

belitronic

BJ5000

Made in Sweden

Norsk manual for BJ5000 



Instruksjon Utgave 12
Gäller programversjon fra 4.0704

INNHold

	Side
Installasjon	3
Display	4
Trykknapper og symboler	5,6
Igangsetting	7
Pålegging av nylon	7
Diverse forklaringer	8,9
Programmering og menyer	10-12
Beskrivelse av programmene	13
Vanlig fiske	14
Hilfiske	15
Bunnfiske	16
Bunnfiske med hil	17
Makrell og Akkarfiske	18
Spansk makrell	19
Displaytekster	20-27
Tyverikode	28
Feilindikeringer	30
Vedlikehold, kobling, hjul , kasse, front, display	29
Tekniske data	31
Tilleggsutstyr	32
Garanti	33
Reklamasjonsordning	34

Vi gratulerer med et godt valg av juksemaskin.

Belitronic har siden 1972 produsert elektroniske juksemaskiner, noe som vi var først i verden med. Siden har vi solgt tusenvis av maskiner i 70 land, størst har solgt vært i Norge, Island og Færøyene.

GODKJENNING

Denne maskinen BJ5000 er produsert av Belitronic Sweden AB i Lunde Sverige i henhold til de regler som gjelder for CE merking innenfor EU og EØS. Serienummer er merket på utsiden på 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 kabelen. 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. Hovedkabelen skal kobles direkte til batteriet. De to røde kablene monteres på batteriets plusspol og de to blå 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.

DISPLAYET

Det finns 130 bilder i BJ5000. De er inndelt i 4 grupper.

1. Normalbildet (Oversiktsbilde ved fiske)
2. Menyer. Som leder videre till andre bilder.
3. Meldinger og alarmer (Kun visning)
4. Bilder med stillbare verdier.

1. Normalbildet



LINE UTE: 000
[Grid of 10 small squares]

De 10 første tegnene på nederst raden viser Motornens strømforbruk. Denne kan brukes for å stille inn nappet på en passelig verdi. Her vises 12 Ampere.

Øverste raden viser dybden i fot, meter eller favner. Ett minus tegn "-" foran talet betyr at sniken er over vannflata.

I nederste raden er et symbol som viser om maskinen arbeider i AUTOMATIK. Symbolet roterer samme vei som hjulet går. Symbolet står stille ved pause. Vises ingen symbol, har maskinen stoppet og er i manuell modus

Ett eller to tegn viser en forkortelse over valgt fiskemetode
V = Vanlig fiske
H = Hilfiske
B = Bunnfiske
BH=Bun nfiske med Hiling
M=Makrell (også kalt Akkarfiske)

2. Eksempel på en meny



MOTOR PAUSE NAPP
HJUL BREMS MER

Menybildene har maksimalt 6 alternativ og de motsvarer de 6 knappene under displayen. Her brukes ikke P-knappen.

3. Eksempel på alarm



LAVT BATBATTERI
Trykk knappen 4

Noen bidler er kun visning. Her vises en alarm om at batteriets spenning er lav. Trykk på Enter knappen for å kvittere.

4. Eksempel på stillbar verdi



Dybde 20

Verdiene endras med knappene under displayet. Slurknappene endrer 100 tall, Nappknappene 10-tall og Bremsknappene 1-tall. Tider endras med 10, 1 og 0,1. Når innstillingen er klar, trykk på P eller Enter knappen.

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 - knappen (**NULLSTILL**) har to funksjoner:

1. Null-stille dybden.
2. Tilbakestille maskinen til fabrikkprogram. Kan være bra om at noe uforklarlig skulle skje. Hold knappen 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-knappen (**PROGRAM**) brukes for å trykke seg gjennom programmeringen.



E / Enter- knappen (**UTFØR / ENTER**) har to funksjoner

1. Komme direkte inn i Hovedmeny 1
2. Komme ut av programmeringen.



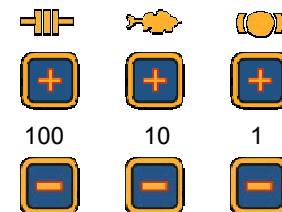
Pluss- eller minusknappene (Slur, Napp og Brems) brukes i 3 forskjellige operasjoner

1. Normalinnstilling for å øke og redusere verdiene i SLUR NAPP og BREMS.

2. I programmering brukes 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. (Se bildet til høyre)



3. I hoved-menyen fungerer knappene som hurtigvalg til undermenyer.



TRYKKNAPPER og SYMBOLER



A knappen (**AUTO**) betyr START av program (Fiske). Så lenge knappen holdes inne løper hjulet uten brems. Ved hvert trykk starter programmet på nytt.



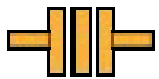
↑ - knappen (**OPP**) brukes for å kjøre opp sniken manuelt. Et hurtig TRYKK og motoren går hele tiden. Et nytt trykk og motoren stopper igjen.

Dersom man holder knappen inne, går motoren kun den tiden knappen holdes inne.



↓ - knappen (**STOPP/NED**) stopper alt. Bryter alle program, også manuell kjøring av motor.

Dersom man holder knappen inne, løper hjulet med brems innkoblet.



- symbolet betyr **SLUR**. (Koblingssymbol) og er den kraft som er på hjulet når motoren jobber eller når hjulet står stille (unntatt ved "Spansk makrell" da kraften dybdeslur gjelder.)



- symbolet betyr **BREMS**. Bremses hjulet når sniken går ut. (For å unngå "back clash")



- symbolet betyr **Napp**-følsomhet. Innstilling av napp. Den verdi som skal overskrides av motorstrømmen en viss tid for å registrere napp.

IGANGSETTING

Maskinen slås på ved å vri på NØDESTOPPKNAPPEN mot høyre (medurs) til knappen 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 Minusknappen under Slur symbolet, til søylen i displayet forsvinner.
2. Trykk hurtig på Oppknappen. Motoren går, men det finnes ikke noe trekkraft.
3. Øk SLUR gjennom korte trykk på Plusknappen under bremssymbolet til du får en passe dragkraft på hjulet.
4. Når en har lagt på all nylon, må en kontrollere variabler som er viktig med hensyn til måling av dyden. Nyldiameter og nylonmengde. Nyldiameteren er i fabrikkprogrammet satt til 1,4 og nylonmengde er satt til 170. Dvs at dersom en legger på 250 mtr. med nylon 1,4 trenger en ikke stille inn disse variablene da fabrikkprogrammet har disse som standard. Vi anbefaler at der ikke legges på mer nylon enn nødvendig. Legger en på over 300 mtr. med linetykkelse 1,4 må variabelen nylonmengde justeres til ca 180.

