

belitronic®

BJ5000^{EX}

Made in Sweden

Norsk manual for BJ5000 Ex



Utgave 12

Program 1.1915

04.12.2018

INNHold

Kapitel	Side i kapitlet	Kapitel	Sida i kapitel
---------	-----------------	---------	----------------

Advarsel
Innhold

Bakside
(Denne side)

Z Kapitel Z (Nås med Z-knappen)
•Lagre, Hente og tilbakestill verdier

F Forord
• Hvordan manualen er oppbygd
• Diverse forklaringer

P

- Fiskeprogrammen (Kapitel [P])
- Oversikt Fiskeprogram P
- Vanligt fiske P1
- Fiske med intervall P2
- Bunnfiske P3
- Bunn med intervall P4
- Makrell og akkarprogram P5
- Makrell med Juks P6
- Dorging/Trolling P7
- Fiskletning P8

I Installasjon
• Godkjenning 1
• Mekanisk installasjon 1
• Elektrisk installasjon 1-2
• Igangsetting 2
• Legg på nylon 2

T Teknisk informasjon
•Feilsøking, Felindikeringer 1
•Garanti, Reklamasjonsordning 2
•Fysiske mål, Teknisk data 3
•Tillbehør 4
•Vdlikehold 4

M Maskinen
• Frontpanel (Overlay) 1
• Hovedbilde (Line ute) 1
• Trykknapper 2-3
• Trykknapper (Under displayet) 3
• Symbolene Slur Napp, Brems 2
• Nappregistrering 4
• Fangst-dybdeminne 5

Y Flytskjema for menyen.

K Kommunikasjon
• Komme i gang. 1
• Innstillinger i programmet 1
• Se andre maskiner i nettverket. 1
• Aktivere/Deaktivere maskiner. 1
• Gruppebilder 1-2
• Fjernstyrte maskiner 3

R Alfabetisk register

GDPR Bakside

F
I
M
K
E
Z
P
T
Y
R

Menysystemet (Du kommer til Kapitel [E] ved hjelp av [E]nter knappen)

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

Vi gratulerer med et bra valg av juksamaskin!

Belitronic har produsert elektroniske juksa-maskiner siden 1972, som vi var først i verden med. Vi har i løpet av denne tiden solgt flere tusen maskiner til over 80 land. I første rekke Norge, Island, Færøyene USA og Australia.

HVORDAN MANUALEN ER OPPBYGD

Manualen er bygd opp med kapitler med egen sidenummerering. Kapittel angis f.eks som «Innstallasjon». Hvordan en trykker seg fram i menyen er angitt mellom []

Alle knappene har symboler som viser funksjon, i tillegg er de markert med små bokstaver eller tall for å lette navigeringa. F.eks. **[E12]** er en henvisning til både kapitel **[E12]** i bruksanvisninga og navigering i menysystemet. I dette eksemplet skal knappene **[E]**nter, knapp **[1]** og deretter knapp **[2]** trykkes. I manualen sorteres kapitlene stigende, men ikke som tall. Dvs. kapitel **[E123]** kommer etter **[E1]** og **[E12]**, men før **[E2]**.

Fet tekst som eks. MOTOR skrevet med store bokstaver henviser til et av totalt seks valg som kan gjøres i menyen. Valgene gjøres med knappene **[1]** - **[6]** (under displayet) som videre leder til undermenyer eller verdier. Fet tekst med små bokstaver er funksjoner. Under de fleste menyvalgene er der flere bilder som nås gjennom å trykke flere ganger på **[P]**rog knappen og skrives som f.eks. **[PP]** for to trykk, eller **[PPPP]** for fire. Noen ganger kan det stå **[P]2[PP]** som betyr først et trykk på **[P]**rog knappen. Bildet som da vises må ha verdien **2**. Deretter ytterligere to trykk på **[P]**rog knappen.

DIVERSE FORKLARINGER

- **Brems:** Hjulets kraft på i sniken når sniken skal ned.
- **Dybde:** Fiskedybde. Normalt den dybden en ønsker å fiske på.. **Maxdybde** ved **Bunnfiske**
- **Fabrikkinnstilling:** Tilbakestilling av programmet. Går tilbake til fabrikkinnstillinger.
- **HIL:** Intervall. Juksalengden deles opp i hillinglengder med **hilpause** mellom hver lengde.
- **Juksalengde:** Den lengden sniken dras opp etter at innstilt dybde er nådd, eller bunn.
- **Line ute:** Viser hvor mye line som er ute, i favner, meter eller fot.
- **Maksdybde:** Dybden som maskinen starter å dra opp sniken for å rette opp sniken i **Bunnfiske**.
- **Mykstart:** Motoren starter forsiktig. Stilles inn i tid.
- **Nappergistrering:** Tidspunkt for Ex å registrere napp.
- **NappLED** Fire lysdioder blinker ved napp.
- **Nullpunktet:** Regnes fra det punktet Line ute nullstilles ved å trykke på **[Z]**ero.
- **Opphaling:** Når Ex registrert napp skal fangsten opp til **Nullpunktet**.
- **Oppdrag** Hvor mye av sniken skal dras opp for å rette opp sniken i **Maxdybde**
- **Pv:** Er en forkortelse av Polvending, noe som gjør at strømmen kan kjøres to veier gjennom koblinga. Normal og polvendt. Hensikten er å avmagnetisere metalldelene i koblinga.
- **Rpm:** I bruksanvisninga beskrives motorens eller hjulets ulike hastigheter i **rpm** (omdreining pr. minutt). Dette er ikke snikens hastighet gjennom vannet, men en rotasjonshastighet på motor enten motoren står stille eller går.
- **Slur:** Hjulets kraft i sniken når hjulet står stille og når motoren går
- **Snurr** Funksjon for å dra opp sniken dersom sniken fra to eller flere maskiner «vaser» seg sammen.
- **Stoppunkt:** Verdien **Line ute** har når motoren stopper
- **Summer:** En innebygd summer som gir et lydsignal når maskinen registrerer napp. Det er et lydsignal også når knappen trykkes, alarmer og feilmeldinger.
- **Telleverk:** Telleverket som holder rede på hvor langt ute sniken er til enhver tid. Viser som Line ute.
- **Tilbakestilling:** Tilbakestiller alle innstillinger i maskinen til lagrede verdier, eller til fabrikkinnstillinger.
- **Autoinnhaling:** Dersom snikes dras ut, starter motoren og drar sniken inn igjen

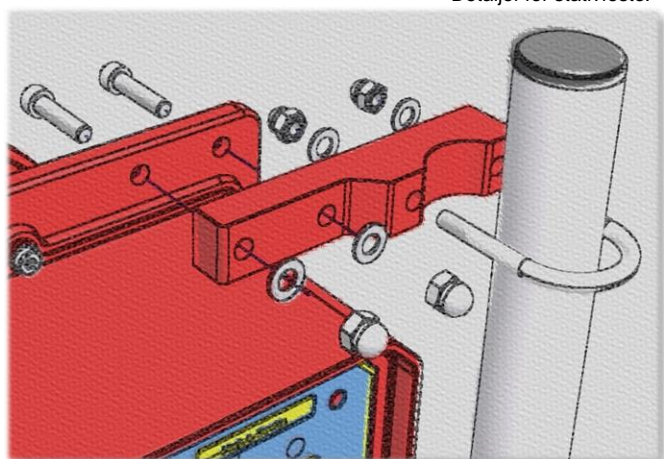
INSTALLASJON

GODKJENNING

Juksamaskinen BJ5000Ex er produsert av **Beltronic Sweden AB** i Lunde Sverige i henhold til de regler som gjelder for CE merking innenfor EU og EØS. Serienummer er skrevet på etiketter, både på inn- og utsiden av maskinen. Maskinen er beregnet for fiske. Den skal plasseres slik at den ikke utgjør noen fare. Det er ekstra viktig at hjul, line og kroker ikke kommer i berøring med, eller skader personer. Nødstoppen skal være lett tilgjengelig. Kontroller ofte at nødstoppen fungerer. Maskinen skal kun kobles till 12 eller 24V batterispennning og strømkilden skal være blyakkumulator. Se avsnittet "ELEKTRISK INSTALLASJON". Maskinen får kun betjenes av den som har lest og akseptert innholdet i denne bruksanvisningen.

MEKANISK INSTALLASJON

Det er viktig å være nøye med både mekanisk og framfor alt elektronisk montering. Ved minste tvil, ta kontakt med en fagperson, spesielt med den elektriske monteringen. Monter opp din BJ5000Ex med de medfølgende festene for 40/50mm rør. Festene kan festes på begge sidene av maskinen. Monter først begge festene på maskinene med 2 stk M8-bolter med skiver og kapsel-mutter. Ikke dra for hardt til. Deretter monteres begge 40mm klammer mot røret med skiver og muttere. Nå dras alle mutterne godt til.



ELEKTRISK INSTALLASJON

Kontroller at NØDSTOPP-KNAPPEN er trykket inn før du kobler maskin til batteriet. For at garantien skal gjelde må BJ5000Ex kobles kun til en blyakkumulator (bilbatteri) med 12V DC eller 24V DC og ingenting annet! Dette er viktig da maskinen må frigjøre energi som oppstår når maskinen kjøres hardt. Motoren fungerer da som en generator, som blyakkumulatoren tåler. Dette vil en vanlig strømforsyning ikke takle, med permanent skade som resultat. Kabelen monteres via sikring og/eller bryter direkte til batteriet. Ex er produsert for **12volt DC** og **24volt DC** batterisystem med ladding. Under 10volt og over 30volt kan forårsake skade på maskinen!

Unngå skade på kabelen, og også å legge den sammen med andre kabler om bord da dette kan forårsake forstyrrelser. Kabelen som følger med er 7 mtr. lang. Ved behov for lenger kabel kan dette bestilles hos leverandør. En viktig huskeregel er at jo lengere kabel og skjøter, desto dårligere funksjon på maskinen. Dersom du trenger lengere kabel må der brukes en tykkere kabel (**4x6 mm²**)

Skulle der oppstå forstyrrelser på radio etc, se over kablene og eventuelt flytte på maskin eller kabel.



De to røde kablene kobles til batteriets plusspol og de to blå til minuspolen. Uansett **12V** eller **24V**. **NB** For din egen sikkerhet; koble via en sikring!!

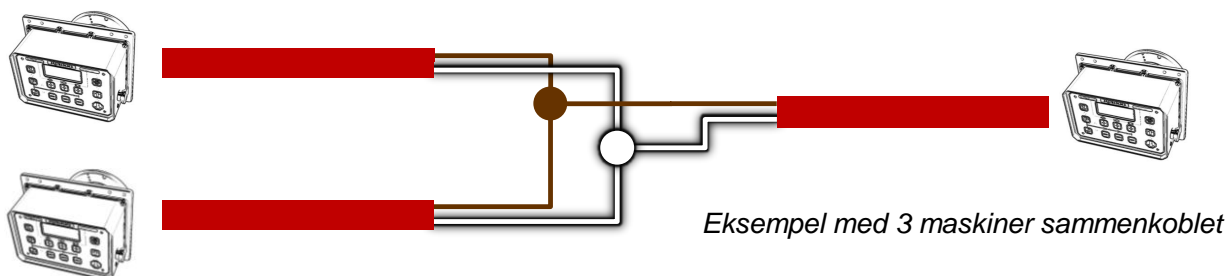


INSTALLASJON

Forts...ELEKTRISK INSTALLASJON

Kommunikasjon mellom maskiner.

Ex kan kommunisere med andre maskiner og kan dele informasjon om hvor (dypt) fisken napper. Kan også forhindre at to eller flere maskiner samtidig drar opp alle til overflata. For at dette skal fungere må brune og hvit ledning i hovedkabelen kobles sammen. Det gjelder for alle maskiner som skal være i nettverket, alle de hvite kobles sammen og alle de brune kobles sammen. NB Hvit og brun MÅ IKKE kobles sammen! Alle maskiner som skal samarbeide må være tilsluttet samme batteribank! / Samme minuspoll!)



Nå skal maskinene være koblet sammen. For å få dem til å arbeide sammen må en gjøre visse innstillinger i menyen. Se på siden **Kommunikasjon-1** og spesielt avsnittet **For enkelt å komme i gang**. Maskiner med programvare eldre enn 1.1834 må oppdateres for at **Kommunikasjon** vil fungere.

IGANGSETTING

Maskinen startes ved å vride NØDSTOPPKNAPPEN med klokka til den spretter ut. Nå får maskinen spenning. En del informasjon vises i displayet under oppstart. Dersom displayet fortsatt er mørkt, kan det være at pluss og minus er koplet feil. Bytt om på batteriet.

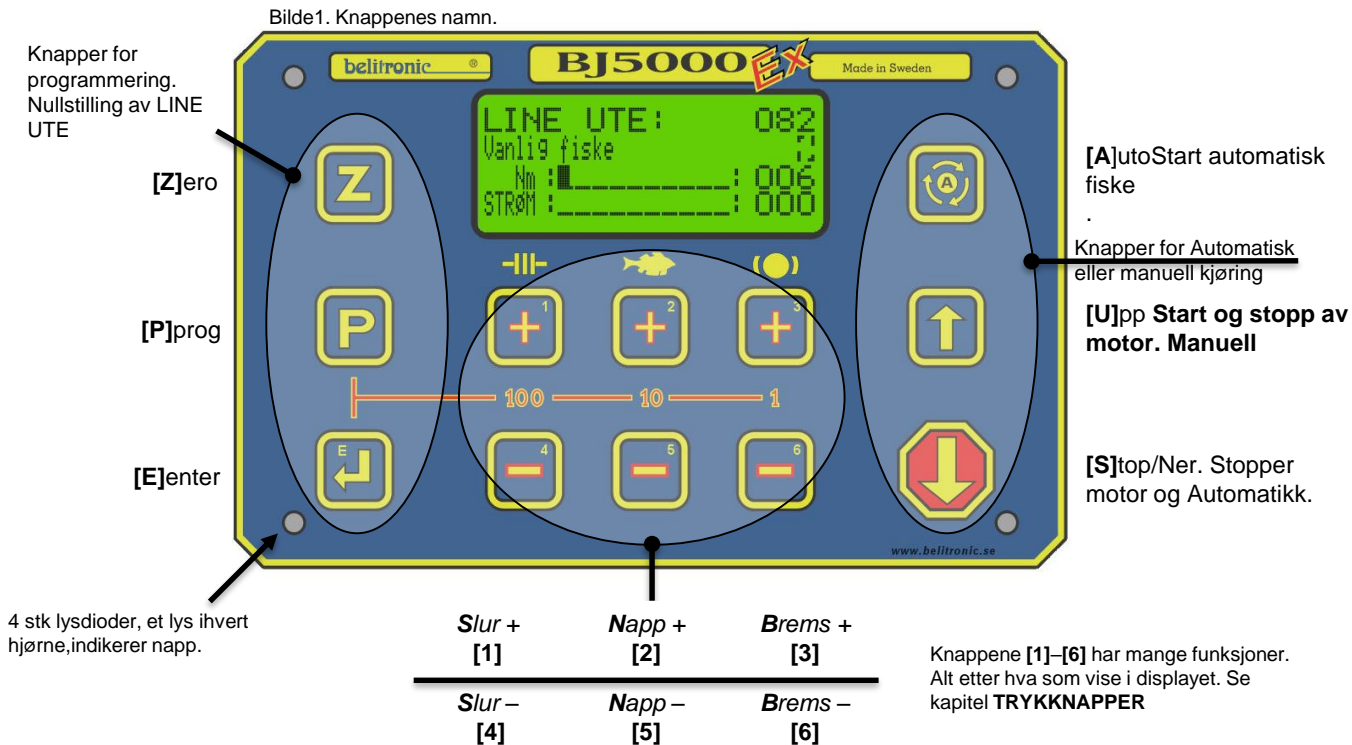
LEGG PÅ LINE/NYLON

1. Reduser **Slur** til lavest verdi. Det gjøres ved å trykke på knapp [4] til søyla i displayet forsvinner. Se kapitel **FRONTPANEL** om trykknapper
2. Trykk kort på [O]pp knappen. Motoren starter, men uten styrke på hjulet. Legg merke til motorens rotasjonsretning. Trykk på [S]topp. Dersom rotasjonsretninga er slik en vil ha den, gå til pkt 4. Dersom ikke, fortsett på pkt 3
3. Trykk på [E]nter knappen. Trykk [4] for **HJUL**. Trykk [3] for **TELLEVERK** og deretter en gang på [P]rog knappen. Det skal nå stå **Retning** i displayet. Endra valget **"Normal"** eller **"Reverse"** til ønsket retning ved hjelp av knappene [3] og [6]. Hopp til pkt 2.
4. Fest lina/nylon godt på hjulet,
5. Trykk på [O]pp slik at motoren starter.
6. Øk **Slur** ved hjelp av korte trykk på [1] til passelig kraft på hjulet. Reduser krafta med knapp [4] om dette er ønskelig.
6. Når all line/nylon er lagt på hjulet trykk på [S]topp.

Nu er all line/nylon på hjulet. For at maskinen skal telle korrekt må noen innstillinger utføres. Dette beskrives i kapitel [E41], [E42] og [E3].

FRONTPANEL

Frontpanelet i BJ5000Ex (f.o.m. nå kalt Ex) leveres med et grafisk display, 12 belyste trykknapper samt fire lysdioder i hjørnene. Disse er for napp-indikering. Alle knapper har mer enn en funksjon. I Hovedbildet med teksten "LINE UTE" regulerer knappene [1] – [6] verdien på **SLUR**, **NAPP** og **BREMS**. I alle andre displaybilder regulerer knappene verdier **100**, **10** og **1**. Under vises knappenes navn. I fortsettelsen vil knappene bli henvist med [] F.eks. [Z] for [Z]ERO.



HOVEDBILDE

Displayet viser 4 rader tekst med 16 tegn i hver rad. Hovedbildet som det ofte henvises til i manualen er bildet "LINE UTE" Det viser flere funksjoner samtidig og noen lar seg konfigurere.

Rad 1: Viser lengden på nylon/line som er ute i Meter, Favn eller Fot. Dersom et minustegn vises foran tallene er nylon/line over Nullpunktet. I tillegg statusfelt med forskjellige symboler. , se list Over symboler i kapittel [E615].*

Rad 2 viser: Valgt **Fiskemetode** (Kapittel P). **Fangst-dybde**minne (Maskinen – 5). **Modussymbol** ([E445])

Rad 3 og 4 viser valgfrie verder (Se kapittel [E612] for søyle1 og 2 i både analog og digital form . Rad 3 viser også for en kort tid verdien for **SLUR**, **NAPP** eller **BREMS** når man endrer på disse



Knappene [P]rog [E]nter [Z]ero [A]uto [O]pp [S]topp



Knappen **[P]rog** Da der er mere enn 150 displaybilder i Ex, er alle displaybilder gruppert i sløyfer. Ved trykk på **[P]**knappen fra **Hovedbildet** kommer valget om **Fiskeprogram**. Og ved videre trykk på samme knappen kommer de viktigste displaybildene om det valgte **Fiskeprogram**.



