeprogram V" i øverste rekken i displayet og "Vanlig Fiske" i nedre rekken. For å endre, bruk pluss- eller minus- tastete for 1-tall.
2. Trykk en gang til på **P** - tastet og still siden inn dybde med pluss- eller minustastete. Alle seks tastete kan anvendes. Det venstre paret forandrer 100-tall, de midterste 10-tall og til høyre 1-tall.
3. Trykk på **P**-tastet igjen og velg "Juks". Diagrammet viser hvordan sniken arbeider i sjøen. Jarstein tegner bilde på ekkoloddet hvis loddet er nøyaktig innstilt.

Displaybilde Min Max Fabr. Steg Notater

-----<Brems
-----<Strøm

0 100 30 2

Søyler som viser Brems i trinn; 2% av 100% i øvre rad og Motorstrøm i trinn; 1 ampere i nederste rad. Første bilde som vises når **Z**- tastet holdes inne i mer enn ca. 4 sek eller ved påslag av maskin. BJ5001=eldre type av maskin. BJ5002=nyere type av maskin.

belitronic's
BJ500X

Kun vist

Fabriksinnstilte
verdier

Kun vist

Andre bilde som vises når **Z**- tastet holdes inne i mer enn ca. 4 sek Viser dybden hvor nappet ble registrert

Fangstdybde XXX

Kun vist

LAVT BÅTBATTERI
Trykk knappen ζ

Kun vist VARNING

Vises kun når båtens batterispenning er for lav. Måles ved maskin. Kvitteres gjennom trykke på ζ - tastet.

FEIL I MINNET
Trykk knappen ζ

Kun vist VARNING

Feil i data- eller programminnet

Version X.X
System XXV

Kun vist

Viser Programversjon på øvre raden og hvilket batterisystem (12 eller 24V) som den er tilkoblet.

Serie No:
XXXXXX

Kun vist

Tredje bilde etter påslag, forteller elektronikken serienummer

Overlass !

Kun vist

Hjulet har stoppet opp utenfor maxdybde i bunnfiske, eller innstilt dybde i øvrige fiskeprogrammer.

TYVERIKODE

Maskinen er utstyrt med tyverikode - lås. Låset fungerer slik at maskinen kan ikke kjøres før en riktig kode trykkes inn. Koden er valgbar.

Ved åpning av kode, får man tre forsøk. Deretter låser maskinen seg , og batteriledningene må løses fra batteriet i minst et minutt. Etter innkobling kan tre nye forsøk gjøres. Alternativt kan forhandlere kontaktes. De vil kunne gi en kode som sletter tidligere kode.

Låset kan aktiveres på to ulike måter, samt utkobles helt.

1: "Batteri utkoblet".

Maskinen låses når batteriledningene løses fra batteriet. Bra ved tyveri.

2: "Ved påslag"

Displaybilde	Min	Max	Fabr.	Steg	Notater
SLUR NAPP BREMS Visningstid XXX	0,5	20	4,0	0,1	Den tid SLUR-NAPP-BREMS-tekstene skal ligge inne etter siste trykk på respektive knapp.
INFORMASJON Spenning(V) XX.X	Kun vist				Viser båtens batterispenning målt ved maskin.
INFORMASJON Temp (°C) XX.X	Kun vist				Viser temperaturen inne i maskinen. Normalt ikke mer en 25° over ytertemperaturen.
INFORMASJON Fuktighet XXX	Kun vist				Viser fuktigheten inne i kassen. Normalt under 50%. Bør ikke overskride 90%!
Grenseverdi for fuktalarm XX%	0	99	30	1	En verdi over dette vil utløse en advarsel (alarm) for fukt. Se neste bilde.
ADVARSEL! Fukt i maskin.Kontroll!	Kun vist				Grensen for fukt er overskredet. Kvitteres med ENTER (↵). Dersom alarmen går for andre gang, nytter det ikke å kvittere. Ta fra kassen og kontroller. Fjern og tørk bort fukt.
INFORMASJON Motor(Amp) XX	Kun vist				Viser hvor mye strøm motoren forbruker.
Pip ved knapp- trykk XXX	UT	INN	INN		Valg om pip ønskes ved knapptrykking.
Antall pip ved napp XX	UT	99	30	1	Valg hvor mange pip som ønskes ved napp.
Nappip ved 0 Pause XX.X	2	60	5	1	Valg hvor lang pause mellom hvert enkelte pip som ønskes når fangsten er ved vannflaten.
TYVERI KODE VED XXXX	Aldri	Batt	Påslag		Valg kan gjøres mellom: "Aldri"--"Batteri utkoblet" eller "Ved påslag"
TYVERI KODE ? XXXXXh XXXXXX	0000000	999999			Valgfri kode fra 000000 til 999999 kan stilles inn.
-----<Slur -----<Strøm	0	100	18	2	Søyler som viser SLUR i trinn; 2% av 100% i øvre rad og Motorstrøm i trinn; 1 ampere i nederste rad.
-----<Napp -----<Strøm	0	50	7	1	Søyler som viser Napp i trinn; 1 amp motorstrømmen i øvre rad og Motorstrøm i trinn; 1 ampere i nederste rad.