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 aktiveres om loddet drar lina 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. Fabrikkinnstilling er 600 rpm på hjulet, 20% av maksimal bremsestyrke og 1,0 sekunder

Luftbrems: Samme funksjon som fartsbremsen ovenfor, men gjelder kun over en bestemt dybde. Funksjonen er beregnet til å brukes i forbindelse med programmet "Makrell" når krokene befinner seg i båten. Bremsens Tid og Kraft hentes fra Fartsbremsen, men den har egen "Fart" og "Over dybde" som bestemmer overfor hvilket dyp Luftbremsen skal aktiveres for. Fabrikkinnstilling er 600 rpm på hjulet og "Over dybde" = 0. MRK: Utenfor/dypere enn dette gjelder alltid Fartsbremsen

DIVERSE FORKLARINGER

Dybdebremse: En funksjon som reduserer hastigheten på lina når den nærmer seg innstilt dybde, noe som reduserer slitasjen på motor og kobling. Man kan bestemme når og hvordan bremsen skal aktiveres. Hvor lang oppbremsingen skal vare bestemmes av Tid. Fabrikkinnstilling er 400rpm på hjulet, 10% av maksimal bremsestyrke og oppbremsing skjer 1,0 sekund før innstilt dybde nås.

Reverse: Det er mulig å få maskinen til å dra hjulet motsatt vei. Man bytter plass på 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. Trykk først på **E**-knappen, velg "HJUL", velg deretter "TELLER". Trykk så en gang på P- knappen. Da vil det stå "Retning" på nederste linjen. Trykk på (+)-knappen til høyre til det står "Reverse" på nederste linjen. Avslutt med **E**-knappen.

Maksdybde: En funksjon i bunnfiske som brukes for å rette opp lina ved sterk strøm i havet og båten driver av sted. To innstillinger brukes til dette; **Maksdybde** og **Oppdrag**. Oppdrag i prosent av Maksdybden. Eks. Om Maksdybde er satt til 100 og oppdrag til 25%, drar maskinen opp til 75 når Maksdybden er nådd.

Mykstopp: Ved oppdrag kan maskinen redusere farten mot nullpunktet. Spesielt bra når STOPP I BLOKK brukes for ikke å miste fangsten eller lina

Mykstart: Motoren starter alltid med en stillbar akselerasjon for å minske strøforbruket og slitasjen

PROGRAMMERING OG MENYER

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 program å gjøre.

Med **P** - knappen nås først de vanligste funksjonene for hver fiskeprogram og sist hovedmenyen.. For eksempel nås kun valg av fiskeprogram, dybde og juks når man står i **Vanlig fiske**. Om andre mer avanserede funksjoner skal endres gjøres dette ved å først trykke på **E**-knappen i stilling **[LINE UTE]**. Da kommer hovedmenyen direkte opp i displayet og fra denne velges siden en av de seks undergruppene. Dette gjøres gjennom trykk på motsvarende pluss- eller minus- knappene.

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

Hovedmeny 1

- MOTOR:** betyr hopp til **undermeny MOTOR** med flere funksjoner, se neste side.
- PAUSE:** ulike pauser i programmene.
- NAPP:** tider og følsomhet for napp samt lysdiodeindikering.
- HJUL:** betyr hopp til **undermeny HJUL** med flere funksjoner, se neste side.
- BREMS:** styrke, bremsetid og grense for innkobling.
- MER:** betyr hopp til **hovedmeny 2** med flere funksjoner (undergrupper) som:

PROGRAMMERING

Hovedmeny 2

- DISP:** Kontrast, lysstyrke og lystid på displayet. Språkvalg og visningstid for SLUR-NAPP-BREMS-verdier.
- INFO:** Informasjon om batterispenning og temperatur i maskinen samt strømforbruks-målinger 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**-knappen innom gruppen. Når som helst kan tilbakegang til "LINE UTE" skje ved å trykke på **E**-knappen.

Undermeny MOTOR

- JUKS:** Den fart maskinen arbeider med i automatikk
- NAPP:** Akkurat når napp registreres, kan en temporær lav nappfart opprettholdes. Denne gjelder i maksimalt 60 sekunder. Deretter aktiveres Opphalingsfart.
- OPPH:** Normal opphalningsfart med fangsten etter napp.
- MANU:** Den fart maskinen drar opp med ved trykk på Opp knappen.
- 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 før 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**".

PROGRAMMERING

Undermeny HJUL

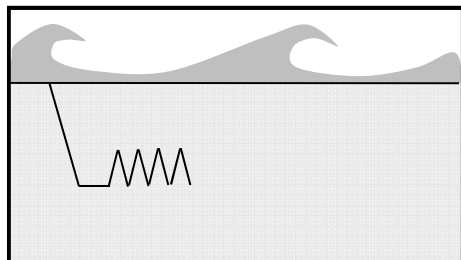
- DIM:** Innstilling for mengde line på hjulet. Ikke i meter men samsvar med hullene i hjulet. Nødvendig for at maskinen skal vise riktig dybde.
- NYLON:** Innstilling for linens diameter. Viktig for at maskinen skal vise riktig dybde.
- TELLER:** Innstillinger for tellerverkets visning i Fot, Favn eller Meter. Retning for hvilken vei en vil ha linen på hjulet. (se **Reverse**). Testbilde for hjulgiverne.
- STOP-P:** Betyr hopp til **undermeny STOP-P** med flere funksjoner, (se under).
- PV:** Innstilling for demagnetisering av kobling. Dette gjelder kun maskiner med den eldre koblingen (Serienr. < 684900) og krever at maskinen har et PV-kort innmontert
- MER:** Tilbake til foregående meny til **hovedmeny 1**. Når en undergruppe er valgt, fortsett med **P**-knappen innom gruppen. Når som helst kan tilbakegang til "LINE UTE" skje gjennom trykk på **E**-knappen.