Ved trykk på knappen **[E]nter** kommer Meny **[E]** som er en hovedmeny for en mengde innstillinger for både **Fiskeprogram** og de andre variablene som f.eks Displaykontrast, Lys og Lyd. Se kapittel **[E]** for mere om menysystemet. Fra menysystemet leder trykk på **[E]**nterknappen direkte tilbake til **Hovedbildet**. For nettverk, hold knappen inne for å få fram **Gruppemeny**.



[Z]ero knappen har to funksjoner:

1. Nullstille tellerket. Dette blir da **Nullpunktet**.
2. Dersom kappen holdes inne i tre sekunder, vises en **Tilbakestillingsmeny**. Vaglet **FABRIKK [Z4]** leser inn fabrikkprogrammet. Valget **HENT [Z1]** (Hente) leser inn program som du selv har lagret, **LAGRE [Z2]**.

På panelets høyre side er tre knapper for å "kjøre" maskinen



[A]uto knappen. Et kort trykk på **[A]uto** starter maskinen i auto modus. Maskinen starter å fiske med det **Fiskeprogram** som er valgt. (Mulighet for forsinket start med **Autopause [E2]**). Dersom knappen holdes inne, renner lina/nylon ut uten brems i det hele tatt. Dersom 2 ganger i løpet av 1 sekund i **AutoModus**, nullstilles **Fangst-dybdeminnet**. (se **Fangst-dybdeminnet**)



[O]pp knappen brukes til å kjører maskinen manuelt opp. Et kort trykk starter eller stopper motoren. Dersom knappen holdes inne går motoren helt til knappen slippes. Motoren stopper også når den når **Nullpunktet** eller om hjulet stoppes av enten **Stopp i blokk** eller **Stopp i vann**. I **AutoModus** benyttes knappen for å komme til **PauseModus**.



[S]topp/Ned knappen stopper alltid motoren og avbryter Auto modus. Så lenge knappen holdes inntrykt, gjelder **Brems** (bremsekraft) på hjulet og lina/nylon skal lett renne ut ved hjelp av loddet. Når knappen slippes får koblinga **Slur** (Slurkraft) og skal da stoppe.

Knappene [1]-[6] (Slur, Napp og Brems)

Knappene under displayet **[1]-[6]** har fire forskjellige funksjoner (se neste side), men først generelt om symbolene over dem.



Symbolet betyr **Slur**. Viser kraften på kopplingen, som overføres til hjulet når lina/nylon dras inn (utom ved napp da opphalingskraft gjelder), eller når hjulet skal stå stille.



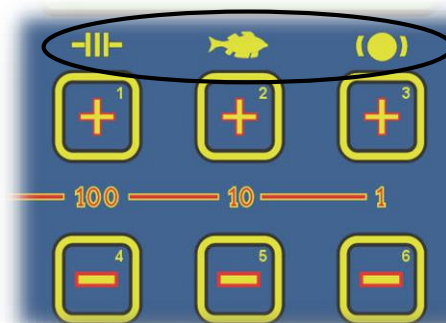
Symbolet betyr **Brems** og er den konstante bremsekraften på hjulet for å forhindre "back lash" når lina/nylon slippes ut . En betydelig svakere kraft enn **Slur**.



Symbolet betyr **Napp**. Et mål på hvor kraftig motoren drar før **Nappfunksjonen** slår inn. Til mere fisk, jo mere kraft forbruker motoren. Verdien sammenlignes med motorstrømmen, som vises samtidig i displayet.

Bilde 1. Symbolene

Slur **Napp** **Brems**



TRYKKNAPPER

Knappene [1]-[6] (Slur, Napp og Brems)

Knappene, (6 stk) under menyen har mange forskjellige funksjoner

Funksjon 1. Fra **Normalbildet** nås de viktige innstillingene **Slur[1][4]**, **Napp [2][5]** og **Brems[3][6]** direkte med knappene under displayet. Første trykk på [1] - [3] øker verdiene, mens trykk på [4] - [5] reduserer verdiene. Etter en stillbar tid **Vistid [E614]** viser rad 3 en valgfri verdi "Verdi1". I dette eksemplet motorens dreiemoment "Nm"

Bilde for SLUR



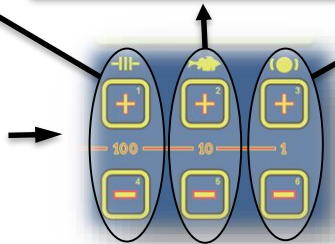
Bilde for NAPP



Bilde for BREMS



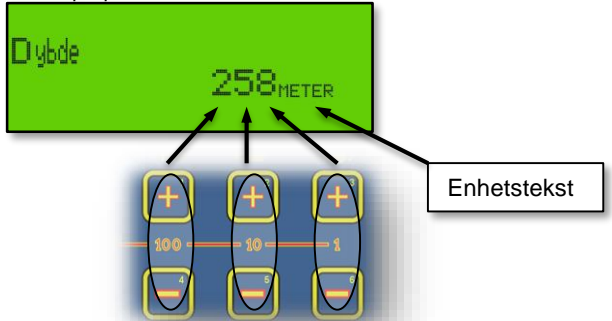
Normalbildet viser h e motorens vrimoment



Eksempel MENY [E]



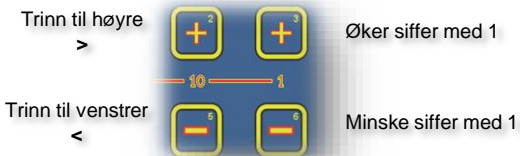
Eksempel p a bilde/verdi



Funksjon 2. Knappene brukes for navigering i menyer. Hver og en motsvarer et av alternativene som vises i displayet. Alternativet **MER** og **RET** som er i flere menyer leder til og fra ytterligere menyer

Funksjon 3. For innstillinger og endringer av verdier. Knappene representerer fra venstre, 100-tall, 10-tall og 1-tall. Desimaltall som f.eks tider, endres med 10-tall, 1-tall og 0,1. For tall med 4 siffer endres f erste sifferet med (1000tallet) med 100-talls knappen.

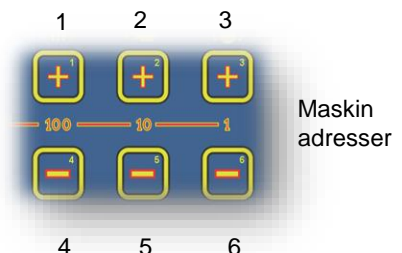
Kodebilde



Gruppebilde



Funksjon 5. I Gruppebilder motsvarer de seks knappene hver maskin i gruppa. For hvert trykk p a knappen, kobles maskin til eller fra gruppa. Innkoblet maskin vises med en ramme rundt bilde i displayet.



Funksjon 4. For   endre store tall som f.eks tyverikoden endres hvert enkelt siffer individuelt. Som bildet viser, brukes [3] og [6] for   endre valgt siffer. [2] og [5] for   bytte posisjon, noe som vises med en pil. For   bekrefte kode trykkes [P]rog

Maskinen registrerer Napp på flere måter.

- **Høy belastning.** Den vanligste måten Ex benytter for å registrere napp. Her måles belastninga på motoren under opphaling. Derfor er det kun når motoren går at napp kan registreres i dette tilfellet. Belastninga kalles NAPP (Se **Maskinen – 3 Funksjon 1**). Dette gjøres med knappene **[2]** og **[5]** fra **Hovedbildet**. Hvor lenge motoren skal dra før NAPP slår inn, bestemmes med **NAPP-Tid opp [E3]**. Dette gjør det mulig å bestemme om maskinen skal registrere NAPP umiddelbart etter belastnings-økning, eller om det skal gå ei viss tid. **Statussymbolet [E615 P]** gir detaljert informasjon i **Hovedbildet**. **Statussymbolet** er i fabrikkinnstilling utkoblet.
- **Lav belastning.** Dersom sniken stopper opp av en eller annen grunn, (mistet lodd eller fisk løfter sniken) kan NAPP registreres ved at motoren drar unormalt lett. Se funksjonen **SNURR [E252]** for mere informasjon. På samme måte som nappregistrering på tungt drag, må motoren gå i dette tilfellet.

Hjulet går for fort ut. Dersom stor fisk drar sniken ut for fort slik at Fartbremsen **[E51]** slår inn kan Ex registrere dette som napp.

Hjulet går for sakte ut. Dersom sniken stopper opp p.g.a. fisk, kan **NAPP – Tid ned [E3P]** benyttes for å registrere napp. Tiden er den tid det maksimalt får ta mellom to magnetpulser i hjulet

Hjulet dras ut. Valget **NAPP - Omdreining [E3PPP]** kan settes til valgfritt antall omdreininger. Dersom hjulet dras bakover lengere enn satt antall omdreininger så registreres napp. Dette er aktivt både når motoren arbeider, som også kan gi ekstra kraft til motoren under napp og opphaling(se **NAPP[E12]** og **OPPH[E13]**) men også ved Dorging/Trollingfiske da hjulet står stille, og uthaling helt enkelt betyr napp.

Oversikt Nappregistreringssensorer i de forskjellige fiskeprogram.

Fiskeprogram	Sensorer				
	Høy belastn.	Lav belastn.	For stor fart på hjulet	For lav fart på hjulet	Utdrag av sniken
[P]1 Vanlig fiske	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]2 Hilfiske	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]3 Bunnfiske	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja
[P]4 Bunnfiske med Hil	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja
[P]5 Makrellfiske	Ja (1)	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]6 Makrell med juks	Ja (1)	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]7 Dorging/Trolling	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
[P]8 Fiskeletning	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

1) I Makrellprogrammet er der ingen nappidikasjon i displayet, summer eller Napp-LED lysene. Maskinen gjør en Autostart når nullpunktet nås i Makrellprogrammet. I alle andre program registreres napp.

Fangst-dybdeminne

Fangst-dybdeminne.

Registrert nappdybde lagres i Fangst-dybdeminnet i en viss tid, kalt **Hjelpetid**. Tiden er den samme i hele nettverket og nås under MENY – MER – NETTV [E651 PPP PPP P] **Hjelpetid**. Så lenge tiden er lagret vises en «M» i displayet ved Autosymbolet på den maskinen som har registrert napp.

Fangst-dybdeminnet virker slik at innstilt dybde erstattes av en kalkulert verdi rundt Nappdybden. Eks. dersom napp registreres på 50 meter og juksalengden er satt til 10 meter vil maskinens dybde endres til 55 meter. Juksalengden vil fortsatt være 10 meter. Maskinen jukser nå mellom 45 og 55 meter. Nappdybden ligger i midten. Maskinen arbeider nå slik til eventuelt neste nappdybde registrering eller at **Hjelpetiden** løper ut. Maskinen går nå etter de opprinnelige innstillingene.

Dersom Fangst-dybdeminnet skulle være uinteressant, eks. falskt napp, kan [A]uto knappen trykkes innen 1 sekund. Maskinen vil arbeide med de opprinnelige innstillingene.

Fangst-dybdeminnet kan kobles permanent ut ved å sette parameterverdien [E651 PPP] **Samarbeide ved napp** til «UT». For å nå dette menyvalget må kommunikasjonen først aktiviseres ved å sette Modus til «Master» eller «Slave». Når Fangst-dybdeminnet er utkoblet, kan kommunikasjonen slås av ved å sette Modus settes tilbake til «UT»

Maskin nr 5.



Symbol for nappminne.
Denne maskin har registrert napp

Maskin 1,2,3,4 eller 6.



Symbol for nappminne
Denne maskin hjelper nå maskin nr 5.

Fangst-dybdeminne i nettverk.

Når Ex arbeider i nettverk kan maskinens Fangst-dybdeminne deles med de andre maskinene i **Gruppen [E651 PP]**. Når en maskin i gruppen registrerer Napp vil de andre maskinenes **Dybde** endres med verdiene fra maskinen som napper under **Hjelpetiden**. Maskinen som hjelper en annen maskin, viser adressen til den maskinen de hjelper: «M» i displayet. I eksemplet over har maskin nr 5 nappet. Når **Hjelpetiden** har gått, går alle maskiner over til sine originale innstillinger.

Litt mer om Fangs-dybdeminne i nettverk.

- Kun et Fangst-dybdeminne brukes pr. gruppe, og det er maskinen som napper sist som styrer Fangst-dybdeminnet. Inntil 6 grupper kan benyttes, alle med eget Fangst-dybdeminne.
- Når en maskin registrerer Napp, vil denne maskinens innstillinger gjelde for alle maskiner i gruppa. Den skriver over tidligere Fangst-dybdeminne og Hjelpetid.

Med kommunikation mellom maskiner kan følgende göras...

- Overvaka alle (36st) maskiners Line ute, motor, hjul samt fiskestatus fra hvilken som helst maskin i grupper med 6 maskiner per displaybilde.
- Sende trykknappinfo til alle maskiner (36st) i grupper med 6st fra hvilken som helst maskin. Gjelder knappene **[Z]**ero, **[A]**uto, **[S]**top og **[O]**pp.
- Samarbeide mellom maskinene ved nappregistrering innom gruppen. Benyttes flere grupper kan maskiner innom gruppene samarbeide, men ikke mellom dem. **[E651 PPP]** bestemmer hvordan maskinen skal samarbeide med de andre maskinene ved nappregistrering. Å hjelpe andre maskiner, og be om hjelp fra andre maskiner, gjøres uavhengig av hverandre. Samarbeide mellom maskiner kan stenges helt av.

Komme i gang.

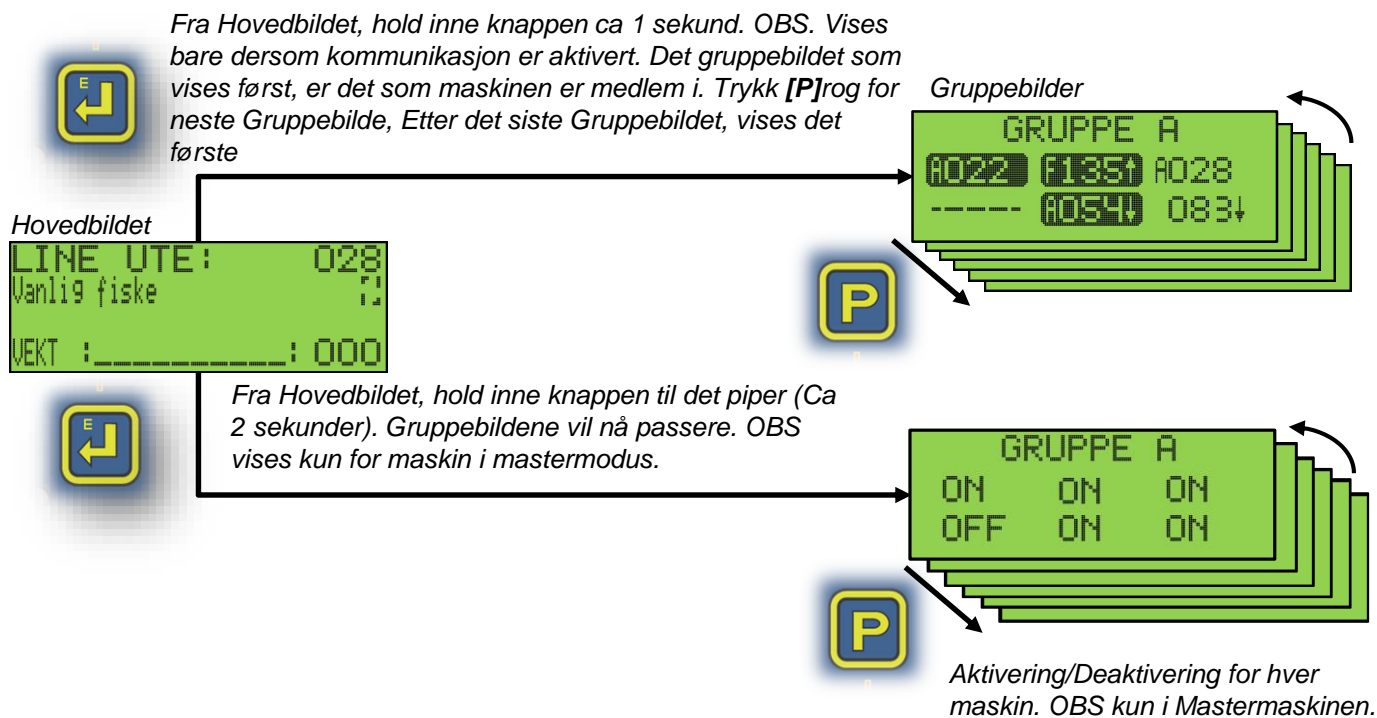
- Koble sammen ledningene for kommunikasjon, se kapitel Installasjon.
 - Sett Modus **[E651]** på EN maskin til Master (F.o.m nå kalt mastermaskin).
 - Sett Adresse **[E651 P]** til «1» og Gruppe **[E651 PP]** til «A». (Fabrikkinnstilling)
 - Sett Modus **[E651]** på de andre maskinene til Slav. Begynn først med kun noen få maskiner.
 - Påse at alle maskiner har ulike Adresser **[E651 P]**.
 - Påse at alle maskiner tilhører samme Gruppe **[E651PP]**. Begynner med «1».
- Nå er hver individuell maskin klar for kommunikasjon. Fortsetter under.

Se andre maskiner i nettverket.

Forhåpentligvis skal nå kommunikasjon mellom maskinene nå være opprettet. For å se om en maskin har kontakt med nedre maskiner, hold inne **[E]**nter-knappen når bildet **Line ute** vises, til GRUPPE A vises i displayet. I hvert gruppebilde vises opptil 6 maskiner. Hver maskins adresse korresponderer mot en fast plass i displayet. Adressene 1, 2 og 3 vises på den øverste raden, og 4, 5 og 6 på den nederste. Når en maskin har kontakt med nettverket, vil denne maskinens informasjon vises. Dersom kommunikasjonen opphører vil det vises et strek (----). Trykk **[E]**nter for å gå til Hovedbildet.

Aktivere/Deaktivere maskiner i nettverk for optimal kommunikasjon.

For å unngå treghet i kommunikasjonen bør en registrere maskinene som finnes i Mastermaskinen. Fra Hovedbildet, hold inne **[E]**nter-knappen. Gruppebildet passerer. Et Par å ip høres når bildet for gruppens maskiner vises. Her kan man aktivere eller deaktivere maskiner som ikke benyttes. Maskiner satt til **ON** er aktive. Deaktiverte maskiner vises med **OFF**. For å endre, trykk på knappene **[2-6]** under displayet. For å gå tilbake til Gruppebildet, trykk **[E]**nter. Det optimale er at alle maskiner som ikke benyttes, slås av.

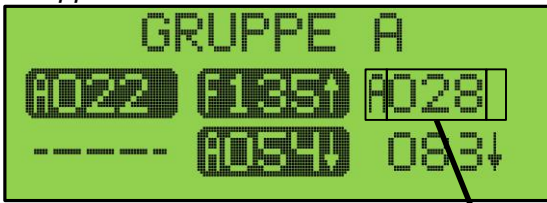


KOMMUNIKASJON MELLOM MASKINER

Informasjonen i Gruppbildet

Den informasjon som vises er Line ute, fiske, motor og hjulstatus (Se under).