VANLIG FISKE MED HIL Hilfiske (H)

Vanlig fiske kombinert med hilefunksjonen. Se diagram 2. Hiling innebærer at hver jukse lengde blir oppdelt i hilelengder, med hileauser mellom. Det er kommet til to nye funksjoner:

1. "Hillengde" er den lengden maskinen skal dra sniken opp hver gang.
2. "Hilpause" er pausen mellom to hillengder.

Eksempel: Om dybden velges til 50 favner, jukse lengden til 7 favner, så kan hillengden stilles til 2 favner og hilpausen til 3 sekunder. Maskinen slipper da ut sniken til 50 favner. Stopper en stund som er valgt på dybdepause og drar siden hillengden 2 favner, stopper hilpausen 3 sekunder, drar 2 favner, stopper 3 sekunder osv. til jukse lengden 7 favner er oppnådd. Da slipper maskinen ut sniken til 50 favners dybde igjen, og det hele gjentar seg.

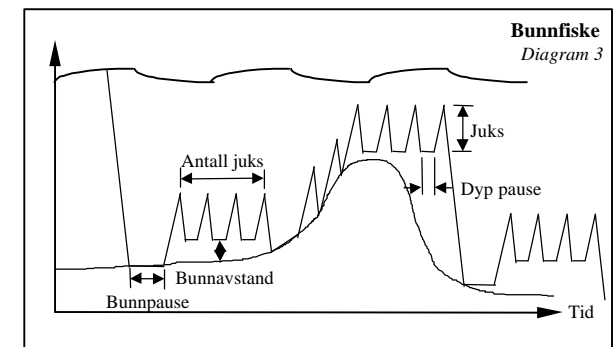
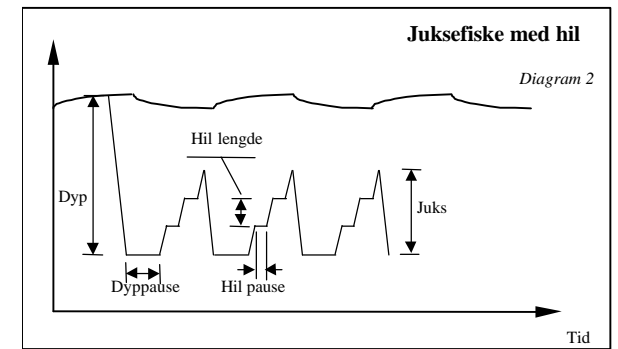
Programmering av "Vanlig fiske med hil":

1. Trykk på **P**-tastet for å komme inn i programmeringen og still inn "Hil fiske" i nederste rekken i displayet gjennom trykk på pluss- eller minus- tastete.
2. Trykk en gang til på **P**-tastet og still inn "Dybde" med pluss - eller minustastete.
3. Trykk på **P**-tastet og velg "Juks".
4. Trykk på **P**-tastet og velg "Hillengde".
5. Trykk på **P**-tastet og velg "Hilpause".

BUNNFISKE Bunnfiske (B)

Innebærer fiske mot bunnen. Se diagram 3. Maskinen kan holde sniken mot bunnen hele tiden selv om at dybden forandrer seg når båten driver på grunn av strøm eller vind. Dybdeinnstilling er unødvendig i dette programmet, men det er i tillegg tre nye funksjoner i programmet.