Undermeny STOP-P

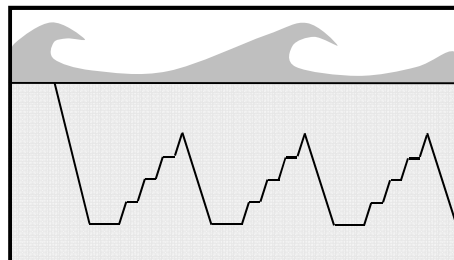
- NULL:** Innstilling om hjulet skal stoppe ved nullpunktet når telleverket viser "-000". Sett til UT om stopp i blokk ønskes.
- VANN:** Maksimal gangtid på motor om hjulet stopper. Kan ikke koples ut!
- BLOKK:** Maksimal gangtid på motor når man vil stoppe mot blokk, og ikke bruke **NULL** (se over). Flere funksjoner som gangtid og ovenfor dybde finnes. Funksjoner som Autorestart og Autonull kan også velges.
- MYKST:** Innstilling for mykstopp av linen når den nærmer seg nullpunktet (000 i telleverket).
- RET:** Tilbake til foregående meny til **undermeny HJUL**. Når en undergruppe er valgt, fortsett med **P**-knappen innom gruppen. Når som helst kan tilbakegang til "LINE UTE" skje gjennom trykk på **E**-knappen.

FISKEPROGRAMMER

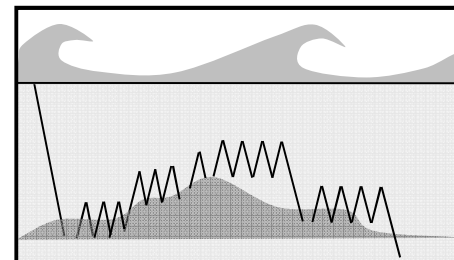
BJ5000 har disse 6 ulike fiskeprogram. Hvert program bygges opp i trinn og her følger en mer detaljert beskrivelse av program og hvordan du går fram.



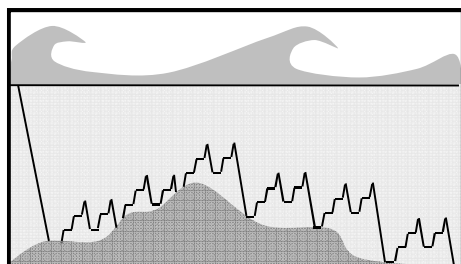
1. Vanlig fiske (V)
Se side 14.



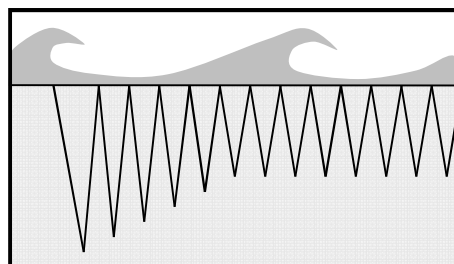
2. Hilfiske (H)
Se side 15.



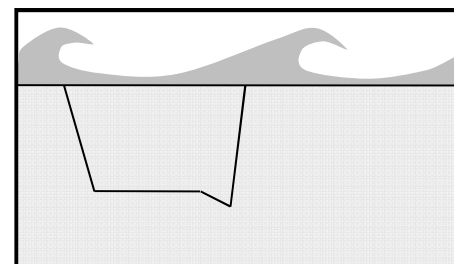
3. Bunnfiske (Bf)
Se side 16.



4. Bunnfiske med hill (BH)
Se side 17.



5. Makrell og Akkarfiske (M)
Se side 18.



6. Spansk Makrell
Se side 19.

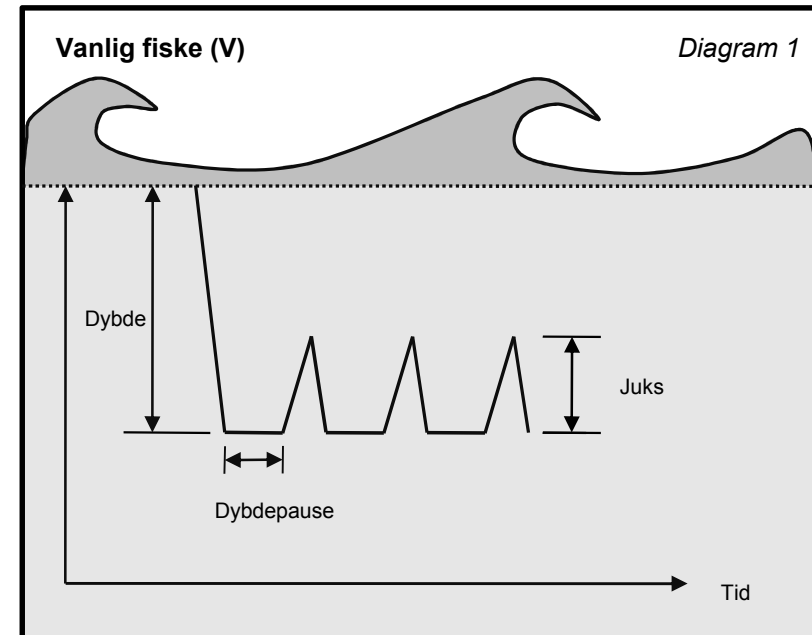
VANLIG FISKE (V)

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 før den slippes 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**-knappen brukes for å komme inn i programmeringsmodus. 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- knappene for 1-tall.
2. Trykk en gang til på **P** - knappen og still siden inn dybde med pluss- eller minusknappene. Alle seks knappene kan brukes. Det venstre paret forandrer 100-tall, de midterste 10-tall og til høyre 1-tall.
3. Trykk på **P**-knappen igjen og velg "Juks".
4. Diagrammet viser hvordan sniken arbeider i sjøen. Jarstein tegner bilde på ekkoloddet hvis loddet er nøyaktig innstilt.

HILFISKE (H)

Vanlig fiske kombinert med hilefunksjonen. (Se diagram 2). Hiling innebærer at hver jukse lengde blir oppdelt i hilelengder med hilpauser imellom. Det er kommet til to nye funksjoner.

1.Hillengde: Den lengden maskinen skal dra sniken opp mellom hver hilpause.

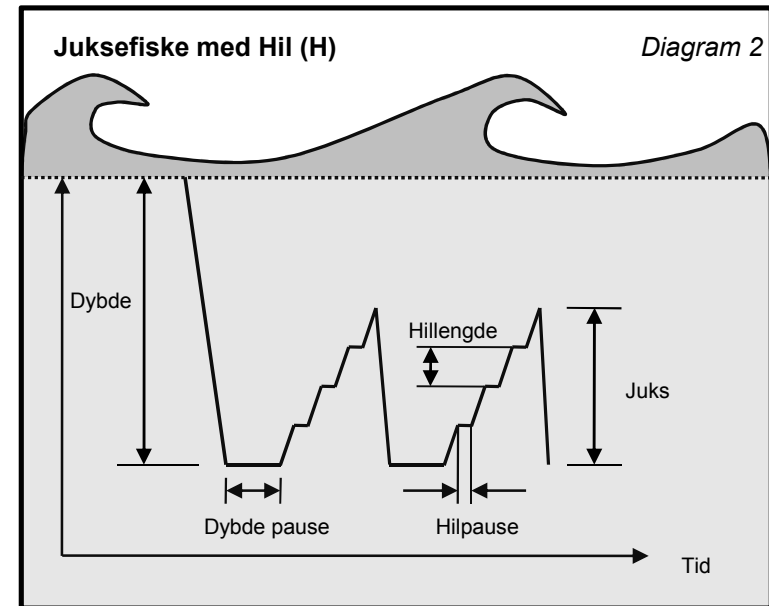
2.Hilpause: Pausen mellom to hillengder.