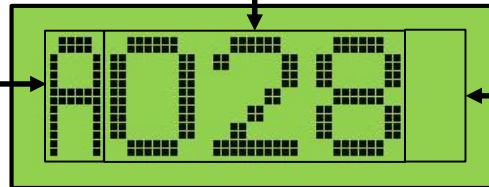
Gruppbild



GRUPPE A		
1	2	3
4	5	6

Adressenes posisjon i Gruppbildene

Line ute. Obs, når tallet vises med "-" tegn blir teksten mindre for å få plass.



Eksempel viser maskin med adresse 3 i gruppe 1.

Fiskestatus



Automatikk.
Fiskemodus



Automatikk
Fangstmodus
(blinker)
(Napp registrert)



Manuell modus /
Stopp vises med
tomt tegn.

Motor og Hjulstatus



PIL OPP. Motor går og hjulet arbeider for at lina skal inn. Slurkraft på hjulet.

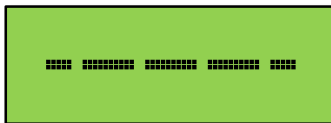


PIL NED. Hjulet er på vei ned. Bremskraft på hjulet.



BLANKT. Hjul og motor stoppet/pause. Slurkraft på hjulet.

Intet svar.



Strek. Maskin svarer ikke på kommunikasjon. Mulige årsaker:

- Feil i kommunikasjon. (Midlertidig stopp kan forkomme, men vil virke etter en viss tid.
- Kollisjon. To eller flere maskiner har samme adresseinnstilling samtidig som de er i samme Gruppen. Bytt adresse, eller flytt maskinen til en annen Gruppe.
- Maskin avslått.
- Maskinen har en gruppeinnstilling som ikke vises i dette bildet.
- Maskinen er deaktivert (Satt til OFF) i setup i masteren. Se på side Kommunikasjon-1 kapittel «Aktivere/Deaktivere maskiner i nettverk» for å gjøre endringer.

KOMMUNIKASJON MELLOM MASKINER

Styre/kontrollere maskiner i gruppa.

I Gruppebildene velges hvilke maskiner som skal ta imot informasjon ved å trykke på knappene [1-6] under displayet. Maskiner som velges får en «invertert» grafikk. Lys tekst på svart bunn, mens maskiner som ikke tar imot informasjon har normal tekst; svart tekst på lys bakgrunn.

Adressenes posisjon i gruppebildene

GRUPPE A		
1	2	3
4	5	6

Gruppebilde



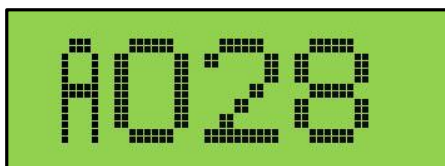
Eksempel

Maskin 1,2 og 5 valgt.

Maskin 3, 4 og 6 er ikke valgt.

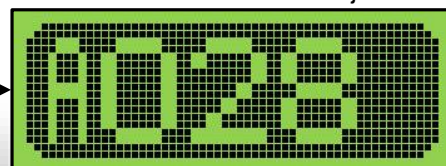
Maskin 4 svarer ikke

Maskin som ikke mottar informasjon

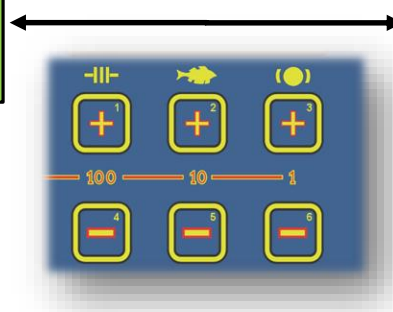


Svart tekst på lys bakgrunn betyr at maskinen ikke tar imot informasjon

Maskin som mottar informasjon



Lys tekst på svart bakgrunn betyr at maskinen kan ta imot informasjon



Informasjon som kan sendes mellom maskinene er som følger:

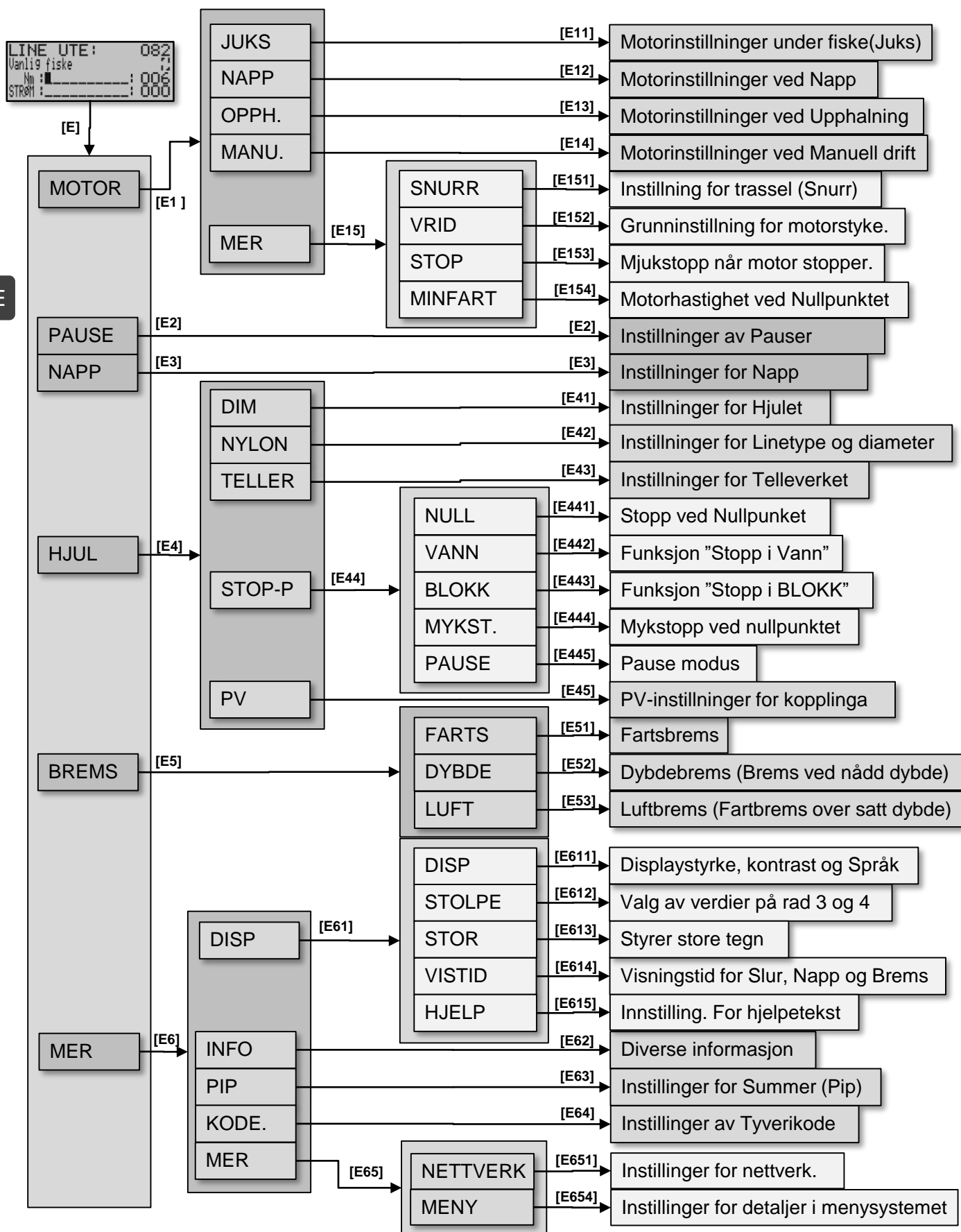
- [Z]ero. Fungerer i alle modus om maskinen velges.
- [A]uto. Fungerer i alle modus om maskinen velges.
- [S]top. Fungerer i alle modus om maskinen velges.
- [U]pp. Fungerer i alle modus om maskinen velges, utenom følgende tilfelle:
 - Mottagende maskin viser gruppebilde. Dette forhindrer motoren fra å starte
 - Line ute er ovenfor nullpunktet, forhindrer lina dras opp i blikka.

Midlertidig sperre en maskin mot uønsket start.

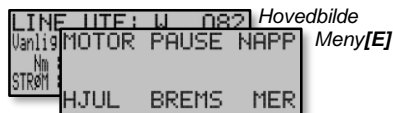
Når et gruppebilde vises så er knappene over dedikert til gruppen som vises i displayet og ikke til den lokale maskinen. Skal den lokale maskinen styres når gruppebildet vises må bildet vise samme gruppe som den som maskinen ingår i, samt være markert som mottager, se under. Alternativt er å hoppe ut av displaybildet.

MENYSYSTEMET [E]

Knappen [E]nter benyttes til å gå inn og ut av menysystemet. Menyene leder til funksjoner beskrevet i kapittel [E]. Diagrammet under viser menysystemet. Se flere funksjoner i kapittel [P] som nås med [P] knappen.



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



Navigera genom [E1]



Innstillinger for motorens hastigheter og akselerasjoner. Under beskrives valget [1] til [4]. [5] fører til mere avanserte innstillinger og beskrives på sidene 16-18.

MOTOR [E1] Vie trykk på [E] knappen i Hovedbildet «**LINE UTE**» vises hovedmenyen. Fra denne menyen leder et trykk på knappen [1] til menyen **MOTOR**.

Ex har totalt 5 hastigheter med individuell akselerasjon. Normalt brukes **Juksfart** og **Opphalingsfart** ved fiske og **Manuell fart** når maskinen kjøres manuelt. Alle hastigheter kan justeres mellom 50 og 180 rpm. Akselerasjons-tider mellom 0,1 og 10,0 sekunder.

JUKS [E11]. Innstilling av hastighet når maskinen fisker i automatikk. Det første bildet **Mykstart** er akselerasjons-tiden fra stillestående til **Juksfart**. Under **Juksfart** gjelder kraften **Slur** som ved manuell kjøring.

NAPP [E12]. Når Napp slår inn, kan en stille inn en midlertidig fart og kraft i max 60 sekunder. Dette for å unngå å «rykke» av fisk. [E12] Tid er den midlertidige tiden. [E12 P] Nappfart er hastigheten og [E12 PP] SLUR + xxx % er den ekstra kraft en kan stille inn. Deretter går motoren tilbake til de instillte verdier under **Opphaling [E13 P]**.

Overgang fra **Juksfart** til **Nappfart** skjer momentant. (Ingen myk overgang). Dette gjør at **Nappfart** gir to nye muligheter for Ex.

Lang tid på **Nappfart – Tid** og lav hastighet **Fart ved – Napp**. Dette gjør at mere fisk kan bite på før maskinen starter å dra opp.

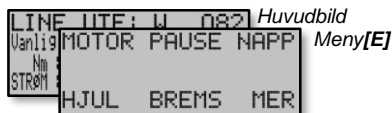
Motsatt kan kort tid på **Nappfart – Tid** (0,5 sekunder e.l.) og høy hastig **Fart ved – Napp** forårsake kort rykk i lina ved nappregistreringen. Dette for å «sette fast kroken» Ekstra kraft oppnås ved å stillen opp verdien for **SLUR + xxx%**.

Fra fabrikken er **Nappfart – Tid** satt til null «Ut». Noe som kobler funksjonen helt bort.

Tabellen viser enhet og intervallområdet de forskjellige bilder i menyen, samt tilgjengelighet og nivå i menyvisningen. Se [E654] for innstilling av nivåene.

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

OPPH [E13] - MANU [E14]



Innstillinger for motorens hastigheter og akselerasjoner. Under beskrives valgene [1] til [4] . [5] leder til mere avanserte innstillinger som beskrives i kapitlene [E152], [E153] og [E154]

Navigere ved hjelp av [E1]

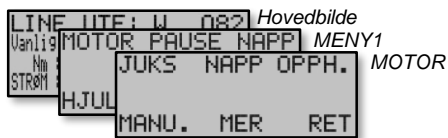
OPPH [E13]. Når maskinen registrerer napp, går hastigheten fra **Juksfart** til **Nappfart** dersom den er aktivert. (Se **Napp [12]** foregående side) og så videre til **Fart ved Opphaling [E13P]**. Overgangen til denne hastigheten har en myk overgang som bestemmes av **Mykstart til Opphalingsfart [E13]**. Denne myke overgangen skjer uten å påvirkes under opphaling **Slur + xxx% [E153]**

MANU [E14]. Manuell fart er den hastighet motoren går med når [O]pp trykkes. Som ved de andre hastighetene har den en stillbar akselerasjonstid, **Mykstart [E14]** og en hastighet **[E14 P]**. Det er den manuelle hastigheten motoren dra inn lina i **Pause modus** når lina sklir sakte ut.

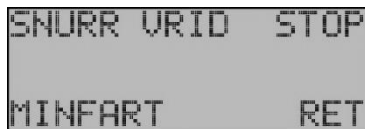
Når motoren stopper ved null (ved **Napp**) reduseres hastigheten de siste omdreiningene. (Se **STOPP** kap [E153]. Fabrikkinnstillingen er 0,7 sekunder. Dette for å få en myk stopp uten rykk. I tiden det tar innen motoren stopper, reduseres motorens kraft fra en eventuell høyere kraft om **Slur + xxx%** benyttes for Opphaling, så tilbake til **Slur** forsiktig. Ettersom maskinen fortsatt er i Opphalingsmodus, vil motoren starte og benytte den høyeste registrerte kraften som bli stilt inn i **Opphaling** dersom lina blir dratt ut. Hastighet og akselerasjonstid beror også på hvor nærme **Nullpunktet** lina stopper. Dersom lina er utafor **Mykstart ved 0 – Automatikk**, som er punktet hvor hastighetsreduksjon ned mot **Minfart – Fart [E154]** skal begynne, kommer verdiene for **Opphaling** til å benyttes. Dersom lina stopper innafor punktet så benyttes innstillingene for **Minfart [Se kap E154]**

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

SNURR [E151]



Navigere ved hjelp av [E15]



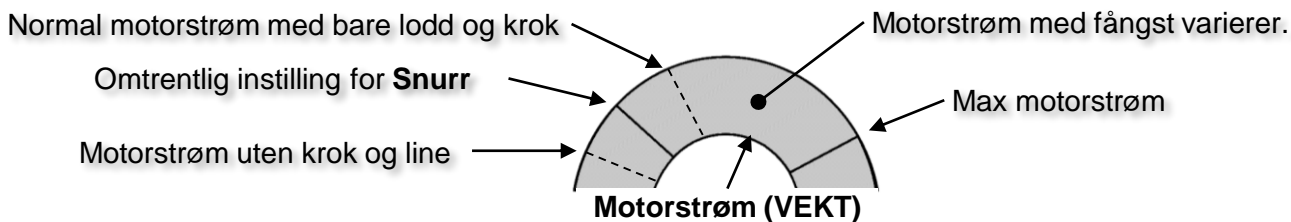
Avanserte innstillinger for motoren ved vase, motorens vrिमoment i forhold til koblinga samt motorens stopptid. Under beskrives valgene [2] og [3].
SNURR [E151]

Litt om motorens vrिमoment En viktig forskjell fra tidligere Belitronic-modeller er motoren, en børsteløs trinnmotor som er 50% kraftigere og raskere. Der er ikke gir noe som radikalt minsker strømforbruket. Ex skiller seg ut fra tidligere modeller at motorens kraft tilpasses til å være litt lavere enn innstilt **Slur**. Dette gjør at koblinga ikke «slirer» bort uønsket effekt. Dersom belastningen øker så mye at motoren stopper, da stopper også hjulet. Kraften på lina holdes, men med et minimalt strømforbruk. Dersom fisk drar hardere ut enn motorens vrिमoment dras motor og hjul bakover. Motoren fungerer da som en dynamo og gir strøm tilbake til batteriet. Om kraften ut blir så stor at motorstrømmen blir større enn hva som tillates av elektronikken, vil koblinga «slire»

SNURR [E151]. Den siste hastigheten Snurr benyttes om lina fra to maskiner som "vaser" seg sammen. En av maskinene vil da registrere den andre maskinens lodd som fangst. Nappregistrering skjer da i denne maskinen og lina dras opp. Motoren på den første maskinen vil da gå veldig lett. Motorstrømmen vil være under den registrerte grensen **Grenseverdi for Snurr [E151P]**. **Dersom den** lave strømmen varer en viss tid **Måletid for Snurr [E151PP]**, går maskinen over til **Fart ved Snurr [E151]**. Dette for å henge med den andre maskinen og drar da lina opp. Dersom strømforbruket skulle bli normalt igjen går hastigheten tilbake til **Opphalingsfart** igjen.

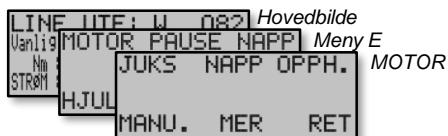
For at overnevnte funksjon skal virke, må alle maskiners **[E151] **Fart ved Snurr satt**** til lik eller høyere fart enn maskinenes **Opphalingsfart [E13 P]**. Dessuten er det bra om alle maskinene har samme **Opphalingsfart** noe som resulterer i jevn fart ved en eventuell opphaling. Når maskinen arbeider i Bunnprogram går de første meter etter registrert bunn alltid lett. Derfor er SNURR-funksjonen utkoblet ved bunnen og bestemmes av **[E151 PPP] Avstand for Snurr**.

Dersom Grenseverdien for Snurr skal benyttes, bør verdien på strømforbruket settes lavere enn det strømforbruket maskinen har med line, kroker og lodd i normal **Juksefart**, men høyere enn forbruket uten krok og line. (Se bildet under)



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

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



Navigere ved hjelp av [E15]



Les foregående side om vrimoment i Ex

VRID [E152] Koblinga i Ex skal normalt ikke slure når motoren drar. Det kan være at en må endre disse innstillingene (vri-moment mellom kobling og motor. **KOBLING-Grunn kraft [E152]** skal settes så lavt som mulig, men uten at koblinga begynner å slure. For å justere dette settes lina fast slik at hjulet står stille. Sett SLUR til 20% og start motoren med **[O]pp**. Senk verdien til motoren begynner å gå, (dvs koblinga slurer) og øk deretter verdien til koblinga ikke slurer og motoren stopper. Nå er verdien korrekt innstilt.

MOTOR-Grunn kraft [E152P] er motorens grunnkraft og justeres ved å sette SLUR til null slik at der ikke er belastning på motoren. Start motoren med full fart (180 rpm). Juster opp verdien tiul motoren holder full fart. Reduser deretter verdien til motoren begynner å miste hastighet. Øk deretter på et par hakk til motoren har full fart igjen.

STOPP [E153] Stoptid for motoren. Motoren i Ex kan starte og stoppe veldig raskt i forhold til tidligere modeller fra Belitronic. For å få en mykere stopp er der en stoptid (tid for nedjustering av hastighet). Fabrikkinnstilt er en stoptid på 0,7 sekund. Tiden kan settes til null, og den gjelder både i automatisk modus og i manuelt modus.

MINFART[E154]. Minfart er den hastigheten som motoren reduserer ned til mot **Nullpunktet** og som også eventuelt fortsetter dersom **Stoppunktet Stop ved 0** er koblet ut. Hastighetsreduksjonen skjer med antall omdreininger som bestemmes av verdiene **Mykstart i Auto [E444]** i automatisk modus og **Mykstop i Manu [E444 P]** for manuelt modus. Dersom lina er innenfor **Mykstop i Manu [E444 P]** når motoren startes, kobles min fart ut.