1. "Bunnpause" er den tid som maskinen behøver for å registrere bunnen. Fra hjulet stopper etter at sniken har kommet til bunnen, til at den begynner å dra, er bunnpausen. Deretter drar den opp bunnavstanden + jukse lengden.
2. "Bunnavstand" er den lengde som maskinen holder sniken ovenfor bunnen



avhengig av hvor mange ganger som en velger på **antall juks**.

3. **"Antall juks"**. Etter at maskinen har jukset det antallet du har valgt, slipper den sniken til bunnen igjen og det hele starter fra begynnelsen igjen.

Programmering av "Bunnfiske":

1. Trykk på **P**-tastet for å komme inn i programmeringen og still inn "Bunnfiske" i nederste rekken i displayet.
2. Trykk på **P** - tastet igjen og velg "Juks".
3. Trykk på **P**-tastet og velg "Bunnpause" som er den tiden sniken er på bunnen før den begynner å dra opp. Det er den tid som maskinen behøver for å registrere bunnen. Når jarstein slår i bunn stopper hjulet opp eller går langsomt. Hvis en omdreining tar lengre tid en denne tid "Bunnpause", er bunn registrert
4. Trykk på **P**-tastet og velg "Bunnavstand".
5. Trykk på **P**-tastet og velg "Antall Juks"

BUNNFISKE MED HIL

Bunnfiske med hiling (BH)

En kombinasjon av bunnfiske- og hileprogrammet.

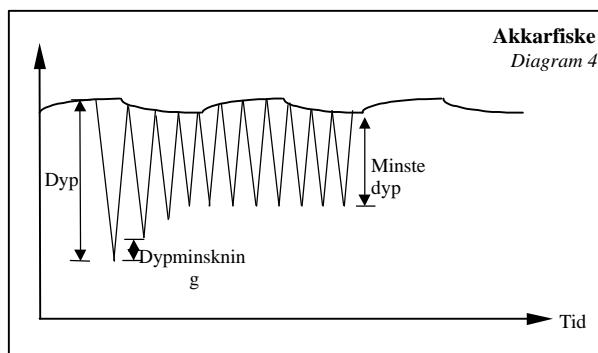
AKKARFISKE

Akkarfiske (A)

Programmet bygges av fire punkter. Se diagram 4.

1. **Dybde** er dybden maskinen begynner å fiske på.

2. **Dybderedusering** er lengden som maskinen reduserer dybden med hver gang sniken går ut.



3. **Minste dybde** er den dybden maskinen kommer til å fiske på etter en stund.

Eksempel: Om "Dybden" er 50 favner, "Dybdereduseringen" er 5 favner og minste dybde velges til 30 favner, skjer følgende:

Når starttastet trykkes inn slipper maskinen ut 50 favner, bremses og drar siden opp hele sniken til null og slipper siden ut til 45 favner. (Altså 50-5=45). Maskinen drar inn igjen og neste gang sniken går ut går det til 40 favner, neste gang til 35 favner og til slutt femte gangen bare til 30 favner. Maskinen vil siden fortsette å fiske på 30 favner. Om stopptastet trykkes inn og programmet startes med starttastet, begynner den å fiske på 50 favner igjen.

5. **Ujevne gang** betyr at motoren pulserer for å etterligne et firkantet hjul. Dette regnes for å fiske bedre. To ting påvirker motorens ujevne gang: "Fart 1", "Fart 2", "Fart 1 Tid" og "Fart 2 Tid". Den ujevne gangen opphører om alt for mye akkar sitter på sniken. Grense stilles med NAPP.