Eksempel: Om dybden velges til 50 favner/meter, jukse-lengden til 7 favner, så kan hillengden stilles til 2 favner/meter og hilpausen til 3 sekunder. Maskinen slipper da ut sniken til 50 favner/meter.

Maskinen stopper en stund, som er valgt på dybdepause, og drar siden hillengden 2 favner/meter, stopper hilpausen 3 sekunder, drar 2 favner/meter, stopper 3 sekunder osv. til jukse lengden 7 favner/meter er oppnådd. Da slipper maskinen ut sniken til 50 favner/meter dybde igjen, og det hele gjentar seg.

Programmering av "Vanlig fiske med hil":

1. Trykk på **P**-knappen for å komme inn i programmeringsmodus og still inn "Hil fiske" i nederste rekken i displayet gjennom trykk på pluss- eller minus- knappene.
2. Trykk en gang til på **P**-knappen og still inn "Dybde" med pluss - eller minusknappene.
3. Trykk på **P**-knappen og velg "Jukslengde".
4. Trykk på **P**-knappen og velg "Hillengde".
5. Trykk på **P**-knappen og velg "Hilpause".



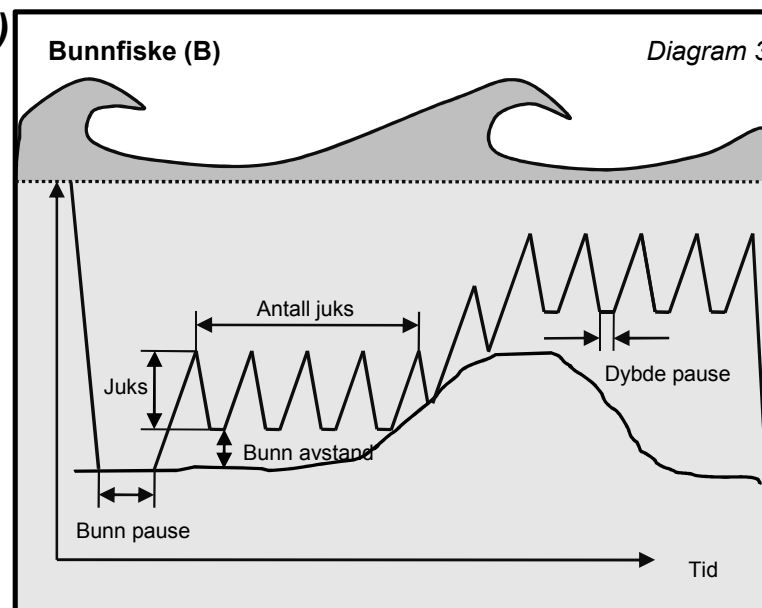
BUNNFISKE (B)

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. Dybde-innstilling fungerer som et maksimalt fiskedybde i dette programmet og det er i tillegg tre nye funksjoner.

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 + jukselengden.

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.

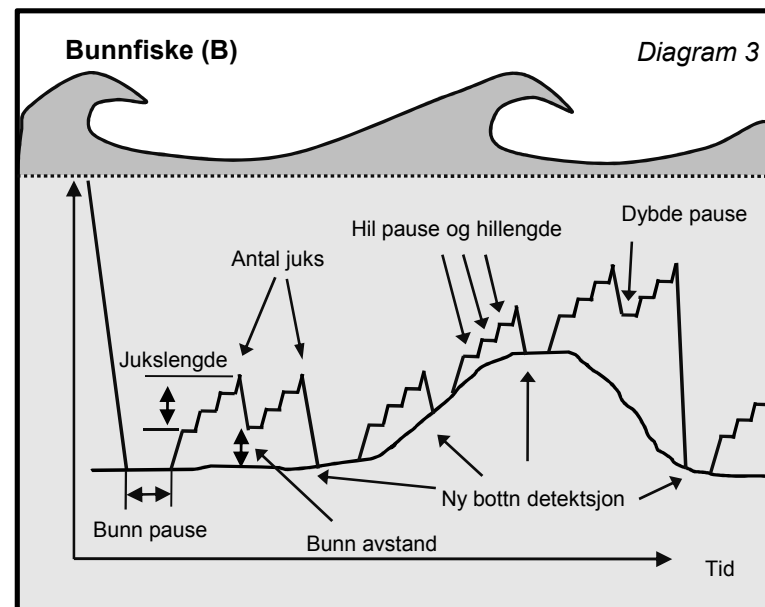


Programmering av "Bunnfiske":

1. Trykk på **P**-knappen for å komme inn i programmeringsmodus og still inn "Bunnfiske" i nederste rekken i displayet.
2. Trykk på **P**-knappen. Velg "Dybde". Dybde kan brukes som en simulert bunn. (Settes vanligvis dypere enn det er til bunnen)
3. Trykk på **P**-knappen igjen og velg "Jukslengde".
4. Trykk på **P**-knappen 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 enn denne tid "Bunnpause", er bunn registrert.
5. Trykk på **P**-knappen og velg "Bunnavstand".
6. Trykk på **P**-knappen og velg "Antall Juks" Innen ny bunnregistrering
7. Trykk på **P**-knappen og velg "Maxdybde". For oppretting av linen ved kraftig strøm og avdrift.
8. Trykk på **P**-knappen og velg "Oppdrag". For hvor langt linen skal dras opp ved Maxdybde..

BUNNFISKE med HIL (BH)

En kombinasjon av bunnfiske og hileprogrammet.
Se Bunnfiske (side 16) og Hilfiske (side 15) for detaljer.