Mykstart til Minfart [E154 P] er aksellerasjonstida som gjelder fra stillestående til **Minfart** og kan gjerne stilles til større tall som f.eks 5 sekunder eller mer for å minimere sjansen for rykk i lina.

Antall omdreininger [E154 PP] som slippes ut fra **Nullpunktet** før motoren starter å dra inn igjen i NAPP-modus. Fra og med programversjon 1.1616 kan flere omdreininger stilles inn for å få en bedre funksjonalitet og når bruker angelvinsj.

Naviger ved hjelp av [E15]

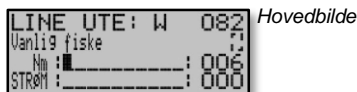
Meny E

Hovedbilde

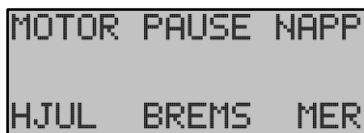
Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

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

VRID [E2] - NAPP [E3]



Navigere ved hjelp av [E]



MENY1 leder til alle innstillinger som ikke har med programvalg å gjøre. Her beskrives valgene [2] og [3] med fortsettelse på neste side.
Hovedbilde

PAUSE [E2] Autopause er den tid det tar fra en trykker [A]uto til maskinen slipper ut sniken. Pausen kan stilles slik at en slipper å vente til sniken står loddrett i sjøen før den slipper ut. En kan mao. trykke [A]uto direkte etter at man slipper sniken i sjøen

Dybdepause [E2P] er pausen fra når sniken har kommet til innstilt dybde og til den begynner å dra opp **Juksalengda**. Denne pausen gjelder i alle fiskeprogrammene.

Napp [E3] Tid opp er tiden fra det nok fisketyngde til **Napp** slår inn. Avhengig av innstilt **Napp**. Denne tiden er for at korte tyngdeforskjeller i sniken ikke skal slå inn nappet, og dersom loddet går langt ned i leirbunn etc.

Tid ner [E3P] Dersom denne er i aktivert vil maskinen registrere napp dersom sniken stopper opp på tur ned. Det er hastigheten på hjulet ut som bestemmer dette. Fabrikkinnstilt verdi er «UT». Dette er en funksjon som en ikke bør benytte sammen med Bunnprogrammet.

Fartsbrems [E3PP]. En ekstra brems som slår inn dersom sniken skulle renne for fort ut.

Omdreining [E3PPP] Nappregistrering Napp kan registreres dersom hjulet dras bakover.

Lysstyrke [E3PPP P] Styrken på lyset i hjørnene når napp slår inn. 0% kobler ut lysene. Når en går inn i dette bildet tennes lysene for å vise styrken.

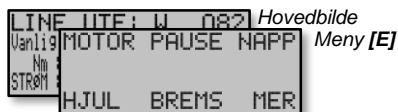
Automatisk start [E3PPP PP] Samme som for **Automatisk start i Stopp ved blokk** når den benyttes. Se kapt. [E443]. Denne **Automatisk start** gjelder derimot når **Stopp ved blokk** ikke benyttes og kan settes til en annen tid. Automatisk nullstilling av telleverket gjelder ikke her.

Visa nappdybde [E3PPP PPP]. Nyhet! Nå kan en velge om fangstdybden skal vises i displayet. Valgene er: "Alltid ved Napp", "Etter opphaling" og "Aldri".

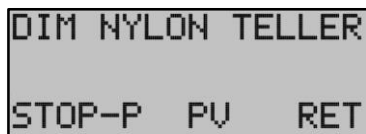
Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

DIM [E41] - NYLON [E42]



Navigere ved hjelp av [E4]



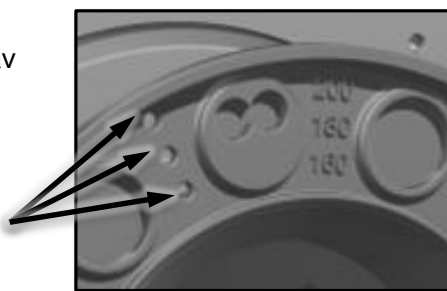
Diverse innstillinger for line og hjul Valg[1] og [2]. Valg [3] - [5] beskrives på de neste sidene

Når all sene (nylon) er lagt på hjulet må diameter på lina legges inn. Også nylonmengde er viktig å få så korrekt som mulig. Med nylonmengde menes ikke den totale lengden på nylon, men hvor stor del av hjulet den dekker.

DIM [E41] Dimensjon Dette er bredden på hjulet. Det finnes større/bredere hjul derfor er det mulig å stille det inn her. Standard hjulbredde er 80mm og det er også fabrikkinnstilling.

NYLON [E42] Nylondiameter er diameteren på lina. Det er den største mengden med line som det er viktig å registrere inn her. Tykkelsen på selve sniken har ingen betydning dersom den er betydelig tynnere. Dersom halvparten av line som er på er 1,2 og andre halvparten 1,0 setter en inn 1,1. Fabrikkinnstilt er

[E42P] Hjulmengde er hvor mye line som er på hjulet, IKKE i meter, men hvor mye av hjulet den dekker. Til hjelp for å lese av dette er der tre hull på sida av hjulet; 160, 180, 200. Dette er hjuldiameteren av det ytterste laget. Tast inn ca. hvor stor diameteren er. Hjulet har en diameter på 240mm

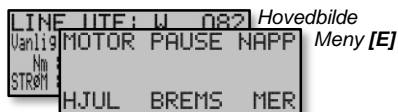


Hull for å beregne nylonmengde

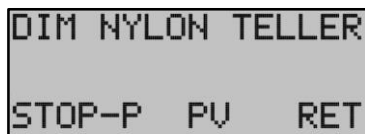
Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

TELLER [E43]



Navigere ved hjelp av [E4]



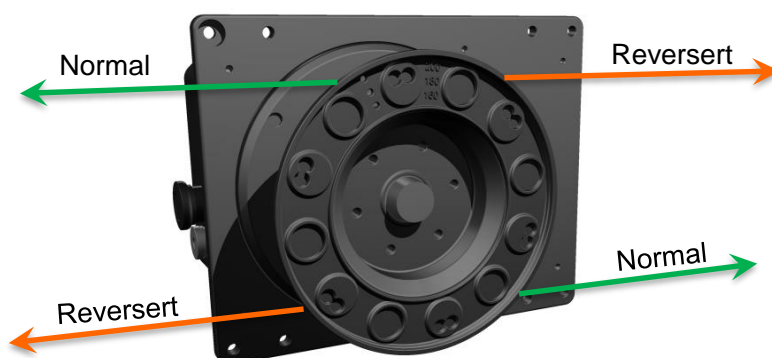
Diverse innstillinger for nylon og hjul. Valg [3]. Valg [4] - [5] beskrives på sidene etter denne.

Under **TELLER [E43]** er der tre bilder. "Måleenhet" er det første og her bestemmer en om maskinen skal telle i Favner, Meter eller Fot.

Motoren **Ex** kan i motsetning til tidligere modeller gå valgfritt begge veier alt etter hvilken vei lina skal gå ut. Rotasjonsretningen bestemmes av valget **RETNING [E43P]** og har to valg; ("Normal") og ("Reverse"). OBS! Dette valget må gjøres før en legger på nylon/line. Velger man en annen ("Retning") i ettertid, blir nylon/line liggende på hjulet feil vei.

Se på bildet og bestem hvilken vei nylon/line skal gå FØR den legges på hjulet.

Bildet **Giver [E43PP]** er et testbilde for å se om begge hjulsensorene A og B fungerer korrekt. Magnetene som sitter i hjulet passerer "hjulgiverne" en gang pr. omdreining. Still ned **SLUR** til null, roter hjulet langsomt for hand. En ser på "magnethjulgiverne" A og B i displayet om signalet kommer fram. Dersom "hjulgiveren" ikke påvirker magneten vises 1. Når den påvirker magneten vises 0. Les mer om dette på siden om feilsøking

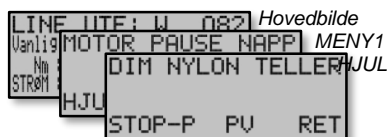


Legg merke til at bildet viser maskinen fra baksida (hjulsida).

Antall **Magneter/Hjulomdreininger [E43 PPP]** må være riktig i forhold til antall magneter som er montert i hjulet. Når maskinen kommer fra fabrikk skal dette være korrekt, men dersom en kjøper en brukt maskin må en sjekke dette. Antallet er 2 til 6 stk. Npr malt er at maskinene leveres med 3 magneter. For de som vil ha større presisjon kan en montere inn 6 stk. Med 3 magneter blir **Line ute** mellom 0,13 – 0,23 meter.

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

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



Navigere ved hjelp av [E44]



Innstillinger for stoppunkt/nullpunkt.
Valget [1], [2] og [3]. [4]. beskrives på neste side

Foruten at motoren stopper når **Juksalengdene** dratt opp i AUTO, så stopper den også både i AUTO og MANUELL modus om **Stopp ved 0**, **Stopp i vann** eller **Stopp i blokk** skjer, eller om knappen [S] trykkes.

NULL [E441] Stopp ved 0 Denne funksjonen bestemmer om motoren skal stoppe eller ikke når den kommer til null. Alternativet til å stoppe ved null, er **Stopp i blokk [E443]**. Denne funksjonen kan benyttes dersom nylon er utsatt for mye strekk (elastisitet), og at derfor nullpunktet blir forskjellig. Både **Stopp i blokk** og **Stopp ved 0** kan brukes individuelt, sammen eller kobles ut. Dersom begge kobles ut, er enda **Stopp i vann** aktivt.

VANN [E442] Stopp i vann er akkurat som **Stopp i blokk**. En maksimal tid motoren får gå når hjulet stopper. Eks bunn-napp. Denne tiden kan stilles kort, men kan ikke stilles til 0. Maksimalt kan motoren stilles til å gå i 99,9 sekunder om hjulet stopper. *Fabrikkinnstilling: 30,0s*

BLOKK [E443] Stopp i blokk I stedet for **Stopp ved 0** (Se ovenfor), kan en få motoren til å stoppe om en større svivel går i blokka. Når hjulet stopper, stopper motoren etter en bestemt ganske kort tid. (Bør kun være noen få sekunder). Dersom man ønsker at hjulet skal stå stille en lengere periode under fiske, er **Stopp i blokk** kun aktivt like ved null-punktet. Valget **Over dybde [E443P]** bestemmer det. Utenom dette punktet gjelder tiden **Stop i vann [E442]**.

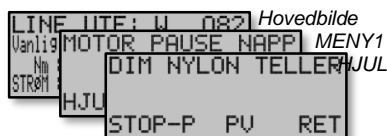
Restart [E443 PP] er en funksjon som etter en valgt tid starter maskinen automatisk igjen etter at **"Stopp i blokk"** har inntruffet. Tilsvarende å trykke [A]uto.

Autonull [E443 PPP] nullstiller telleverket automatisk til null når **Restart** intreffer.

Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

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

MYKST [E444]



Navigere vedhjelp av [E44]



Innstillinger for stoppunkt/nullpunkt
Valget [1] [2] og [3], [4] beskrives på
neste side.

MYKST [E444] ("Mykstopp ved 0") Når telleverket går mot null reduserer motoren hastigheten for å unngå tap av fangst. Innstillingen er hvor mange omdreininger på hjulet skal bruke på hastighetsredueringa. Regnet fra den hastigheten hjulet har og ned til ("Minfart") om ("Stopp ved 0") er koblet ut. (se kapitel [E154]). Fabrikkinnstilling = 8 hjulvmdr.

Nyhet nå er at motoren starter med **Minfart** isteden for **Opphalingsfart** når maskinen napper dersom tyngden drar lina ut etter å ha passert punktet **Mykstopp ved 0 i Auto modus**.

Mykstopp ved 0 - Manual modus [E444 P] Virker på samme måte, men er utkoblet som standard

Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Navigering
HJUL – STOPP.P - MYKST. [E434] Se side 23						
Mykstopp ved 0 - Auto modus	UT	99	8	1	Hjulomdrei.	[E444]
Mykstopp ved 0 - Manuell modus	UT	99	UT	1	Hjulomdrei.	[E444 P]

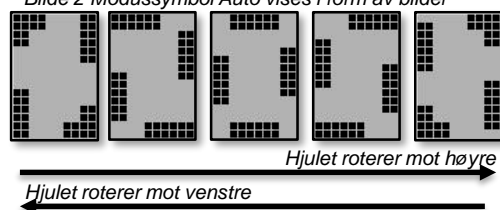
PAUSE [E445]

Ex arbeider i tre forskjellige modus. Modus **Manuell** og **Auto** har vært i maskinen siden BJ5000 kom på markedet. Nå er der i tillegg et tredje modus **Pause**. **Modussymbolet** synes i **Hovedbildet** lengst til høyre under tallet **Line ute** (se bilde 1).

Bilde 1. Modussymbolets plass i Hovedbildet



Bilde 2 Modussymbol Auto vises i form av bilder

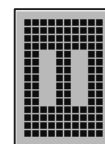


Manuell Modus: Som tidligere. Modus som maskinen startet opp med etter påslag. Motoren starter kun etter at **[O]pp** knappen trykkes. Dersom sniken henger ute klarer ikke motoren å holde den dersom den er tyngre enn ca. 0,7kg. **Modussymbolet** er usynlig i denne modusen.

Automodus: Som tidligere. Modus for automatisk fiske med de innebygde programmene som er i maskinen. Motoren kontrolleres nå av Ex-elektronikken. Når **[A]uto** knappen trykkes vises symbolet for **Automatikk** til høyre i **Hovedbildet** under «Line Ute» (Bilde 2). Symbolet roterer i samme retning som hjulet går ved oppdrag. Retningen bestemmes av innstillingen **Telleverk – Retning** (se kap E43P) og kan endres. Når motoren stopper, stopper også symbolet å rotere.

Pausemodus: Denne modus er i funksjon lik **Manuell Modus**, men med unntak av at motoren starter når lina blir dratt ut. Dette for å holde sniken ved et **Stoppunkt**, som vanligvis er **Nullpunktet** når sniken har blitt dratt opp. Når **Pausemodus** er valgt vises det med blink i **Modussymbolet**. (bilde 3)

Modussymbolet for Pause modus blinker



Pausemodus kan stilles inn på forskjellig ut fra innstillingen **Aktivert ved [E445]** og kan ha følgende innstillinger:

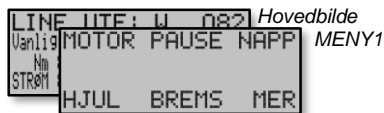
- «**Ved Påslag**»: Aktiveres når maskinen slås på.
- «**Med knappen [O]pp**»: For å aktivere **Pausemodus** må motoren stoppes ved å trykke på **[O]pp** knappen. Knappene **[S]topp**, **[A]uto** og **[Z]ero** avbryter **Pausemodus** til **Manuell modus [E14]**.
- «**Aldri**»: **Pausemodus** totalt frakoblet.

Antall Omdreining [E445 P] bestemmer hvor langt ut sniken kan dras før motoren starter å drar sniken inn i **Pausemodus**. Ved opphalingen brukes motorens innstillinger for **Manuell Modus [E14]**

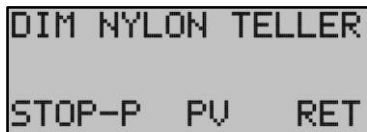
Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

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

HJUL [E45]



Navigera genom [E4]



Diverse innstillinger for line og hjul. Valg [5]. Valg [4] leder til en undermeny og beskrives på neste side.

PV [E45] (Polvending). For å forhindre permanent magnetisering av koblinga noe som kan forårsake at hjulet går tregt ut.

For det første bytter elektronikken koblingens magnetiske felt for hver opphaling. **Brems**-kraft slås på direkte etter opphal.

For det andre vil elektronikken variere det magnetiske feltet dersom hjulet ikke vil løpe ut. Dette styres av intervalltiden **PV Hjulstart – Tid [E45]** som er tiden mellom bytte av magnetfelt. Etter hvert intervall bytter magnetfeltet, og fortsetter til hjulet har gått rundt like mange omdreininger utover **Stoppunktet** som bestemmes av **PV Hjulstart – Omdreining [E45 P]**

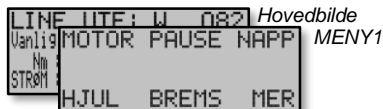
For det tredje, dersom dette ikke skulle hjelpe, så kan serier med korte sterke pulser kobles inn. Disse stilles inn på følgende måte:

- **[E45 PP] PV – Antall pulser.** Dette bestemmer antall pulser i serien.
- **[E45 PPP] PV – Pulslengde.** Lengden på pulsene.
- **[E45 PPP P] PV – Puls pause.** Pause mellom pulsene
- **[E45 PPP PP] PV – Pulsstyrke.** Denne bestemmer hvor stor kraft den første pulsen skal ha. Hver serie med pulser begynner med en sterk og avtar etter hver puls kraften ned til 0.

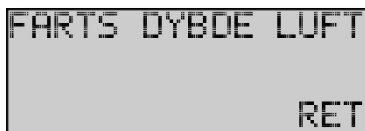
Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

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

FARTSBREMS[E51] - DYBDEBRES [E52 - LUFTBREMS [E53]



Navigere ved hjelp av [E5]



Innstillinger for tre muligheter for å stille brems som hjelper til for å unngå floke om hjulets hastighet blir for høg.

FARTS [E51] (Fartsbrems) Denne funksjonen aktiveres dersom loddet går for fort ut. Den virker sammen med den konstante bremsen BREMS for å hindre "back-clash" på sniken når den renner ut. Man kan bestemme ved hvilken hastighet og ved hvilken kraft **Fartsbremsen** skal aktiveres. Når en bestemt hastighet **Fart [E51PP]** på hjulet oppnås, kobler bremsen automatisk inn med valgbar **Styrke [E51]** og **Tid [E51P]**. Fabrikkinnstilte verdier er: 600Rpm på hjulet 20% av maksimal bremsestyrke og med en brems-tid på 1,0 sekund.

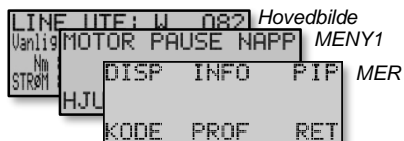
DYBDE [E52] (Dybdebrem) Denne funksjonen aktiveres om loddet nærmer seg innstilt **Dybde** for hurtig. **Dybdebrem – Fart [E52PP]** En mykere stopp oppnås ved denne funksjonen. Dersom innstilt hastighet overskrides, aktiveres bremsen i en bestemt tid og med en bestemt kraft. Fabrikkinnstilt verdi er 400Rpm, 10% av maksimal bremsestyrke og oppbremsing skjer 1,0 sekund innen at **Dybde** nås.

LUFT [E53] (Luftbrems) Denne bremsen ligner på **Fartsbrems**. Forskjellen ligger i at denne er aktiv over en bestemt dybde **Øvre dybde [E53P]** Bremsen er tenkt å redusere hastigheten fra start ved f.eks. Makrellfiske da krokene ennå ikke har kommet i vannet. Bremsens TID og KRAFT er sammen som for **Fartsbrems**, men **Fart [E53]** og verdien **Øvre dybde [E53P]** skal fungere over denne dybde. Under denne dybde gjelder **Fartsbrems**. Fabrikkinnstilte verdier: 600Rpm og over dypet 0. 0 = Funksjonen er altså utkoblet fra fabrikk. Ved makrellfiske anvendes normalt verdien 10-20 for ("Over dybde").