Displaybilde

Min Max Fabr. Steg Notater

STOPP I BLOKK Auto null XXX	UT	INN	UT		Funksjonen gir nullstilling av telleverket hver gang A-tastet trykkes inn om maskinen har stoppet på grunn av hjulstopp. "Blokk i stakk"
Mykstopp ved 0 i auto XX	UT	99	8	1	Når stopp ved null anvendes kan en suksessiv fartsminskning påbegynnes et valgbart antall omdreininger fra nullpunktet.
Mykstopp ved 0 i manu XX	UT	99	UT	1	Når stopp ved null anvendes kan en suksessiv fartsminskning påbegynnes et valgbart stykke fra nullpunktet.
PV-kortet T1 @ 12V XXX	0	999	100	1	Pause mellom avmagnetiseringspulser ved 12 volt. Tall ikke i sekund.
PV-kortet T2 @ 12V XXX	0	20	5	1	Lengde på avmagnetiseringspulser 12 volt.
PV-kortet Puls @ 12V XXX	0	5	2	1	Antall avmagnetiseringspulser 12 volt.
PV-kortet T1 @ 24V XXX	0	999	200	1	Pause mellom avmagnetiseringspulser ved 24 volt. Tall ikke i sekund.
PV-kortet T2 @ 24V XXX	0	20	2	1	Lengde på avmagnetiseringspulser 24 volt.
PV-kortet Puls @ 24V XXX	0	5	2	1	Pause mellom avmagnetiseringspulser ved 24 volt.
FARTSBREMS Styrke XX%	Ut	100	20	1	Hvor mye kraft som skal brukes ved fartsbrems.
FARTSBREMS Bremstid X.X	0,1	5,0	1,0	0,1	Hvor lang tid fartsbremsen skal være aktivert.
FARTSBREMS Maxfart XXX	50	900	400	1	Ved hvilken hastighet fartsbremsen skal gå inn.
DISP INFO PIP KODE RET	Undermeny som fås ved trykk på MER i Hovedmenyen.				
DISPLAY Kontrast XX%	0	100	70	1	Justering av kontrast i displayet for beste avlesning
DISPLAY Lysstyrke XX%	0	100	80	1	Hvor kraftig lyset skal lyse på displayet
DISPLAY Lystid XX.X	Ut	INN	INN	0,1	Hvor lenge lyset skal være på etter siste trykk på noen knapp
DISPLAY Språk NORSK	Aktuelt språk velges. Norsk, Engelsk, Spansk, Islandsk, Færøyske etc.				

Displaybilde	Min	Max	Fabr.	Steg	Notater
NAPP Tid ned XX.X	1,0	25,0	Ut	0,1	Registrer napp dersom sniken stopper opp, eller går for langsomt. (Ikke ved Bunnfiske).
Nappblink Antall XX	0	60	1	1	Antall blink i en gruppe.
Nappblink Pause XX.Xs	0,2	60	0,2	0,1	Pause mellom blinkgrupper.
Nappblink Lysstyrke XXX%	0	100	100	1	Lysstyrke i %.
DIM NYLON TELLER STOP-P. PV RET	Undermeny som kommer fram når HJUL velges.				
HJUL Hjulbredde XXX	1	999	80	1	Hjulbredden i millimeter
NYLON Nylondiam. X.X	1,0	5,0	1,4	0,1	Diameter på nylon i millimeter
NYLON Nylonmengde XXX	130	400	170	1	Angi mengde nylon på hjulet. Se siden 4.
TELLEVERK Måleenhet XXXXX			Famn.		Meter - Fot - Favner
TELLEVERK Retning XXXXX	Normal /Revers		Hvis hjulet ønskes kjørt annen vei en ved levering, må telleverket regne i motsatt retning = reverse.		
Hjulpulser A B 0000 1 1	Kontroll av hjulgiveverne				
NULL VANN BLOKK MYKST. RET	Undermeny som kommer fram når STOPP-P velges.				
Stop ved 0 ? XXX	UT	INN	INN		Maskinen stopper når telleverket viser null.
STOPP I VANNET Tid XX.X	1,0	99,9	30,0	0,1	Maksimal gangtid på motoren om sniken sitter fast.
STOPP I BLOKK Tid XX.X	UT	99,0	UT	0,1	Den tid hjulet skal stå stille før det skal anses at sniken har nådd blokken.
STOPP I BLOKK Ovan dybde XXX	150	20	1		Stopp i blokk føles kun oven dette innstilte dyp.
STOPP I BLOKK Restart XX.X	0,1	60,0	UT	0,1	Forsinket start etter att stopp i blokk inntruffet.

Programmering av "Akkarfiske":

1. Trykk på **P**-tastet og still in "Akkarfiske"
2. Trykk på **P**-tastet og still inn "Dybde".
3. Trykk på **P**-tastet velg "Dybderedusering".
4. Trykk på **P**-tastet velg "Minste dybde".
5. Trykk på **P**-tastet velg "Fart 1"
6. Trykk på **P**-tastet velg "Fart 1 Tid"
7. Trykk på **P**-tastet velg "Fart 2"
8. Trykk på **P**-tastet velg "Fart 2 Tid"