Programmering av "Bunnfiske med hil":

1. Trykk på **P**-knappen for å komme inn i programmeringsmodus og still inn "Bunn+Hilfiske" i nederste rekken i displayet gjennom trykk på pluss eller minus knappene.
2. Trykk en gang til på **P**-knappen og still inn "Dybde" med pluss eller minusknappene.
3. Trykk på **P**-knappen og velg "Jukslengde".
4. Trykk på **P**-knappen 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.
5. Trykk på **P**-knappen og velg "Bunnavstand".
6. Trykk på **P**-knappen og velg "Antall Juks".
7. Trykk på **P**-knappen og velg "Hillengde".
8. Trykk på **P**-knappen og velg "Hilpause".
9. Trykk på **P**-knappen og velg "Maxdybde". For maksimalt fiskedyp ved bunnfiske.
10. Trykk på **P**-knappen og velg "Oppdrag". For hvor langt linen skal dras opp ved Maxdybde.

MAKRELL OG AKKARFISKE (M)

Dette programmet er populært ved dorging av makrell og Brukes også ved akkarfiske "Jukslengde" kan ikke stilles inn. Maskinen drar helt opp til vannflata. To nye funksjoner brukes

1. Dypminskning Hvor mye maskinen skal redusere dybden for hver gang den drar opp.

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

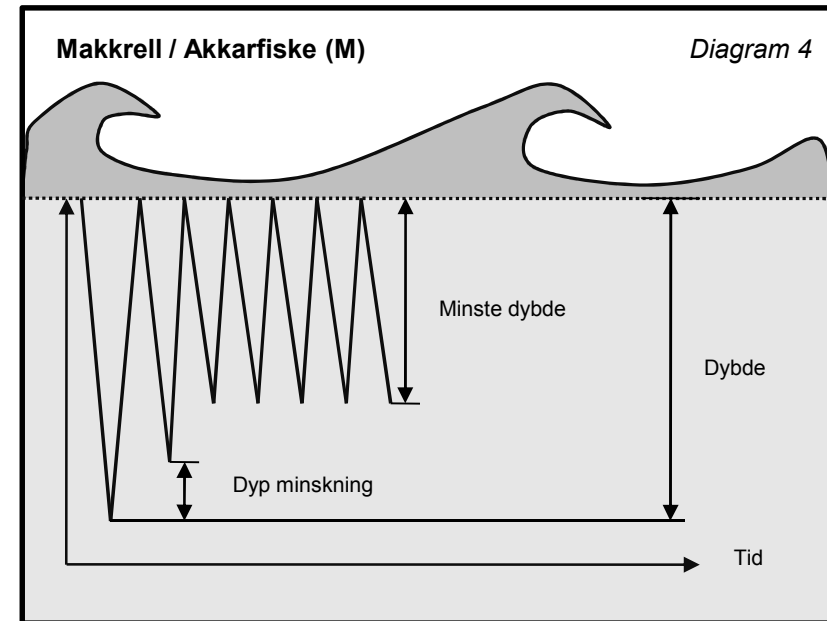
Eksempel: Om "Dybden" er 50 favner/meter,

"Dybdereduseringen" er 5 favner/meter og minste dybde velges til 30 favner/meter, skjer følgende: Når startknappen trykkes inn slipper maskinen ut 50 favner/meter, bremser

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

Programmering av "Makrellfiske":

1. Trykk på **P**-knappen og still in "Makrellfiske"
2. Trykk på **P**-knappen og still inn "Dybde".
3. Trykk på **P**-knappen velg "Dybderedusering".
4. Trykk på **P**-knappen velg "Minste dybde".

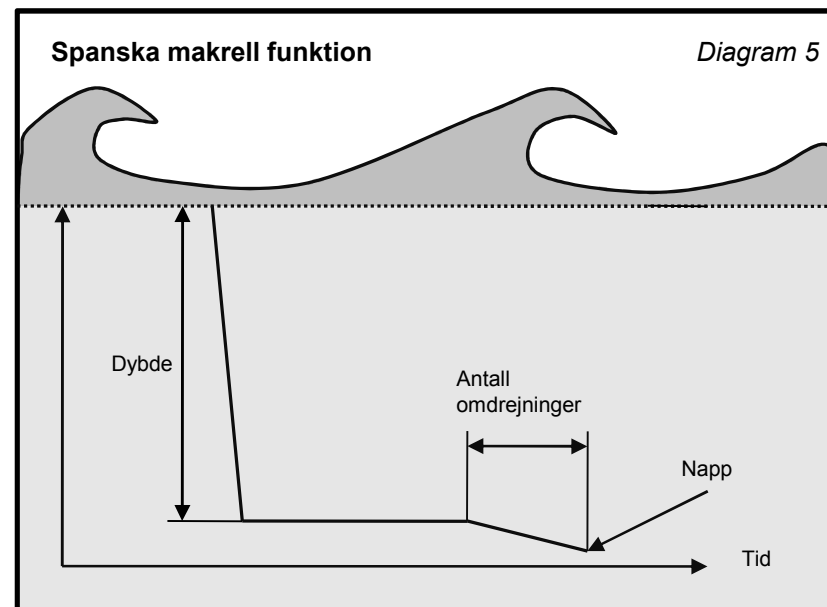


SPANSK MAKRELL FISKE (V)

Spansk makrell er egentlig **Vanlig fiske** men uten jukslengde. Napp skjer når sniken drar hjulet ut av fisken til under innstilt dybde. To nye funksjoner brukes.

1.Omdreninger : Antall omdreininger hjulet ska dras ut av fisken før napp registreres.

2.Dybdeslur: Den kraft på hjulet holdes med etter at dybdepausen (med slurkraft) er slutt. Denne kraften bør være lavere enn slur så hjulet kan dras ut av fisken.



Programmering av Spansk Makkrell funksjon.