Alle verdier i tabellen under vises ikke om enkel Menyvisning er valgt

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

DISP [E611] - STOLPE [E612]



Navigere ved hjelp av [E61]



Innstillinger som styrer displayet, måleverdier i maskinen, styring av summer og innstilling av tyverikoden. Her vises valget [1] og [2] Valgene [3] og [5] beskrives på sidene etter det.

DISP [E611] Lysstyrke er displayets lysstyrke i verdi fra 0 – 100%

Lystid [E611P] Er tiden lyset i displayet er på etter å ha trykket en knapp. Innstillingen kan være fra 0,1 sekund til 60 sekunder. Dersom en velger "INN" lyser displayet konstant, som også er fabrikkinnstillingen.

Kontrast [E611PP] Det svarte i displayet. Fabrikkinnstilt 80%. Plasseres maskinen høyt (ansiktshøyde og over), bør en senke verdien da displayet vil virke mørkt. Motsatt når en monterer maskinen lavt.

Språk [E611PPP] Ex kan vise tekst i to ulike språk: Engelsk og Norsk.

STOLPE [E612 Hovedbildet] kan vise to valgfrie verdier i form av rader/stolper og styres ved hjelp av valget **Velg parameter for øvre stolpe[E612]**. Viser på rad 3, og valget **Velg parameter for nedre stolpe[E612P]**. Viser på rad 4. Rad 3 viser også verdiene **Slur, Napp** og **Brems** i en viss tid etter at man har trykket på de. Rad 4 viser verdiene hele tiden. Dersom **Line Ute** har blitt valgt for å vise store siffer over hele displayet (100%) forsvinner også rad 4. Se kapittel [E613] Selvvalg innstilling av info på rad 3 og 4:

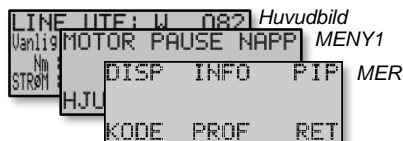
Følgende valg er tilgjengelig for visning:

- VEKT.** Viser belastningen for motoren. Hvert strek indikerer ca 0,4 Ampere og en blokk 3 Ampere. Verdien brukes for at maskinen skal registrere **NAPP**. **NAPP** slår inn når **VEKT** overskrider **NAPP** under en hvis tid (**Napp tid opp**), eller ved lav motorfart.
- MotNm** (Newton-meter) Viser hvor stort vrिमoment motoren skal gi. Verdien styres enten automatisk fra den fabrikkinnstilte verdien som øker/reduceres med SLUR (innstilt vrिमoment på koblinga). Alternativt kan dette endres helt manuelt.
- Rpm.** Motorens turtall i omdreining pr. minutt. (Når koblinga slirer får man forskjellig turtall på motor og hjul).
- Batt** Viser batterispenning til maskinen. Måles inne i maskinen der batterikabelen er montert på elektronikken.
- Boost.** Viser motorens interne arbeidsspenning. Dette valget er tekst brukt dersom problem med motoren skulle oppstå. Normalt skal verdien ligge på 33 – 40V
- Temp.** Temperaturen inne i maskinen.
- KopNm** (Newton-meter) Viser hvor stort vrिमoment koblinga skal gi.
- Ingen verdier vises på raden.

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

STORT TELLEVERK [E613] - VISNINGSTID [E614] - HJELP[E615]



Navigere ved hjelp av [E61]



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

Stort telleverk **STOR [E613]** Nytt i Ex er at **Line ute** kan vises med større tall etter en tid etter at **[A]**uto aktiveres.

Stort telleverk - Tid innen visning. Tiden som fra knapptrykkingen og til tallene vises store. Velg til **"UT"** dersom en ikke ønsker store tegn.

Stort telleverk - Konfigurasjon De store tallene kan velges mellom 32mm

høye tall, noe som betyr at de dekker hele displayet, eller 17mm. Ved lave

tall vises også rad 3 og 4 (valgfri visning), samt **Autosymbolet**

Bilde 1 Tekststørrelse S Telleverk



100%



50%

VISTID [E614] Ved trykk på knappene[1-6] under displayet i **Hovedbildet** vises verdiene **Slur, Napp og Brems, Vistid** er tiden verdiene synes.

HJELP [E615] (Hjelptekst) Nytt i Ex er at der er plass til hjelptekst for å forklare en funksjon. Teksten er liten og går over 8 rader. **Hjelptekst** er tiden den skal vises. Teksten dukker opp når knappene blir trykket på og denne tiden har gått. Teksten går bort når en trykker **[1] –[6]**. Om en ikke ønsker tekst, sett tiden til **"UT"**.

Vise Hjulstatus kan aktiveres for kortvarig vise informasjon i **Hovedbildet** (se statussymbol) om ulik status for napp og hjul. Følgende kan vises.

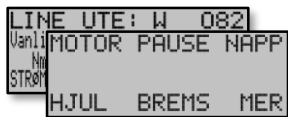
- **"W"** for write. Betyr at verdiene leses inn i minnet. Dette symbolet kan ikke kobles ut. Viser så lenge elektronikken leser til minnet. Ikke slå av maskinen når dette skjer.
- **"+"** Viser at motorstrømmen passerer nappstrømmen. Tiden **NAPP - Tid opp** begynner og nappregistrering skjer når tiden er ute. Dersom motorstrømmen synker forsvinner symbolet og tiden **NAPP - Tid opp** tilbakestilles.
- **"-"** Viser dersom motorstrømmen skulle være unormal lav. Dette viser nedtelling til funksjonen "FLOKE" om denne er aktivert. Les mer om dette under FLOKE
- **"F"** Viser når **Fartsbrems** bremses hjulet. Gunstig å kunne se spesielt om den "krangler" med
- **Dybdebrems.**
- **"D"** viser når **Dybdebrems** bremses hjulet. Gunstig å se dersom den "krangler" med f.eks **Fartbrems**
- **"A"** viser om **Luftbrems** bremses hjulet, Gunstig for justering **Fartsbrems** o **Dybdebrems** og ikke vet hvilken som må justeres

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

INFO[E62] - PIP[E63]

Hovedbilde



Meny E]



Innstillinger som styrer displayet, måleverdier i maskinen, styring av lydsignal og innstilling av tyverikoden. Her vises valgene [2] INFO og [3] PIP. Valget [4] beskrives på neste side.

INFO [E62] (Informasjon)

- **Spenning** Viser batterispenningen målt inne i maskinen på elektronikken. Dersom denne synker under 10,0V vises en feilmelding med teksten "LAVT BÅTBATTERI!" og samtidig lyder et konstant lydsignal. Lydsignalet forsvinner når spenningen går over 10,0V. Trykk på hvilken som helst knapp fjerner lydsignalet.
- **Driv volt** Intern batterispenning. Brukes kun ved problem med kobling/motor. Ligger normalt på 33-42V. Temperaturen målt inne i maskinen i (C°).
- **Temperatur** Temperaturen målt inne i kassen i grader Celcius (C°).
- **Motorstrøm** Motorens strømforbruk i ampere.
- **Fuktverdi nedre sensor** Fukt inne i maskinen målt i nedre kant. (Viser ikke et absolutt fuktig)
- **Fuktverdi øvre sensor** Fukt inne i maskinen målt i øvre kant. (Viser ikke et absolutt fuktig).
- **Hjulfart** Viser hjulets hastighet i Rpm.
- **Motorfart** Viser motorens hastighet i Rpm.
- **Serienummer** Viser serienummer på elektronikkeneheter 1 eller 2 nummer.

PIP [E63] Ved knappetrykk Slår på eller av lydsignal ved tastetrykk

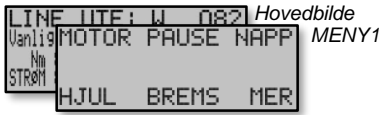
Antall ved napp Bestemmer antall "pip" ved nappregistrering. Kan kobles ut med valget "UT" eller settes opp til 99 stk.

Pause ved napp og null Når maskinen har dratt opp etter nappregistrering lyder lengre "pip" og med en lengre pause, opptil 60 sekunders pause. Kan kobles ut med valget "UT"

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

KODE [E64]



Navigere ved hjelp av [E] - [6]



Innstillinger som styrer displayet, måleverdier i maskinen, styring av lydsignal og innstilling av tyverikoden. Her vises valget [4] KODE.

KODE [E64] Maskinen er konstruert med et elektronisk lås som kan aktiveres ved hjelp av en tyverikode. Dersom en velger å bruke en slik kode, ber maskinen om koden direkte ved oppstart. Koden kan stilles inn i siffer fra 0 – 999999. En har tre forsøk på å få tilgang til maskinen før den låser seg. Dersom det skjer må en ta kontakt med sin forhandler for å tilsendt en tilgangskode. Tallet til venstre for koden som slutter med en "h" samt serienummeret som vises i displayet ved oppstart må rapporteres til forhandleren. Slå straks av maskinen og vent på den nye koden. Når den nye koden tastes inn, slettes kundens egen kode. Maskinen er da aktivert med den nye koden. Kunden kan senere legge inn sin egen kode.

For å velge en tyverikode, gjør følgende:

Tyveri kode ved [E64]: Valget bestemmer om tyverikoden skal brukes "Batteri utkoblet", "Ved påslag", eller "Aldri". Dersom du benytter "Batteri utkoblet", aktiveres koden dersom strømmen til maskinen avbrytes

Tyveri kode [E64P] Still inn kode ved å benytte Knappene **Slur +/-[2][5]** for å flytte cursor. Benytt **Brems +/- [3][6]** for å velge tall(Se bilde under) Når du en er fornøyd med koden, trykk **[P]**rog for å komme videre og deretter **[E]**nter for å komme tilbake til Hovedbildet. Neste gang en slår på maskinen, ber den om tyverikode.



Knapp [2] flytter siffer til høyre. →

Knapp [5] flytter siffer til venstre. ←



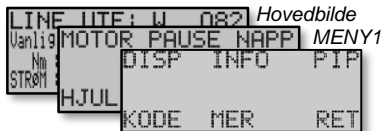
Knapp [3] øker sifferet som pilen peker på, med 1

Knapp [6] reduserer sifferet som pilen peker på, med 1

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

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

NETTVERK [E651] (Side 1)



Innstillinger for styring av nettverket og samarbeidet mellom maskinene

Navigere ved hjelp av [E65]

Under **NETTVERK [E651]** er alle innstillingene som gjør det mulig å koble sammen flere maskiner i et nettverk. Der er også innstillingene for hvordan maskinene skal arbeide sammen,

Før en kobler sammen maskinene må en bestemme hvilke maskiner som skal kobles sammen. Displayet og de 6 knappene under displayet (**1 – 6**) er verktøyet en bruker. Dette har gjort det naturlig å gruppere maskinene 6 stk i hver gruppe. I gruppebildet vises de maskinene som mottar kommandoer fra knappe.

Totalt er det 6 grupper. Det betyr at totalt kan 36 maskiner styres og kontrolleres i nettverket. Når det gjelder samarbeidet i AUTO-modus f.eks. fiskeleting, gjøres dette i en gruppe. Ulike grupper kan arbeide med ulike program.

[E651] Mode. Den første innstillinga slår på netverket. Alternativene er:

- **UT.** Slår av kommunikasjonen helt.
- **Slav.** Grunninnstilling for alle maskinene som skal kommunisere.
- **Master.** Kun en maskin skal være satt til Master. Dersom en PC er koblet til nettverket skal ingen maskin være satt til Master. Alle skall da være satt til Slav. Uten PC eller en Mastermaskin vil ikke kommunikasjonen virke.

Gyldig alternativ1: **Med PC.** Alle maskiner satt til Slav

Gyldig alternativ2: **Uten PC.** En maskin **MÅ** være satt til Master.

Maskiner som er satt til **Master** gir tilgang til ekstra bilder under **[E651]** avhengig hva som er satt under **[E654]** som styrer alle maskinene.

[E651 P] Adresse. Adressen kan velges mellom 1 til 6 innom en gruppe (A til F). Hver maskin får hver sin adresse, ellers vil det bli feil. Adressen viser en fast plass i displayet når man jobber med gruppebilder. F. Eks så vises adresse 1 alltid øverst til venstre i displayet. Nr 2 i midten osv. Totalt kan 6 maskiner vises pr gruppe.

[E651 PP] Gruppe. På samme måte som adressene over, skal gruppenummer velges. 1 – 6 vises som (A – F). Om denne verdien er satt høyere enn hva som er stilt i Mastermaskinen vil den ikke bli med i kommunikasjonen.

Gruppebilder

Gruppebilde A		
Adresse 1	Adresse 2	Adresse 3
Adresse 4	Adresse 5	Adresse 6

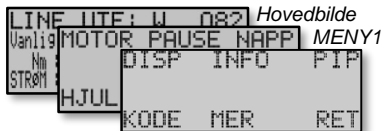
Gruppebilder

Gruppebilde B		
Adresse 1	Adresse 2	Adresse 3
Adresse 4	Adresse 5	Adresse 6

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

Displaybilder	Min	Max	Fabr	Navigering
NETTVERK [E652]				
Modus		Ut / Master / Slave	Ut	[E651]
Adresse	1	6	1	[E651 P]
Gruppe	A	F	A	[E651 PP]

NETTVERK [E651] (Side 2)



Innstillinger for styring av nettverket og samarbeidet mellom maskinene

Navigere ved hjelp av [E65]

[E651 PPP] Samarbeid ved napp. Dette bestemmer hvordan maskinen skal samarbeide med andre maskiner når den registrerer napp, samt hvordan den skal opptre når en av de andre maskinene registrerer napp.

Følgende innstillinger finnes:

- **UT.** Maskinen samarbeider aldri med andre maskiner ved nappregistrering
- **Spør om hjelp.** Når maskinen registrerer napp gir den beskjed til de andre maskinene i gruppen for å «hjelp til». Alle maskiner i samme gruppe med funksjonen «**Hjelp andre Ex**» eller «**Både og**» aktivert vil nå «hjelp til». Maskinen som har denne innstillingen vil ikke hjelpe til andre maskiner.
- **Hjelp andre Ex.** Med dette valget vil maskinen «hjelp» andre maskiner ved nappregistrering, men vil ikke selv be om «hjelp»
- **Både og.** Maskinen både «hjelper til» og ber om «hjelp». Dette er også verdien som er fabrikkinnstilling

[E651 PPP P] Vent på krok. Betyr at hastigheten senkes til et minimum (Se [E154]) når maskinen registrerer napp. Dette for at krokene skal være på den dybden fisken er til de andre maskinene i gruppen justerer seg inn. Når en av de andre maskinene kommer innenfor nappområdet, drar maskinen opp i henhold til innstilte verdier Se **OPPH [E11(3)]**

Bildene som følger under, gjelder kun når maskinen er satt til **Master**.

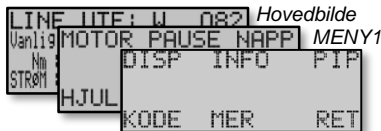
[E651 PPP PP] Antall grupper. Her bestemmes det hvor mange grupper som skal være tilgjengelig i systemet. Dette dersom systemet benytter en Mastermaskin. Dette gjelder ikke dersom systemet er satt opp sammen men en PC. Dersom dette valget er satt til F. Eks 2, vil gruppene 1 og 2 kontaktes. Dersom det er satt opp maskiner i gruppe 3-6, vil de i dette tilfellet ikke bli kontaktet.

[E651 PPP PPP] Hjelpetid. Det er tiden maskinen vil vente på de andre maskinene som skal komme til den dybden maskinen selv befinner seg. Dette gjelder for hele gruppen. Tiden starter når maskinen registrerer napp. Når neste nappregistrering inntreffer, starter tiden opp igjen på nytt.

Alle verdier itabellen under vises i alle menyvalg

Displaybilder	Beskrivelse / Steg	Farb	Navigering
NETTVERK [E652]			
Samarbeid ved napp	Ut / Spør etter hjelp / Hjelp andre /Både og	Både og	[E651 PPP]
Vent på krok	Inn / Ut	Inn	[E651 PPP P]
<i>Tabellen under viser kun for maskin satt til master.</i>			
Antal grupper	Bestemmer max antall grupper som mastern ska sende ut kommunikasjon til.	1	[E651 PPP PP]
Hjelpetid	Den tid maskiner ska hjelpa till med fisket i ett nappområdet.	120 sekunder	[E651 PPP PPP]

MENYER [E654]



Navigere ved hjelp av [E65]

[E654] MENYER. Her bestemmer en hvilke detaljer som skal vises i menyen. Maskinen inneholder mange parametere som de fleste brukere aldri vil benytte seg av. Da kan en velge en enkel meny slik at det blir lettere å finne fram, Dette valget påvirker både hele undermenyer og enkelte bilder.

Følgende innstillinger finnes for Nivå:

- **Normal.** Dette er standard visning som har vært alltid har benyttet på BJ5000 og BJ5000Ex. Det eneste som skjules her er innstillinger for kommunikasjon.
- **Utvidet.** Denne viser alle bilder som finnes i Ex
- **Enkel.** Dette er en innstilling som flere brukere har etterspurt. Denne innstillingen filtrerer bort det meste utenom de grunninnstillinger som en trenger. F. Eks. aksellerasjonstider på motor og innstillinger på forskjellige bremsetyper. Selv om bildene ikke vises, benyttes de av maskinen.

Hele menyer som ikke vises i enkel menyvisning er disse.

MOTOR – MER. Aksellerasjons -innstillinger for motoren.

HUVUDMENY – BREMS. Fartsbrems innstillinger.

HJUL – STOP.P Avanserte innstillinger for hjulet om det stopper opp.

HJUL – PV. Innstillinger for avmagnetisering av den elektromagnetiske koblinga.

PAUSE MODE. Innstillinger for om motor skal dra inn lina om den dras ut og ikke er i AUTO.

Konkrete bilder som ikke vises i enkel menyvisning er disse.

Motorens aksellerasjonstider.

Motorens eksakte styrke ved Napp og Opphaling.

Hjulets magnetpulser og giversignaler.

Avanserte innstillinger for kommunikasjon.

Legg merke til at menyer som ikke vises kan velges med knappene. Det for at det skal være enklere å gi hjelp direkte over telefon. Det er noen bilder som ikke vises og for å få fram disse må detaljnivået økes. Alle bilder er aktive i programmet selv om de er skjult.

Verdiene i denne menyen er ikke synlige i enkel menyvisning

Displaybilder	Beskrivelse / Steg	Navigering
NETTVERK [E654]		
Nivå	Enkel / Normal / Utvidet	[E654]

Send: Fra og med programversjon 1.1912 vises «Send» som innebærer at hele programmet (Firmvare) kan sendes til en annen maskin som tar imot programmet i nettverket via de to tynne ledningene i strømkabelen fra batteriet (Hvit og Brun). Dette for å gjøre det enklere å oppdatere en maskin uten å sende den til en forhandler.

For et dette skal fungere kreves det alle maskiner som skal oppdateres er koblet sammen i nettverket, og at maskinene har programversjon 1.1912 eller senere.