DISPLAYTEKSTER

Displaybilde	Min	Max	Fabr.	Steg	Notater
LINE UTE: XXX < XX	0	999		1	Normal bilde i display.
Fiskeprogram XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	4	0	1	Valg av fiskeprogram.
Dybde XXX	0	999	20	1	Velg fiskedybde
Juks XXX	0	999	10	1	Velg jukselengde
HIL PROGRAM Lengde XX	1	100	2	1	Velg hillengde
HIL PROGRAM Pause XX.X	0,5	10,0	2,0	0,1	Velg hilpause
BUNN PROGRAM Bunn pause XX.X	0,5	10,0	2,0	0,1	Bunn pause er den tid som maskinen behøver for å registrere bunnen.
BUNN PROGRAM Bunn avstand XX	0	20	2	1	Avstand fra bunn ved bunnfiske
BUNN PROGRAM Antall juks XX	0	20	10	1	Antall juks mellom hver bunnregistrering
BUNN PROGRAM Max dybde XXX	1	999	999	1	Største tillatte dyp ved bunnfiske. Dersom sniken går dypere, drar maskinen opp.
BUNN PROGRAM Oppdrag XXX%	1	100	50	1	Hvor langt opp maskinen skal dra opp dersom sniken har gått til maks dybde. Lengden regnes i % av det innstilte største dyp.
AKKARPROGRAM Dybderedus. XXX	1	25	2	1	Reduksjon i dybde for hver gang sniken går ut.
AKKARPROGRAM Minste dybde XXX	0	999	5	1	Fiskedybde ved akkarfiske etter at dybdereduksjonen er gjennomført
AKKARPROGRAM Fart 1 XXX	50	160	120	1	Simulering av firkantet hjul . Fart 1.
AKKARPROGRAM Fart 1 tid X.X	0,1	2,0	0,5	0,1	Tid hvor lenge motoren skal gå med "Fart 1".
AKKARPROGRAM Fart 2 XXX	50	160	120	1	Simulering av firkantet hjul . Fart 2.
AKKARPROGRAM Fart 2 tid X.X	0,1	2,0	0,3	0,1	Tid hvor lenge motoren skal gå med "Fart 2".

Displaybilde Min Max Fabr. Steg Notater

MOTOR PAUSE NAPP HJUL FARTB. MER					Hovedmeny. Viser når ζ - tastet påvirkes i normalstilling eller etter flere trykk på P-tastet.
JUKS NAPP OPPH. MANU SNURR RET					Hvis "MOTOR" er valgt på hovedmenyen
Mykstart til Juksfart XX.X	Ut	5,0	1,0	0,1	Her kan en akselerasjonstid velges ved start av motoren.
Fart ved juks XXX	50	160	150	1	Hastighet under oppkveiling ved fiske
Fart ved napp XXX	50	160	50	1	Hastighet umiddelbart etter napp
Napp fart tid XX X	Ut	10,0	Ut	0,1	Den periode "Fart ved napp", skal virke
Mykstart til oppbaling XX.X	Ut	10,0	3,0	0,1	Akselerasjonstid fra "Fart ved napp" til "Fart ved Oppbaling"
Fart ved Oppbaling XXX	50	160	150	1	Hastighet under oppbaling av fangst
Mykstart til Manuell opp XX.X	Ut	10,0	1,0	0,1	Akselerasjonstid for manuell oppbaling
Fart ved manuell opp XXX	50	160	150	1	Den fart motoren skal ha ved manuell oppbaling
Fart ved Snurr XXX	UT	160	UT	1	Den hastighet maskinen skal dra opp når snøret har «vaset» i en annen maskin.
Grenseverdi for snurr. XXA	0,0	20	3,5	0,1	Strømminskning som skal understiges før SNURR-funksjonen skal slå inn.
Måletid for snurr. XX.Xs	1	50	10	0,1	Den tid strømmen i motoren må være under grenseverdien før SNURR- funksjonen skal slå inn.
Avstand for snurr. XX.Xs	0	999	5	1	Den lengde som først må dras, regne fra start av en jukslengde, innen SNURR-funksjonen slår inn.
PAUSER Auto XX.X	0,5	10,0	0,5	0,1	Pause før maskinen slipper ut etter trykk på START
PAUSER Dybdepause XX.X	0,5	25,0	2,0	0,1	Pause før maskinen starter å hale opp
NAPP Tid opp XX.X	0,1	10,0	1,0	0,1	Tiden maskinen måler tyngden før den registrerer napp