- **P**-knappen brukes for å komme inn i programmering. Trykk på den og kontroller at det står "Vanlig Fiske" i nederste raden.
- Trykk på **P**-knappen og still inn "Dybde".
- Trykk på **P**-knappen og still "Juks" til 0.
- Trykk på **P**-knappen og still "Spansk makrell - Omdreining" til større enn 0. Valget null kobler bort funksjonen "Spansk makrell helt".
- Trykk på **P**-knappen og still "Spansk makrell - Dybdeslur" til ønsket kraft på hjulet da den venter på at fisken drar lina ut. **UT betyr at kraften blir samme som slur!**

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Fabr.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
LINE UTE: XXX < XX	0	999		1	Normalt bilde i display.
Fiskeprogram XXXXXXXXXXXXXXXX	0	4	0	1	Valg av fiskeprogram.
Dybde XXX	0	999	20	1	Velg fiskedybde og største tillatte dyp ved bunnfiske.
Jukslengde XXX	0	999	10	1	Velg jukslengde
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	999,9	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	1	25	10	1	Antall juks mellom hver bunnregistrering
BUNN PROGRAM Max dybde XXX	1	999	999	1	Største tillatte dyp ved bunnfiske før funksjonen oppretting av linen utføres.
BUNN PROGRAM Oppdrag XX%	1	100	50	1	Hvor langt opp maskinen skal dra opp dersom sniken har gått til maks dybde. Lengden regnes i % av det innstilt "Max dybde"

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Fabr.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
MAKRELLPROGRAM Dybde pause XX.X	1	10	1	1	Pause før maskinen starter å hale opp i Makrell programmet.
MAKRELLPROGRAM Dybderedus. XX	1	10	2	1	Reduksjon i dybde for hver gang sniken går ut.
MAKRELLPROGRAM Minste dybde XXX	0	999	5	1	Fiskedybde ved Makrellfiske etter at "Dybdereduksjonen" er gjennomført.
Mykstart til Juksefart XX.X	UT	10,0	1,0	0,1	Her kan en akselerasjons-tid velges ved start av motoren.
Fart ved juks XXX	1	160	120	1	Hastighet under opphaling ved fiske
Fart ved napp XXX	1	160	50	1	Hastighet umiddelbart etter napp
Napp fart tid XX X	UT	60,0	UT	0,1	Den periode "Fart ved napp", skal virke
Mykstart til opphaling XX.X	UT	10,0	2,0	0,1	Akselerasjonstid fra "Fart ved napp" til "Fart ved Opp-haling
Fart ved Opphaling XXX	1	160	120	1	Hastighet under opphaling av fangst
Mykstart til Manuell opp XX.X	UT	10,0	1,0	0,1	Akselerasjonstid for manuell opphaling
Fart ved manuell opp XXX	1	160	120	1	Den fart motoren skal ha ved manuell opphaling

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Trinn.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
SPANSK MAKRELL Omdreining XXX	UT	30	UT	1	Antall omdreninger hjulet må dras ut nedenfor innstilt dybde før napp registreres.
SPANSK MAKRELL Dybdeslur XXX%	0	20	4	1	Den kraft hjulet skal holdes med ved dybde i Spansk Makrell
Fart ved Snurr XXX	UT	160	UT	1	Den hastighet maskinen skal dra opp når snøret har "vaset" seg inn i en annen maskin.
Grenseverdi for Snurr (Amp). XX	0	20	4	1	Reduksjon av strømmen før SNURR-funksjonen skal slå inn.
Måletid for snurr. XX.Xs	1	50	10	0,1	Den tid motorstrømmen 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 inn, regnet 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 å ha trykket 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 før maskinen registrerer napp på opptur
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).
NAPP VED Fartsbrems XXX	UT	INN	UT		Napp kan registreres hvis farten på hjulet blir for stor og fartsbremsen aktiveres.
Nappblink Lysstyrke XXX%	UT	100%	100%	1%	Lysstyrke.
NAPP Autostart XXX	UT	99,9	UT	0,1	Ved napp om lina er ved nullpunktet kan maskinen automatisk starte om programmet etter en tid. Man slipper da trykke på A-knappen

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Fabr.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
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 side 4.
TELLEVERK Måleenhet XXXXX					Meter - Fot – Favner. Valg av Måleenhet i display. Fabrikksvalg er Favner.
TELLEVERK Retning XXXXX					Dersom hjulet ønskes kjørt motsatt vei enn ved levering, må telleverket "telle" i motsatt retning = reverse. Fabrikprog. er Normal. (NB! Fabrikprog. resetter ikke denne verdien)
Hjulpulser A B 0000 1 1					Kontroll av hjulgiverne
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	1	50	20	1	Stopp i blokk føles kun over dette innstilte dyp.
STOPP I BLOKK Restart XX.X	0,1	60,0	UT	0,1	Forsinket start etter at stopp i blokk er inntruffet.

DISPLAYTEKSTER

Displaybilde	Min	Max	Fabr.	Trinn	Notater
STOPP I BLOKK Auto null xxx	UT	INN	UT	-	Funksjonen gir nullstilling av telleverket hver gang A -knappen 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 brukes kan en suksessiv reduksjon av farten påbegynnes et valg-bart antall omdreininger fra nullpunktet.
Mykstopp ved 0 i manu xx	UT	99	UT	1	Når stopp ved null brukes kan en suksessiv reduksjon av farten påbegynnes et valg-bart 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 avmagnetiserings-pulser 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 avmagnetiseringspuls 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 xxx%	Ut	0	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. Undermeny som fås ved trykk på MER i Hovedmenyen.

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Fabr.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
DYBDEBREMS Styrke XX%	Ut	100%	10%	1	Hvor mye kraft som skal brukes ved dybdebremis.
DYBDEBREMS Tid X.X	0,1	5,0	1,0	0,1	Hvor lang tid dybdebremisen skal være aktivert.
DYBDEBREMS Maxfart XXX	50	900	400	1	Ved hvilken hastighet dybdebremisen skal gå inn.
LUFTBREMS Maxfart XXX	50	UT	600	1	Ved hvilken fart luftbremisen skal være aktivert.
FARTSBRE Ovan dybde XXX	0	999	0	1	Overfor hvilken dybde luftbremisen skal aktiveres.
DISPLAY Kontrast XX%	0	100	70	1	Justering av kontrast i displayet for beste avlesning
DISPLAY Lysstyrke XX%	0	100	80	1	Lysstyrke på displayet
DISPLAY Lystid XX.X	UT	INN	INN	0,1	Tiden lyset skal være på etter siste trykk på noen knapp
DISPLAY Språk NORSK					Valg av språk (Displaytekster)
SLUR NAPP BREMS Visningstid XXX	0,5	20	4,0	0,1	Tiden SLUR-NAPP-BREMS- tekstene skal ligge inne etter siste rykk 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 utetemperaturen.