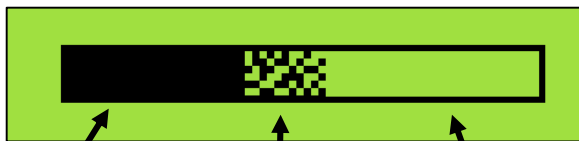
1. Slå av alle maskiner i nettverket utenom den som skal sende sitt program
2. Kun EN maskin kan ta imot programmet i gangen og fortsetter i mottaks-modus ved å

A. Holde inne knappen Z

B. Slå på maskinen ved hjelp av nødstoppen



Maskinen er nå klar i mottaks-modus, noe som vises ved hjelp av nedlastningssymbolet under.



Mottatt
program

Nedlastning
pågår

Gjenstående

Symbolet starter «tomt» og fylles opp etter hvert som Programmet lastes ned. Når programmet er nedlastet, starter maskin opp igjen

5. For å sende programmet fra en annen maskin: Se skjema fra foregående side.
 - * Fra Hovedbildet. Hold inne **[Z]** knappen i tre sekunder for resett-meny
 - * Trykk Knapp **[5] (Napp-)**.
 - * Trykk **[P]**rog knappen for å starte, eller **[E]**nter for å avbryte

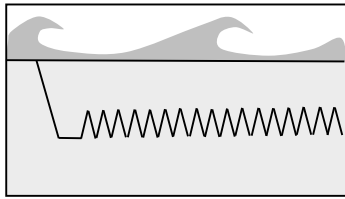
Kommunikasjonen vises ved at NappLED først blinker noen ganger på begge maskinene, for så å lyse konstant så lenge overføringen pågår. Ved eventuell feil vil de starte å blinke. Dersom overføringen skulle forstyrres, vil maskinene forsøke å fikse dette automatisk, men dette kan mislykkes. For å starte om igjen, trykk **[P]**rog knappen. En eventuell forstyrrelse kan gjøre at overføringen starter opp igjen automatisk.

Når overføringen er utført, starter den maskinen som har fått programmet opp igjen med det nye oppdaterte programmet. Maskinen som har sendt overføringen viser valgene «Avbryt» eller «Send på nytt» klar til å sende oppdatering til neste maskin. Husk å slå av den maskinen som nettopp har fått oppdatering!!

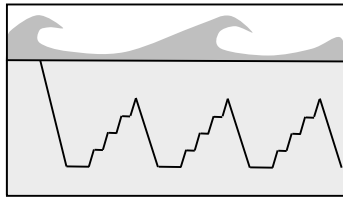
Tiden for overføring av program er ca 3 minutter.

Kapitel [P] Fiskeprogram

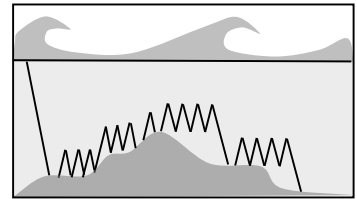
Ex har 6 ulike fiskeprogram. Programmene nås ved å trykke **[P]** Alle program er programmerbare til minste detalj og under vises en oversikt. På følgende sider vises programmene i detalj.



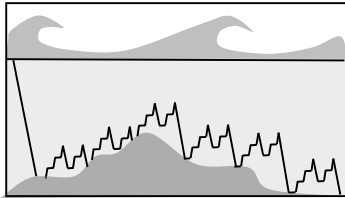
[P]1 Vanlig fiske



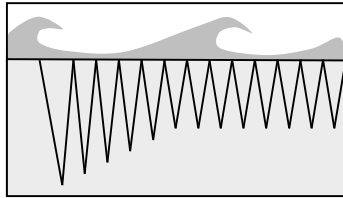
[P]2 Hilfiske



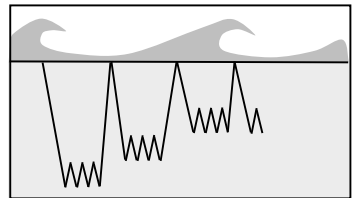
[P]3 Bunnfiske



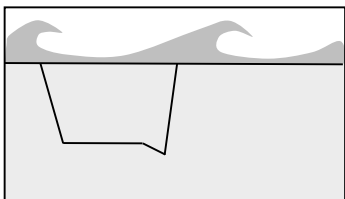
[P]4 Bunnfisk med hil



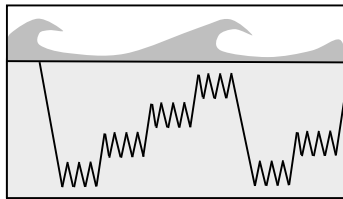
[P]5 Makrellfiske



[P]6 Makrellfiske med juks

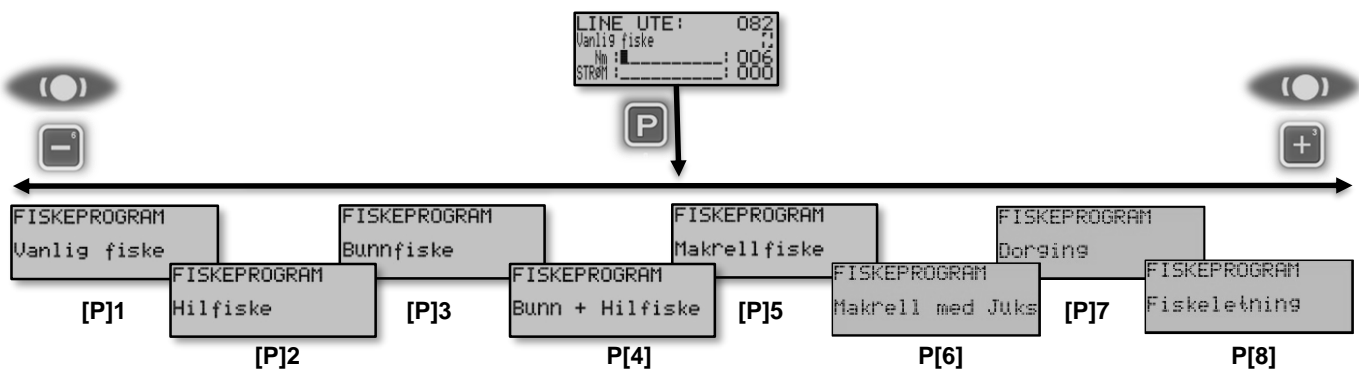


[P]7 Dorging/Trolling



[P]8 Fiskletning

For å velge Fiskeprogram, trykk på **[P]**rog fra **Normalbildet**. Bruk knappene **[3]** og **[6]** for å velge. Fortsett deretter med **[P]**rog knappen foe å komme til de vanligste funksjonene for det valgte fiskeprogram. Se kapittel **[P]1** til **[P]8** på de påfølgende sider for flere detaljer.



Fangstdybde. I alle **Fiskeprogram** utenom **Makrellprogrammet [P]5** og **Makrell med Juks [P]6** kan **Fangstdybde** vises i displayet. Bildt **Fangstdybde** og **Normalbildet** vises vekselvis i 3 sekunder. Dette kan endres men **Vise fangstdybde [E3PPP PPP]**. En alarm piper ved nappregistrering. Denne kan redigeres. Se kapittel **PIP[E63]**.

Displaybilde	Min	Max	Fabr	Steg	Enhet	Beskrivelse
Fangstdybde	1	999	-	1	M/Fm/Ft	Viser på hvilken dybde fangsten ble registrert.

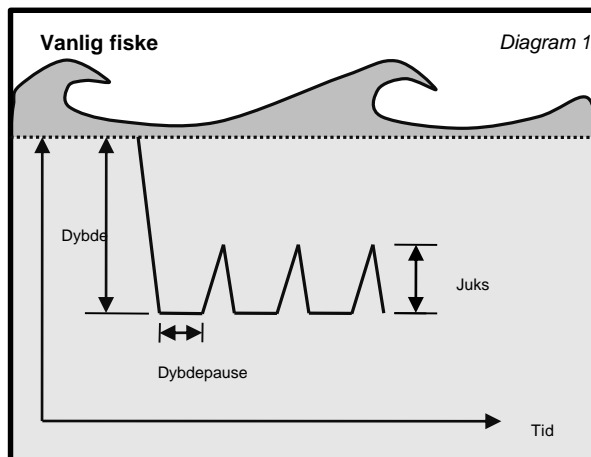
[P]1 VANLIG FISKE

Det enkleste programmet er bygd opp av tre hoveddeler: Se *diagram 1*.

1. **Dybde** er dybden maskinen fisker på
2. **Jukslengde** er den lengde maskinen skal dra opp linen fra **Dybde**, kalles juksalengde. Sett denne til null for Trolling-/Dorgefunksjon.
3. **Dybdepause** er den tid maskinen står stille etter at innstilt Dybde er nådd og til den starter å dra opp. **Dybdepausen** finnes i **MENY** under **PAUSE [E2P]**.

Programmering av Vanlig fiske:

1. Trykk **[P]**rog og kontroller at der står **Fiskeprogram** i øverste raden. Endra ved hjelp av **[3]** og **[6]** til fiskemetoden blir "**Vanlig Fiske**" på rad 3.
2. Trykk på **[P]**rog igjen og still inn **Dybde** med 100-tal, 10-tal og 1-tal med knappene **[1]-[6]**.
3. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Jukslengde**



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

I «Vanlig fiske» er alle nappregistreringsmetodene tilgjengelig. Se kapitel Maskinen - 4

Funksjoner i Vanlig fiskeprogram

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

[P]2 HILFISKE (Intervallfiske)

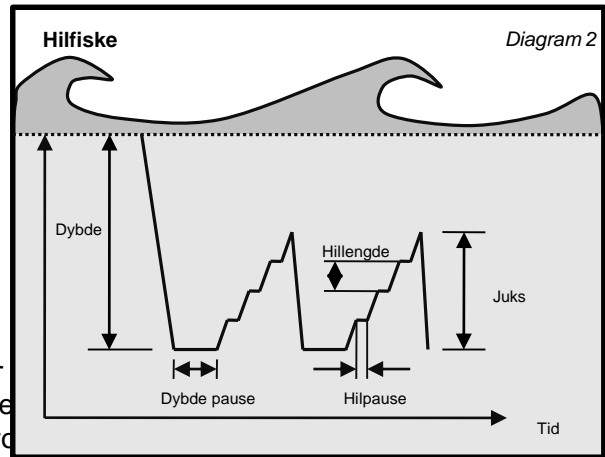
Hilfiske betyr intervallfiske eller trinnvis opphaling, Se *diagram 2*.

Delt opp i intervaller med pauser mellom.

To nye funksjoner:

1. **Hillengde** samme som **Jukslengde**.
2. **Hilpause** pausen mellom hvert intervalldrag.

Exempel: Følgende valg gjøres: **Dybde** 50 meter, **Jukslengde** 7 Meter og **Hillengde** 2 meter samt **Hilpausen** 3 sekunder. Maskinen slipper da ut sniken til 50 meter, Sopper i tiden **Dybdepause**, drar deretter **Hillengde** 2 meter og stopper, **Hilpausen** 3 sekunder osv. til **Jukslengden** 7 meter. Deretter slipper maskinen ut sniken til 50 meter og gjentar prosedyren. Eller operatøren trykker på **[S]**topp eller **[O]**pp



Programmering av **Hilfiske**:

1. Trykk **[P]**rog og kontroller at der står "**Fiskeprogram**" i øverst raden. Endra ved hjelp av **[3]** og **[6]** slik at fiskemetoden blir "**Hil fiske**" på rad 3.
2. Trykk på **[P]**rog igjen og still inn **Dybde**.
3. Trykk på **[P]**rog igjen og still inn **Jukslengde**.
4. Trykk på **[P]**rog igjen og still inn **Hillengde**.
5. Trykk på **[P]**rog igjen og still inn **Hilpause**

I «**Hilfiske**» er alle nappregistreringsmetoder tilgjengelig. Se kapitel Maskinen - 4

Funksjoner i Hilfiskeprogrammet

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

[P]3 BUNNFISKE

Fiske hvor maskinen følger bunnformasjonen, Se diagram 3. Maskinen følger bunnen automatisk selv om dybden endrer seg. **Dybde** kan fremdeles stilles inn og kan brukes som maxdybde.

Programmet benytter fem nye funksjoner.

Bunnpause Er den tiden maskinen trenger for å registrere bunnen. Viktig og ikke bruke for kort tid! (Min 2 sek.) Først drar maskinen opp **Bunnavstanden** (se under) + **Juksalengden**.

2. Bunnavstand er avstanden maskinen fisker over bunnen etter hvert opphal av **Jukslengde**.

3. Antall juks. Antall ganger maskinen drar opp **Juksalengde** før den går helt til bunnen og starter på nytt

4. Maxdybde En dybde som kun kan stilles inn i Bunnprogram. Dersom lina slippes helt ut til denne dybden, drar maskinen opp **Oppdrag**. Dette er en funksjon tenkt brukt dersom sniken står som en "dorg" pga. avdrift.

5. Oppdrag Hvor langt opp lina skal hales opp etter **Maxdybde**. **Oppdrag** stilles i prosent av **Maxdybde**.

Programmering av **Bunnfiske**:

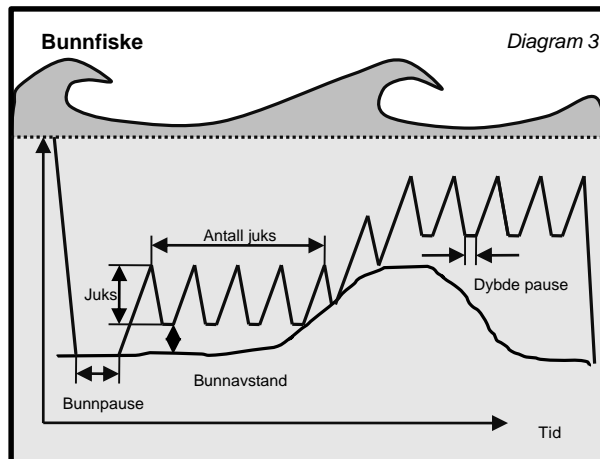
1. Trykk **[P]**rog og kontroller at det står "**Fiskeprogram**" i øverste raden. Endre med **[3]** og **[6]** til fiskemetoden blir "**Bunn fiske**" på rad 3.
2. Trykk på **[P]**rog. Velg **Dybde** Denne bør stilles en del dypere enn den reelle dybden
3. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Jukslengde**.
4. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Bunnpause**
5. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Bunnavstand**.
6. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Antall Juks**.
7. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Maxdybde**
8. Trykk på **[P]**rog igjen og velg **Oppdrag**.

I «**Bunnfiske**» er alle nappregistreringsmetoder tilgjengelig utenom «Napp Ned» . Se kapitel Maskinen - 4

Nappregistreringssensorer i Fiskeletningsprogrammet

Funksjoner i Bunnfiskeprogrammet

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



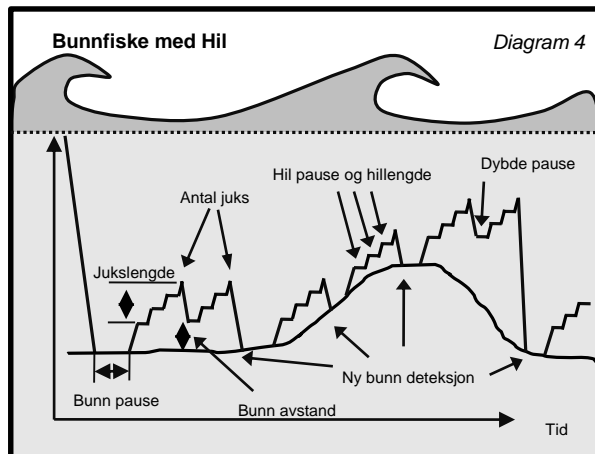
[P]4 BUNNFISKE MED HIL

En kombinasjon av Bunnfiske og Hilfiske.
Se Bunnfiske (se [P]3 Bunnfiske og [P]2 (INTERVALL) HILFISKE for detaljer.

Det er ingen nye funksjoner i dette programmet, men det gir tilgang til en kombinasjon med begge program

Programmering av Bunnfiske med hil

1. Trykk [P]rog og kontroller at det står "Fiskeprogram" i øverste raden. Endra med [3] och [6] slik at fiskemetoden blir "Bunn fiske + Hil" på rad 3.
2. Trykk en gång til på [P]rog og still inn Dybde.
3. Trykk på [P]rog igjen og velg Jukslengde.
4. Trykk på [P]rog igjen og velg Bunnpause (Se [P]3 Bunnfiske for detaljer)
5. Trykk på [P]rog igjen og velg Bunnavstand. (Se [P]3 Bunnfiske for detaljer)
6. Trykk på [P]rog igjen og velg Antall Juks. (Se [P]3 Bunnfiske for detaljer)
7. Trykk på [P]rog igjen og velg Hillengde (Se [P]2 (INTERVALL) HILFISKE for detaljer.)
8. Trykk på [P]rog igjen og velg Hilpause (Se [P]2 (INTERVALL) HILFISKE for detaljer.)
9. Trykk på [P]rog igjen og velg Maxdybde og [P]rog igen for Oppdrag. Les om dissa spesialfunksjonene
10. på side 36.



I «Bunnfiske med Hil» er alle nappregistreringsmetoder tilgjengelig utenom «Napp Ned» . Se kapitel Maskinen - 4

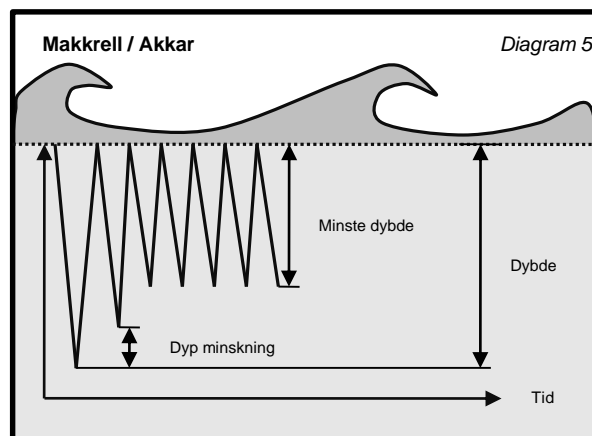
Funksjoner i Bunnfiskeprogrammet med Hill

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

Dette programmer benyttes ved doring makrell og akkarfiske. **Jukslengde** brukes i dette programmet, men i stedet drar maskinen helt opp til **Nullpunktet** hver gang.

To nye funksjoner benyttes.

- **Dypminskning** er den redusering av dybden som skjer for hver gang sniken dras opp. Dette for å «lure» fisken opp til grunnere vann.
- **Minste dybde** er den dybden maskin vil arbeide på etter en tid.



Eksempel: Dersom **Dybde** er satt til 50 favner,

Dybderedusering satt til 5 favner og **Minste dybde** til

30 favner, vil følgende skje: Når **[A]**uto knappen trykkes, slipper maskinen ut og bremser opp ved 50 favner, drar deretter sniken opp til null. Neste gang slipper den ut til 45 favner, (50-5=45). Maskinen drar så opp til null igjen og slipper så ut til 40 favner, så 35 og deretter til 30 favner. Maskinen vil nå fortsette å fiske på 30 favner som er **Minste dybde**. Dersom en trykker på **[S]**topp og programmet startes på nytt, vil den starte på 50 favner.