DISPLAYTEKSTER

<i>Displaybilde</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Fabr.</i>	<i>Trinn</i>	<i>Notater</i>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> INFORMASJON Motor (Amp) XX </div>					Kun vist Viser hvor mye strøm motoren forbruker.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Pip ved knapp- trykk XXX </div>	UT	INN	INN		Valg om pip ønskes ved knapptrykking.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Antall pip ved napp XX </div>	UT	99	30	1	Valg hvor mange pip som ønskes ved napp.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Nappip ved 0 Pause XX.X </div>	UT	60	5,0	0,1	Valg hvor lang pause mellom hvert enkelte pip som ønskes når fangsten er ved vannflaten.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> TYVERI KODE VED XXXX </div>					Valg kan gjøres mellom: "Aldri"- "Batteri utkoblet" eller "Ved påslag". "Batteri utkoblet" gjelder kun program t.o.m versjon 4.0704.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> TYVERI KODE ? XXXXXh XXXXXX </div>					000000 - 999999 Valgfri kode fra 000000 til 999999 kan stilles inn.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> -----<Slur -----<Strøm </div>	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.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> -----<Napp -----<Strøm </div>	0	50	7	1	Søyler som viser Napp i trinn; 1 amp av motorstrømmen i øvre rad og Motor-strøm i trinn; 1 ampere i nederste rad.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> -----<Brems -----<Strøm </div>	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.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Fangstdybde XXX </div>					Kun vist Viser dybden hvor nappet ble registrert

DISPLAYTEKSTER

Displaybilde Min Max Fabr. Trinn Notater

belitronic's BJ500X	Kun vist	Første bilde som ved påslag av maskin. BJ5001=eldre type av maskin. BJ5002=nyere type av maskin.
Version X.X System XXV	Kun vist	Andre bilde ved påslag. 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
Fabriksinstilte verdier	Kun vist	Bilde som vises når Z -knappen holdes inne i mer enn ca. 5sek
LAVT BÅTBATTERI Trykk knappen ↓	Kun vist	ALARM. Vises kun når båtens batterispenning er for lav. Måles ved maskin. Kvitteres ved å trykke på E -knappen.
FEIL I MINNET Trykk knappen ↓	Kun vist	ALARM. Feil i data- eller programminnet
MOTOR PAUSE NAPP HJUL BREMS MER		Hovedmeny 1. Vises når E -knappen påvirkes i normalstilling eller etter flere trykk på P-knappen.
DISP INFO PIP KODE RET		Hovedmeny 2 som fås ved trykk på MER i Hovedmeny 1.
JUKS NAPP OPPH. MANU SNURR RET		Undermeny MOTOR . Hvis "MOTOR" er valgt på Hovedmeny 1.
DIM NYLON TELLER STOP-P. PV RET		Undermeny HJUL hvis "HJUL" er valgt i Hovedmeny 1.
NULL VANN BLOKK MYKST. RET		Undermeny STOP-P hvis "STOP-P" er valgt i Undermeny HJUL.

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 forhandler kontaktes. De vil kunne gi en kode som sletter tidligere kode.

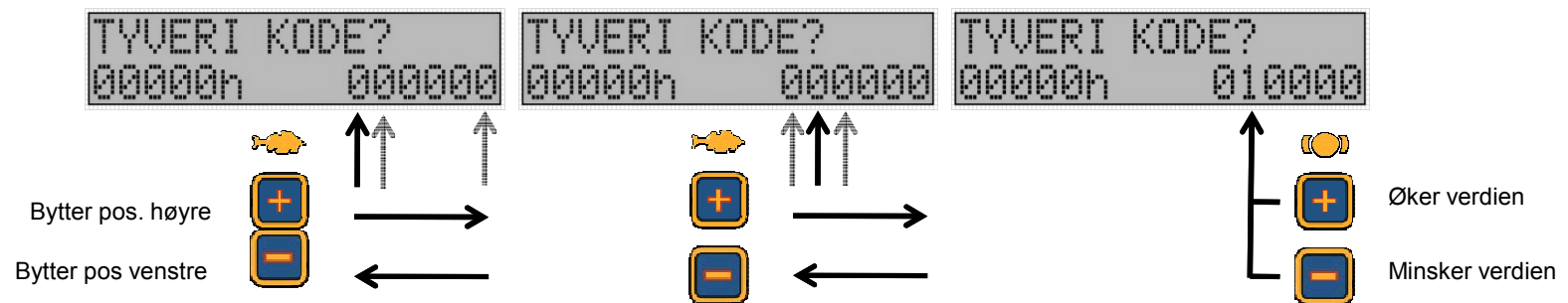
Tyverikoden kan aktiveres på to ulike måter, samt utkobles helt.

1: "Batteri utkoblet". Maskinen låses når batteriledningene løses fra batteriet. Bra ved tyveri. Dette valg gjelder kun program t.o.m versjon 4.0704.

2: "Ved påslag" Tyverikoden aktiveres direkte når maskinen slås av ved hjelp av nødstoppen. Dette innebærer er at den personlige koden må trykkes inn hver gang ved påslag. Naturligvis aktiveres tyverikoden om batteriledningene kobles fra batteriet selv ved dette alternativet.

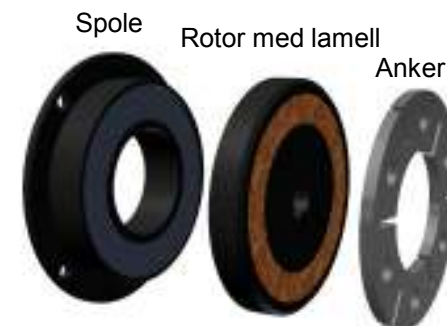
3: "Aldri" Tyverikoden aktiveres aldri

Den personlige koden settes inn på følgende måte. Trykk på **E**-knappen 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**-knappen og still inn riktig kode gjennom å trykke riktig siffer med pluss- eller minusknappene for "BREMS" og bytt posisjon sidesveis med pluss- eller minusknappene for "NAPP". Når riktig kode er innstilt trykk på **P**-knappen for å bekrefte og **E**-knappen 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** - knappen for å kunne kjøre maskinen.



VEDLIKEHOLD

Koblingen: Koblingen bør gjøres ren med jevne mellomrom. Dersom maskinen ikke slipper ut snøret etter at man har trykket på **A**-knappen, 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 skruen i sentrum som holder hjulet på plass. Ta av hjulet. Ankeret følger med hjulet. 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 Rotor dreies av, så metallene mot ankeret møtes.



Hjulet: Hjulet består av to lakkerte halvdelar. Varme og belastning kan med tiden påvirke disse og det trengs å trekke etter på skruene. De skal trekkes godt til med umbrako-nøkkel

Kassen: Kontroller av og til for å påse at det ikke er kommet fukt inn i maskinen. Løsne på de åtte skruene og ta av kassen og se etter fuktighet på innsiden av kassen og eventuell korrosjon på elektronikken. En ny silikonpakning bør settas in når kassen åpnes.