Programmering av **Makrellfiske**:

1. Trykk **[P]**rog og kontroller at det står «**Fiskeprogram**» på øverste raden. Endre med **[3]** og **[6]** til det står «**Makrellfiske**» står på rad 3
2. Trykk **[P]**rog og still inn **Dybde**
3. Trykk **[P]**rog og velg **Dybderedusering**.
4. Trykk **[P]**rog og velg **Minste dybde**.

I Makrellfiske vises ikke fangstdybden, men «**Napp Opp**» er aktiv. Dette for å kunne beholde en annen styrke og fart, f.eks. hurtigere opphaling. Alternativt mere langsomt. Se kapittel Maskinen – 4.

Funksjoner i Makrellprogrammet og Akkarprogrammet.

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

[P]6 MAKRELL MED JUKS

Dette programmet kombinerer programmet [P]5 «Makrell med [P]1 «Vanlig fiske».

Jukselengde benyttes til å bestemme hvor langt den drar opp for hver gang. Hvor mange ganger bestemmes av **Antall Juks**. Deretter dras sniken opp til **Nullpunktet**, slipper ut til **Dybde**. Eventuelt med redusert dybde for hver gang.

Ingen nye funksjoner, Se kapittel [P]1 og [P]5 for detaljer.

Eksempel: **Dybde** settes til 50 meter, **Juksalengde** til 10 meter, **Dybderedusering** til 5 meter og **Minste Dybde** settes til 30 meter. Følgende skjer: Når [A]uto trykkes, slipper maskinen ut 50 meter, bremses, venter (**Dybdepause**), drar deretter opp 10 meter (**Juksalengden**) og slipper deretter ut igjen til 50 meter.

Igen og gjentar. Juksalengden til **Antall Juks** er utført, drar opp til **Nullpunktet** og slipper ut til 45 meter. Altså 50 meter – **Dybderedusering** (50 -5= 45) og repeterer **Juksalengden** med **Antall Juks**.

Maskinen fortsetter å minske dybden for hver gang den drar opp inntil **Minste Dybde** (30 meter i dette eksemplet) nås og fortsetter til [S]topp trykkes. [A]uto vil starte fiske på 50 meter igjen.

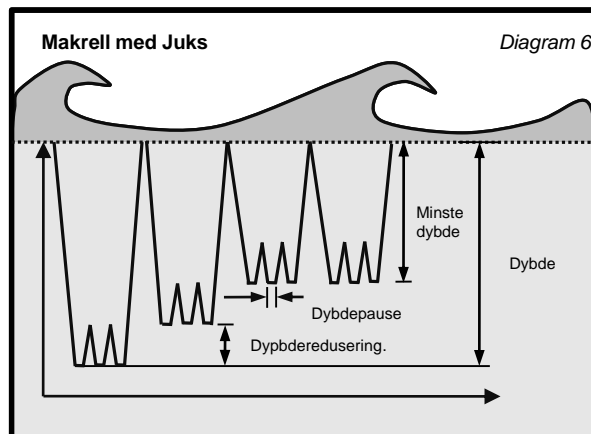
Programmering:

1. Trykk [P]rog og kontroller at det står «Fiskeprogram» i den øverste raden, Eventuell endring, trykk [3].
2. Trykk [P]rog igjen og still inn **Dybde**.
3. Trykk [P]rog igjen og still inn **Jukselengde**.
4. Trykk [P]rog igjen og still inn **Antall Juks**.
5. Trykk [P]rog igjen og still inn **Dybderedusering**.
6. Trykk [P]rog igjen og still inn **Minste Dybde**.

I «**Makrellfiske med Juks**» kan **Napp Opp** brukes for å avbryte den automatiske opphalinga å dra opp en eventuell fangst. Deretter fortsetter automatisk juksing der **Napp Opp** slo inn. **Napp Opp** kan også benyttes til å øke trekraften ved opphaling. I dette programmet er alle Nappregistreringsmetoder tilgjengelige. Se kapitel «Maskinen – 4»

Funksjoner i «Makrell med Juks» programmet

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

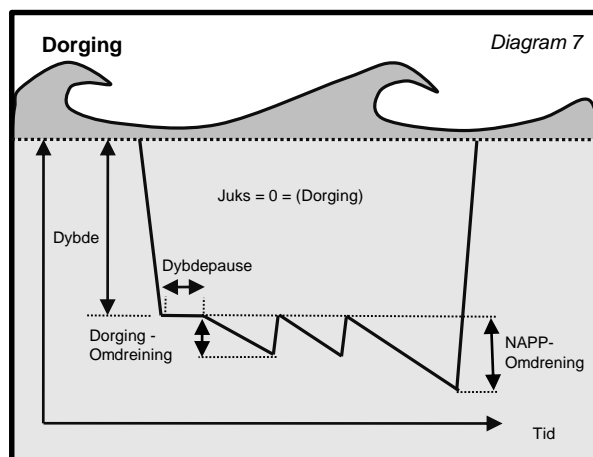


Diagrammet viser teoretisk hvordan loddet tegner seg på et ekkolodd-bilde, med dybden på den vertikale akse og tiden på den horisontale

[P]7 DORGING (Trolling)

Dorging/Trolling er oppbygd av tre hoveddeler. Se diagram 7.

1. **Dybde** er fiskedybde. Det er på denne dybden jernsteinen (loddet) skal stå stille.
2. **Dybdepause** er pausen etter nådd dybde. **Dybdepausen** finner du i **MENY** under **PAUSE [E2P]**
3. **Omdreining** er hvor mange omganger hjulet dras ut før motoren kobler inn og drar opp til **Dybde** igjen. Når motoren drar kan **Napp** registreres ved tyngde, Dersom antall omdreining for **Napp – Omdreining [E3 PPP]** som ligger under **MENY Napp [E3]**



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

Programmering av Dorging:

1. Trykk **[P]rog** og kontroller at det står Fiskeprogram i øverste raden. Ender det med hjelp av **[3]** og **[6]** til fiskemetoden «Dorging» på rad 3.
2. Trykk **[P]rog** og still inn **Dybde** med **100-tall, 10-tall og 1-tall** med knappene **[1]-[6]**
3. Trykk **[P]rog** og velg **Omdreining**.

I Fiskeprogrammet «Dorging/Trolling» er alle Nappregistreringsmetodene tilgjengelige. Det mest vanlige er **Napp Opp** for å registrere fangst ved hjelp av tyngde og **Omdreining** for å registrere dersom hjulet dras forbi punktet. Se kapittel «Maskin – 4»

Funksjoner i Dorging/Trolling programmet.

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

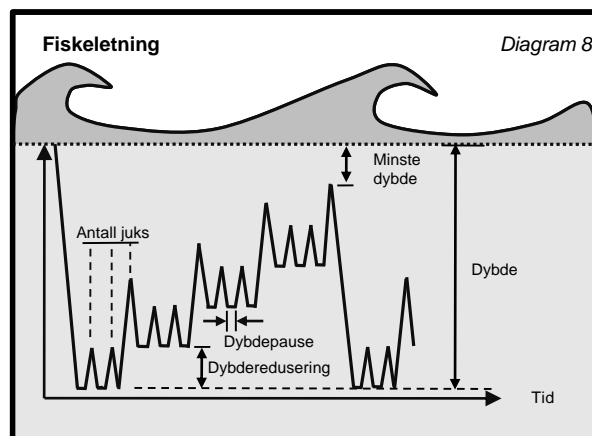
[P]8 FISKELETNING

Program for å søke hvilken dybde fisken er.

Programmet benytter seg delvis av [P]1 «Vanlig fiske» kombinert med **Dybderedusering** med **Antall juks** og fra Programmet [P]6 «Makrell med juks».

Ingen nye funksjoner.

Programmet starter med å gå til **Dybde**, vente **Dybdepausen**, dra **Jukselengde**. Etter at **Antall Juks** er utført dras **Dybdereduseringa** og flytter dermed hele jukseområdet opp. **Antall Juks** gjentas og hele greia gjentas til **Minimum Dybde** nås. Deretter starter det hele om igjen fra **Dybde**.



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

P Programmering av Fiskeletning:

1. Trykk [P]rog og kontroller att det står "**Fiskeprogram**" i øverste raden. Endra med [3] og [6] til "**Fiskeletning**" på rad 3.
2. Trykk [P]rog igjen og still inn **Dybde**.
3. Trykk [P]rog igjen og still inn **Jukselengde**.
4. Trykk [P]rog igjen og still inn **Antall juks**.
5. Trykk [P]rog igjen og still inn **Dybderedusering**.
6. Trykk [P]rog igjen og still inn **Minste dybde**.

I «**Fiskeletningsprogrammet**» er alle Nappregistreringsmetodene tilgjengelige. Se kapitel Maskinen - 4

Funksjoner i Fiskeletningsprogrammet

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

FELSÖKNING

Feilsøking

- 1 Trykk inn Nødstoppen
- 2 Slokner hele maskinen? Dersom ikke, kan det være nødstoppen som må justeres. (Ligger på knappkortet)
- 3 Hjulet skal nå gå helt lett. Dersom kobliga ikke er magnetisert og tilsmusset av støv og skitt
- 4 Slipp ut Nødstoppen. Starter maskinen gå til pkt 5. Helt død? Er strømkabelen koblet til med riktig polaritet. Nødstoppen kan ha behov for justering. Dersom fortsatt feil kontakt servicepersonell.
- 5 Viser displayet korrekt tekst ved oppstart og deretter Hovedbildet ("Line ut") gå til pkt 6. Dersom teksten er uleselig eller stopper før Hovedbildet må knappkortet byttes.
- 6 Om motoren er OK gå til pkt 7. Dersom ikke kan feilen være i begge kort.
- 7 Fungerer alle knappene gå til pkt 8. Dersom ikke må knappkortet byttes
- 8 Hold inn **[Z]**ero til det står **Fabrikkinnstilte verdier** i displayet. Reduser **Slur** til null. Trykk kort **[O]**pp slik at motoren starter. Starter den korrekt gå til pkt 9 dersom ikke, fungerer motoren i auto-modus? Dersom ja er **[O]**pp knappen defekt og knappkort må byttes.
- 9 Teller LINE UTE negativ (-001, -002 osv). Feilen kan være på begge kortene, eller feil på magnetene på hjulet, Se kapitel **Givere {E43 PP}**. Har nytt hjul blitt montert
- 10 Stopp motoren fest lina og start motoren på nytt. Øk sluret forsiktig. Øker motorstrøm og kraft på hjulet? Dersom ingen kraft kan kobling evn. kabler være skadet. Også kortet kan ha feil. Bli det 30 kgs drakraft på hjulet ved 100% SLUR og koblinga ikke slurer, om ja gå til pkt 11. Dersom ikke og koblinga begynner å slure når SLUR økes Forsøk å øke ("Vrimoment øker ved slur") noen prosent. Dersom dette ikke løser problemet er feilen i koblinga, kabel eller kort. Skulle **Low batt** vises kan det være lav batterispenning eller feil på kortet.
- 11 Fungerer summeren når noen av knappene trykkes. Dersom ikke, feil på knappkortet.
- 12 Gå til menyen for ("NappLED") Se kapitel **Lysstyrke [E3 PPP P]**. Øk til 100%. Dersom det ikke fungerer er feilen på knappkortet. Dersom en ikke finner feilen ved hjelp at dette, ta kontakt med autorisert personell

FEILINDIKERINGER

LAVT BÅTBATTERI

Batterispenninga fram til maskinen er ikke bra. Elektronikken gir en alarm dersom spenninga går under 10V. NB dersom maskinen er koblet til 24V system blir 10V veldig lavt og motoren blir svak. Dersom feilindikering vises, undersøk kabler, koblingspunkter og batteriet.

FEIL I MINNET

Kan være midlertidig feil i minnet der egne innstillinger er lagret. Trykk **[E]**nter. Elektronikken resetter seg til **Fabrikkinnstilte verdier**.

GARANTI

Garantien på denne maskinen gjelder i 2 år fra fakturadato

Dersom det skulle oppstå feil i garantitida reparerer maskinen gratis.

Garantien dekker for arbeid og deler på fabrikken eller ved en av våre forhandlere. Garantien gjelder kun ved material- eller produksjonsfeil.

Garantien dekker ikke skader som følge av skjødesløs behandling, eller feil bruk av produktet.

Garantien dekker ikke eventuelle tap av utstyr eller fangst

Garantien dekker ikke fraktkostnader

Maskinen sendes til forhandler i betalt frakt. Maskinen vil bli returnert i betalt frakt. Kunden står selv for fraktkostnader til forhandler.

Det må alltid tas kontakt med din forhandler før en maskin sendes inn!

Fabrikant eller forhandler er ikke ansvarlig for skader, tap eller kostnader i forbindelse med bruk av produktet.

T

REKLAMASJONSORDNING

Dersom feil skulle oppstå, ta kontakt med den forhandleren som solgte maskinen, da det er de som i første omgang er ansvarlig for garantiarbeidet.

Eventuell service/reparasjon skal kun utføres av autorisert forhandler eller fabrikant. Under garantitiden skal forhandleren kostnadsfritt reparere maskinen. Dersom maskinen må sendes, skal den sendes i betalt frakt,

Ved en eventuell bytte av maskin (garantisak) gjelder garantien fortsatt fra kjøpsdato!

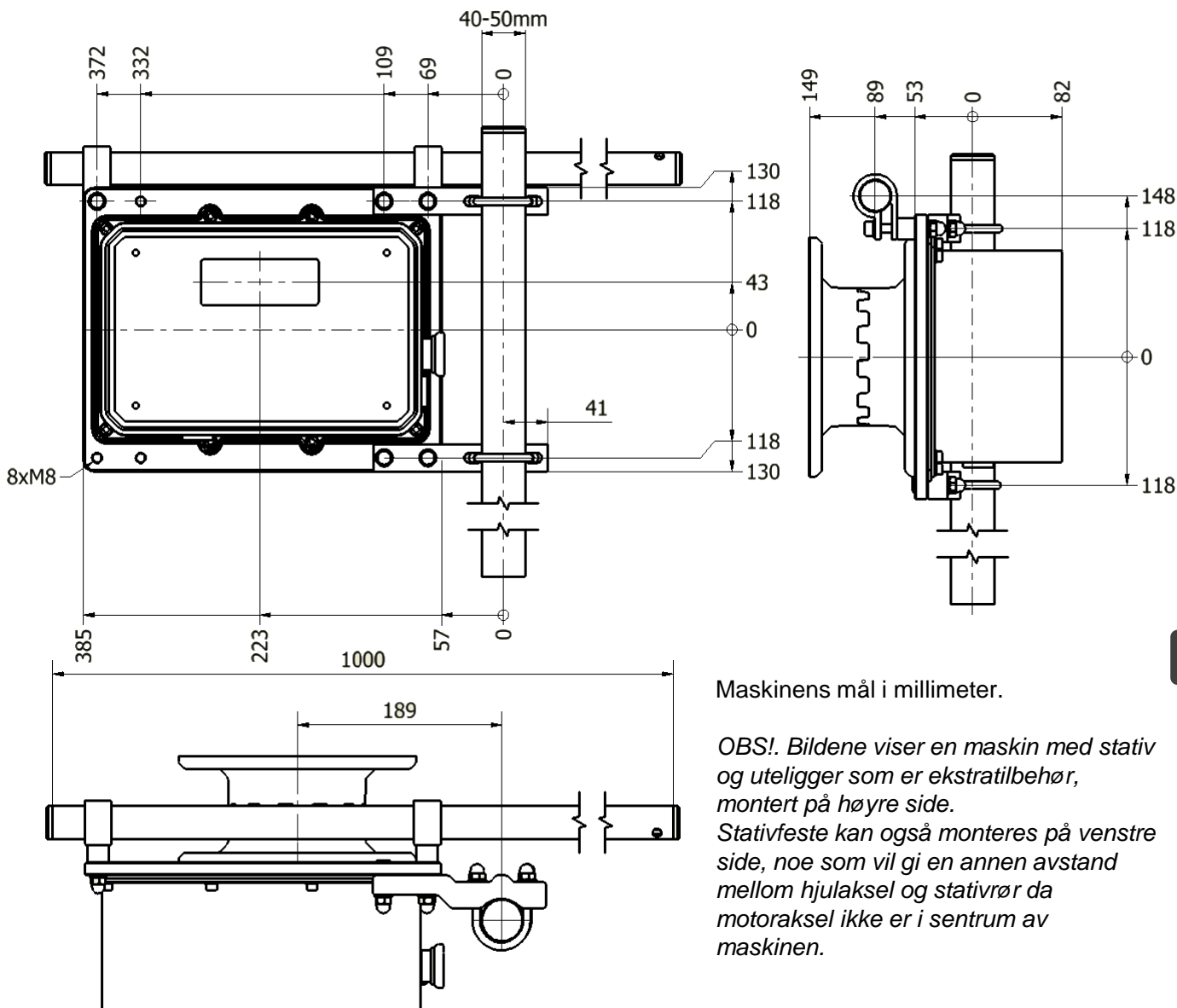
Programvaren i maskinen er Belitronic`s eiendom. All programvare leveres "SOM DEN ER«

Programvaren og eventuell medfølgende dokumentasjon er beskyttet av loven om opphavsrett,

Belitronic Sweden AB setter stor pris på våre kunders erfaring vedrørende bruk av maskinene og vil gjerne ha tilbakemelding; både positive og negative. Vi tar også gjerne imot bilder av båter som viser Belitronics maskiner montert, eventuelt også fangst og mannskap.

Ikke nøl med å ta kontakt med oss derom du har spørsmål eller trenger hjelp. Se på Belitronic`s hjemmeside: www.belitronic.se eller Belitronic`s Facebooksider der det publiseres informasjon med kunder som kan dele erfaringer med hverandre.

TEKNISK DATA



Maskinens mål i millimeter.

OBS! Bildene viser en maskin med stativ og uteligger som er ekstratilbehør, montert på høyre side.

Stativfeste kan også monteres på venstre side, noe som vil gi en annen avstand mellom hjulaksel og stativrør da motoraksel ikke er i sentrum av maskinen.