Fronten: Saltvann, sollys, snø, is og skitt sliter hardt på fronten. Den bør skylles av etter bruk. Obs! Når saltvann tørker resulterer det kvasse saltkrystaller som kan skjære i stykker fronten om man forsøker å tørke dem av. Skyll alltid av fronten først, helst med ferskvann. Bruk aldri verktøy på fronten. Fronten kan lett byttes ut mot en ny.

Displayet: Etter en tids bruk så kan displayet vises dårligere. Dette beror oftest ikke på at displayet har blitt dårligere, men at fronten har blitt ripete og matt. Bestill og bytt fronten.

FEILMELDINGER

LAV BÅTBATTERI

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

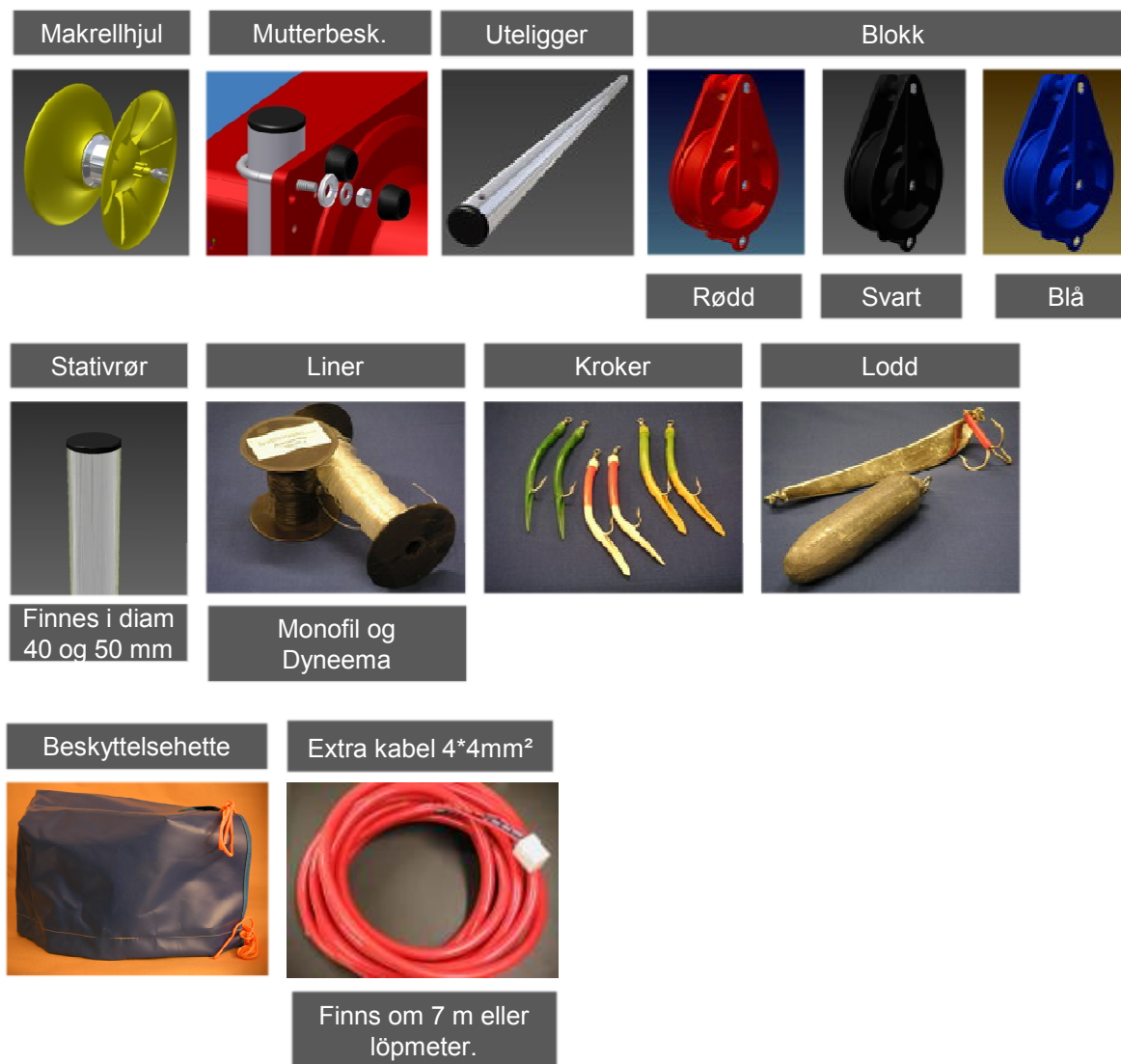
FEIL I MINNET

Det innebygde minnet som skal huske blant annet de personlig innstilte verdiene samt en masse andre data, kan være i uorden. Trykk på **E**-knappen eller om ikke dette hjelper hold inne **Z**-knappen til maskinen henter opp fabrikkinnstilling. Dette er viktig å merke seg. Mange av feilene som kan oppstå under bruk, kan elimineres ved å holde **Z**-knappen inne til maskinen restarter.

TEKNISKE DATA

Maskinens vekt:	12 Kg
Strømforbruk med full belastning ved 12Volt	30 Ampere max
Strømforbruk med full belastning ved 24Volt	15 Ampere max
Gjennomsnittlig strømforbrukning ved fiske:	3-4 Ampere
Spenningsområde:	12-30 Volt DC
Kabel dimensjon:	7 Meter 4x2,5mm ²
Nylonkapasitet:	~500 Meter 1,4mm line
Max fiskedybde	999 meter, favn, fot
Motor fart:	1-170 rpm
Nøyaktighet ved måling dybde:	Nærme 100%
Garanti:	2 År
Panel	12 knapper bakgrunnsbelyst 4 LED Napp indikatorer 2*16 Tegns display, bakgrunnsbelyst. Akustisk signal ved napp

TILLEGGSUTSTYR



GARANTI

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

Hvis det oppstår feil under garantitiden repareres maskinen uten kostnader. Etter garantitiden vil service/reparasjon 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 skjodesløs behandling, urimelig bruk, uaktsomhet eller annen lignende årsak.

Garantien dekker ikke tap av fangst.

Garantien dekker ingen transportkostnader.

For at garantien skal gjelde må der forevises faktura/kvittering fra forhandler.

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 at garantien skal gjelde må kunden kunne forevise faktura/kvittering fra forhandler. 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 premiert. 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!

belitronic 

Belitronic Sweden AB
Rättarevägen 5, 872 63 Lunde, Sweden

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

www.belitronic.se
mailbox@belitronic.se