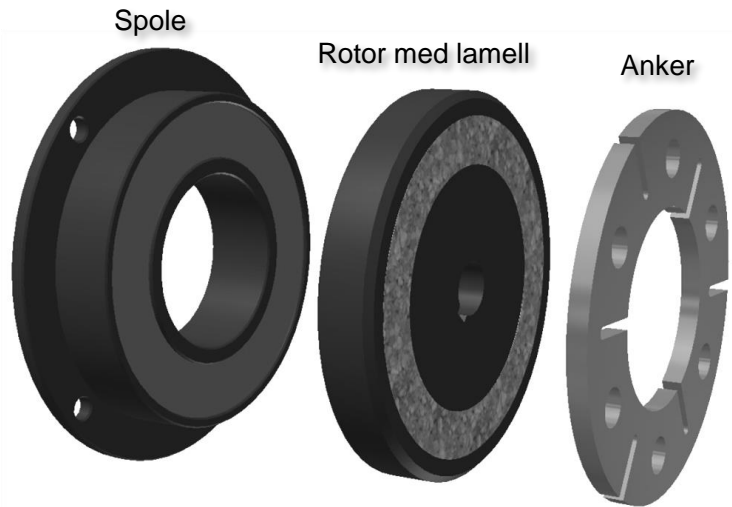
Maskinens vekt:	15,3 Kg
Strømforbruk ved full belastning ved 12VOLT	20 Ampere max
Strømforbruk ved full belastning ved 24VOLT	10 Ampere max
Genomsnittlig Strømforbruk ved fiske:	1-3 Ampere
Spenningsområde:	12-30 Volt DC
Kabel dimension:	7 Meter 4x2,5mm ²
Linekapasitet:	~500 Meter 1,4mm lina
Max fiskedybde	999 Meter, Famn, Fot
Motor fart:	1-180 rpm
Motor dragkraft:	30Kg
Nøyaktighet dybdemåling::	Nærmere 100%
Garanti:	2 År
Betjeningspanel	12 knapper bakgrunnsbelyst 4 LED Napp indikatorer Grafisk bakgrunnsbelyst display 192x64 dot Akustisk signal ved napp & knapptrykking

VEDLIKEHOLD

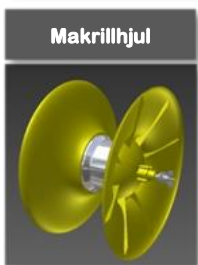
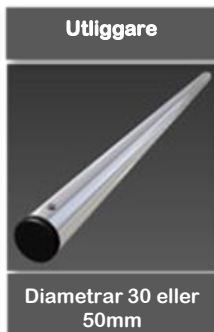
KOPPLINGA

Koblinga bør rengjøres med jevne mellomrom. Minst en gang hvert år. Dersom sniken ikke renner ut når **[A]**uto trykkes, bør koblinga kontrolleres. Det kan ha samlet seg støv og skitt som påvirker funksjonen i koblinga. Det samme kan skje om maskinen ligger ubrukt over lengre tid. For å gjøre ren koblinga, ta ut skruen i midten som holder hjulet på plass. Ta av hjulet forsiktig. Ankeret er løs, så unngå å miste det ned dersom en gjør dette ombord i båten. Dra ut rotoren fra akslingen. Denne kan sitte noe, men som regel slipper den lett. Bruk en avtrekker om nødvendig. Gå forsiktig fram. Gjør rent med en fettløselig væske. Lynol, bensin, alkohol e.l. Puss forsiktig av både rotor og anker med et fint smergelpapir.

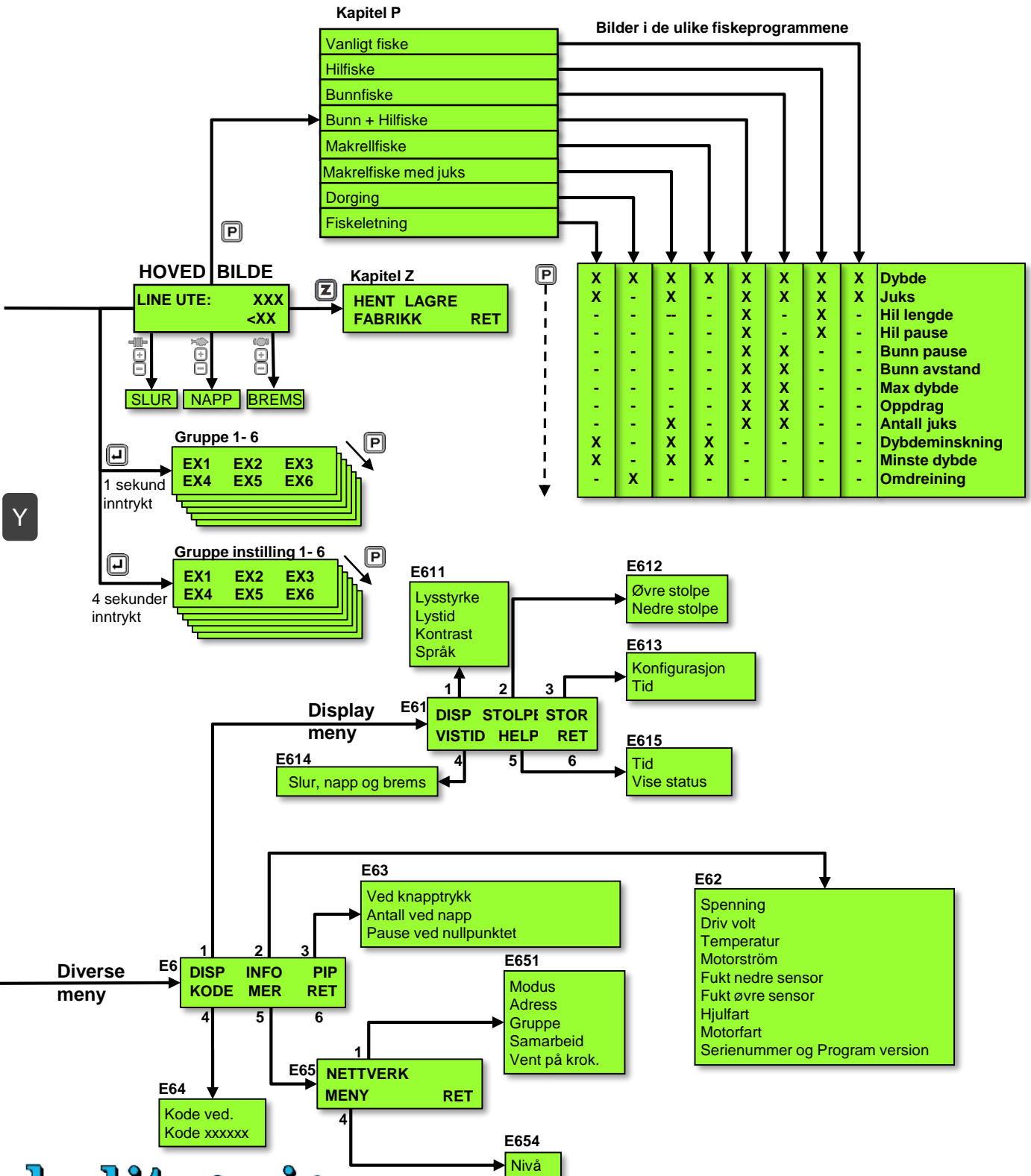
Kontroller en gang i året om der har kommet fukt inn i maskinen. Løsne på de 8 skruene og ta av lastkassen. Se etter fuktighet, eventuell korrosjon på elektronikken. La maskinen få tørke dersom en ser antydning til fukt. Ny slilikon-pakning anbefales å sette på. Ta litt tretjære på skruene da syrefaste skruer og aluminium går dårlig sammen.



TILBEHØR



Flytskjema Ex Program 1.1834



belitronic

Flytskjemaet viser en oversikt over alle bilder og hvordan man kan navigere med knappene. Detaljert informasjon om hvert bilde finnes i manualen. Fra Hovedbildet **LINE UTE** brukes knappene: **[E]nter** der flere bilder finns. **[P]rog** knappen viser for valgt Fiskeprogram. **[Z]ero** leder til gruppebilder og innstillingene til disse. Knappen for Slur **[1]**, **[4]**, Drag **[2]**, **[5]** og Napp **[3]**, **[6]** fører direkte til sine bilder. Forkortelsene RET betyr tilbake og MER er videre i menyen

ALFABETISKT REGISTER M-Ö

Adresse [**E652 P**] (Adresse i Nettverket)
Aktivert ved [**E445**] (Pause modus)
Ankomstbrems (se Dybdebrems)
Antall grupper (se Grupp/er)
Antall pulser [**E45PP**] (PV instilling)
Antal ved napp [**E63P**] (Summer pulser ved napp)
Auto Fiske[**E445**]
[**A**]uto (se Trykknapper)
Arbetsläge [**E52**] (Maskinens arbeidsläge)
Autonull [**E443PPP**] (Inst. för Stopp i Blokk)
Autopause [**E2**] (Pause før maskin starter)
Autostart [**E443PP**] (Inst. for Stopp i Blokk)
Autostart [**E3PPP PP**] (Omstart etter napp)
Autosymbol [**E445**] (Display symbol)
Avstand [**E151PPP**] (Antitrassel)

BLOKK [**E443**] (Meny for Stop mot blokk)
Bunnfiske [**P**]3 og [**P**]4 (Fiskeprgram)
Bunnpause [**P**]3[**PP**] og [**P**]4[**PP**]
Brems se side Forord
Brems (Symbol)...se sidene Maskinen 1 og 2
Brems + (Trykknapp [**3**]) se sidene Maskinen 1,2
Brems - (Trykknapp [**6**]) se sidene Maskinen 1,2
BREMS [**E5**] (Meny for hastighetsbrems)
Bunnapp (se Stopp i vann, Stopp i Blokk)

Datablad (se side Teknisk informasjon **T**)
DIM [**E41**] (Meny for telleverket)
DISP [**E61**] (Meny for displayinnstillinger)
DISP [**E611**] (Undermeny for Display)
Display (se sidan Maskinen -1)
Dorging [**P**]7 (Fiskeprogram)
Dragkraft...(se Datablad)
Dragkraft **Slur+** eller **Slur-** (se Slur+, Slur-)
Drivvoltage [**E62 P**] (Intern batterispenning)
Dybde [**P**]1 till [**P**]8 (Fiskedybde)
Dybdebrems [**E52**] (Ankomstbrems mot dybde)
Dypause [**E2P**] (Paus ved dybde)
Dypminsking [**P**]5[**PP**], [**P**]6[**PPP**], [**P**]8[**PPP P**]

Ekstra kraft [**E2 PP**] (Nappmodus)
Ekstra kraft [**E3 PP**] (Opphaling)
Errors [**E652 PPP PP**] (kommunikasjon)
Fabrikksreset/Fabriksinnstilling (se Reset)
Fangst-dybdeminne (Side Maskinen - 5)
Fart [**E51 PP**] (Fartbrems)
Fart [**E52 PP**] (Dybdebrems)
Fart [**E53**] (Luftbrems)
Fart [**E11 P**] (Juks modus)
Fart [**E12 P**] (Nappmodus)
Fart [**E13 P**] (Opphalingmodus)
Fart [**E14 P**] (Manuell modus)
Fart [**E151**] (Antitrassel, SNURR)
Fart [**E154**] (Vid Nullpunktet)
Fartsbrems (Hastighetsbrems) [**E51**]
Fiskeletning [**P**]8 (Fiskeprogram)
Frontpanel (se side Maskinen 1)
Fuktgivere nedre [**E62 PPP P**] (Fuktgivere)

Fuktgivere øvre [**E62 PPP PP**] (Fuktgivere)
Fysisk mål (Se side Informasjon – 1)

Grensverdier [**E151 P**] (Antitrassel)
Grunn kraft [**E152 P**] (Motorinstilling)
Grunn kraft [**E152**] (Koblingsinstilling)
Grupp/er (gruppe i nettverk) [**E652 PP**]

HENT [**Z1**] (Valg i meny Minnebehandling)
Hiling, Hilfiske [**P**]1, [**P**]3 (Fiskeprogram)
Hjulbredde [**E41**] (Tellevverk)
Hjulgivere [**E43PP**] (Test for Tellevverk)
HJELP [**E615**] (Hjelptekster)
Hjelptekst Tid [**E615**] (Delay innen visning)
Hjelptid (nettverk) [**E652 PPP PPP P**]
HJUL (Meny [**E4**]) (Tellevverk)
Hjulfart [**E62PPP PPP**] (Hjulets fart)
HOVUDBILDE (se side Maskinen 1)

Igangsetting (se side Installasjon 2)
INFO[**E62**] (Meny for diverse maskin informasjon)
Installasjon (se sidene Installasjon 1 og 2)

JUKS [**E11**] (Meny for motor i Juks modus)
Jukselengde [**P**]1
Juksfart [**E11P**]

Kobbling (Se kapittel Z)
KODE [**E64**] (Meny for Tyverikode)
Kode ? [**E64P**] (Tyverikode)
Kontrast [**E611 PP**] (Display)

LAGRE [**Z2**] (Valg i meny Minnebehandling)
Lindiameter [**E42**] (Tellevverk)
Line ute
Legga på lina (se side Installasjon – 2)
Luftbrems [**E53**] (Fartbrems over vannoverflaten)
Lysstyrke [**E3PPP P**] (Nappedd)
Lysstyrke [**E611**] (Display)
Lystid [**E611 P**] (Display)

Magneter [**E43PPP**] (Inst. for Tellevverk.)
Makrell [**P**]4 (Fiskeprogram)
Makrell med Juks [**P**]6 (Fiskeprogram)
Master (mode i nettverk) [**E652**]
Mastertid (nettverk) [**E652 PPP PPP PPP**]
Menyer [**E654**] (Menyenes detaljnivå)
Menysystem [**E**] (Enteknappen [**E**])
Menysystem [**P**] (Progknappen [**P**])
Meny oversikt...se side Innhold.
Meny oversikt (Skjema).....Se bakre side.
MER (Forekommer på flere steder og leder til undermenyer)
Minfart [**E154**]
Minste dybde [**P**]5 [**PPP**], [**P**]6 [**PPP P**], [**P**]8 [**PP**]
Minste kraft [**E152 P**] (Motorinnstilling)
Modus [**E652**] (Netverksinnstilling)

ALFABETISK REGISTER M-Ö

MOTOR Meny [E1]

Motorfart [E62 PPP PPP P] (Motorens fart)
Motorstrøm [E62 PPP] (Motorens strømførbruk)

MYKST Meny [E444]

Mykstart [E11] (Juksemodus)
Mykstart [E13] (Opphålningsmodus)
Mykstart [E14] (Manuelt modus)
Mykstop [E153] (Motorstop)
Mykstop ved 0 Auto modus [E444]
Mykstop ved 0 Manuell modus [E444P]
Måleenhet [E43] (Telleverk)

NAPP (Meny [E3])

Napp (Symbol) (Se side Maskinen – 2)
Napp + (Trykknapp [2]) (Se side Maskinen – 2)
Napp – (Trykknapp [5]) (Se side Maskinen – 2)
Napp på Fartsbrems [E3 PP] (Nappregistrering)
Napp på Omdreining [E3 PPP] (Nappregistrering)
Nappdybde (Se Vise Nappdybde)
Nappfart [E12 P]
Nappminne (Side Maskinen - 5)
Nappregistrering (Side Maskinen – 4)
Nedre stolpe [E612] (Display)
Nettverk [E652]
NULL Meny [E441] (Nullpunktet)
[N]ULL (Trykknapp) (Side Maskinen – 2)
NYLON Meny [E42] (Telleverk)
Nylonmengde [E42 P] (Telleverk)
Nylondiameter [E42] (Telleverk)
Lindiameter [E42] (Telleverk)

Omdreining [E45 P] (PV)
Omdreining [E445 P] (Pause modus)
[O]PP (Trykknapp) (Side Maskinen – 2)
OPPSTART Meny [E654] (Minnebehandling)
Oppdrag (Side Forord avsnitt Diverse forklaringer
samt Fiskeprogram P3 og P4)
Opphålning (Side Forord avsnitt Diverse forklaring
samt Fiskeprogram P3 og P4)
Opphålningsfart [E13 P]
Over dybde [E443 P] (Stopp i Blokk)
Over dybde [E53 P] (Luftbrems)

PAUSE Meny [E3] (Diverse pauser)
PAUSE Meny [E445] (Pause modus)
Pause ved napp og null [E63 PP] (Summer)
PIP Meny [E63] (Summer)
PROF Meny [E651] (Minnebehandling)
Rrofiler (Bruker) [E651]
Pulslengde [E45 PPP] (PV)
Pulspause [E45 PPP P] (PV)
PV Meny [E45] (Polvendningspulser, kobling)
Påslag av maskinen (Side Installasjon – 2)

Restart [E443 PP] Inst. För **Stop i Blokk**

Reset.....se kapitel [Z]

Restart [E3 PPP PP] (Vid nappregistrering)
Retning [E43P] (Telleverk)

Samarbeide ved napp [E652 PPP].
Serienummer [E62PPP PPP PP] (og Program
versjon)
Slave (adresse i nettverk) [E652]
Slur (Trekraft) Se Slur
Slur Se under MOTOR [E1] og [E15]
Slur + (Ekstra kraft ved oppdrag eller napp)
Slur + (Trykknapp [1]) (Side Maskinen - 3)
Slur - (Trykknapp [4]) (Side Maskinen - 3)
SNURR Meny [E151] (Antitrassel)
Stoppe ved null [E441] (Telleverk/Line ute)
Spennning [E62] (Batterispennning)
Språk [E611 PPP] (Display)
Statusfelt (Se HOVEDBILD)
STOP Meny [E153] (Motorstop)
Stopp i Vann [E442]
Stopp i Blokk [E443]
STOP.P Meny [E44]
[S]TOPP (Trykknapp) (Side Maskinen – 2)
Styrke [E51] (Fartbrems)
Styrke [E52] (Dybdebremser)
STOLPE Meny [E612] (Display)
STOR Meny [E613] (Display)
Tyverikode Meny [E64]
Symboler (Side Maskinen – 1)

Temperatur [E62 PP] (Internt i maskinen)
TELLER Meny [E43]
Tellerverk (se **TELLER** Meny [E43])
Tid [E151 PP] (Antitrassel)
Tid [E45] (PV)
Tid [E442] (Stopp i Vann)
Tid [E51 P] (Fartbrems)
Tid [E52 P] (Dybdebremser)
Tid Opp [E3] (Nappregistrering)
Tid Ned [E3 P] (Nappregistrering)
Tid innen visning [E613 P] (Display store tegn)
TRYKKNAPPER (Side Maskinen - 1)
Tyverikode

VANN Meny [E442]
Ved knapptrykk [E63] (Summer)
Vent på krok, se Vente på krok.
Vise Hjulstatus [E615 P] (Visning av hjulstatus)
Vise Nappdybde [E3PPP PPP] (Nappregistrering)
Visningstid [E614] (Slur, Napp og Brems)
VRID Meny [E152] (Vridmoment)
Vente på krok [E652 PPP P]

Øvre stolpe [E612 P] (Display)
Øvre stapel [E612 P] (Display)

Advarsel!

Når maskinen slås på, settes den i PAUSE MODE, noe som gjør at motoren starter og drar inn lina dersom den dras ut!
Les mer om PAUSE MODE i kapitel [E445]

Før en begynner å bruke EX må hele manualen, inklusive PAUSE MODE leses nøye gjennom!

GDPR (General Data Protection Regulation)

Belitronic's data policy

For å kunne produsere produkter og gi den beste servicen registrerer og lagrer Belitronic Sweden AB (org.nr 556200-3672) kundeinformasjon som kunden frivillig har overlatt til oss. Informasjonen som lagres er: Kundens navn, Adresse, Telefonnr, E-postadresse, samt serviceinformasjon der kundens maskiner og deler. Serienr lagres sammen med dato, feilbeskrivelser og hva som har blitt gjort.

Forhandlere har redusert tilgang til denne informasjonen. Transportører har tilgang til kundenes adresser. Vi er revisjonspliktig slik at det er fullt ut innsyn i vårt firma.

For flere detaljer om vår datalagring eller av utdrag, endring/sletting av informasjon vi har om deg som kunde, skriv til: mailbox@belitronic.se eller ring oss på telefon +46 612 32000

Tack för att du köpte en BJ5000Ex och lycka till!

belitronic 