

BJ5uP



Norsk manual Revisjon 3b

P.versjon 0231 - 0326
H.versjon 0309

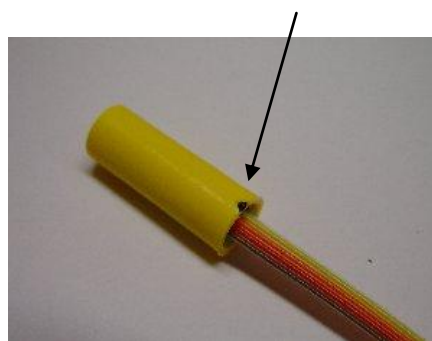
Innehold	Side
1. Førord	
2. Installasjon	3
3. Oversiktstabell funksjoner.	4
4. Detaljert om funksjoner nivå A med direkte knapper.	5
5. Detaljert om funksjoner nivå B.	6
6. Detaljert om avanserte funksjoner nivå C.	7
7. Nappregistrering	7
8. Automatik modus	7
9. Manuell modus	8
10. Knapper oversikt	8
11. Knapper detaljert	8
12. Display og lyssensor	9
13. Programmering og navigering	9
14. Feilsøkning	10
15. Spesifikasjon	10
16. Sakregister	11

Forord. B5uP er en ny elektronikk til BJ5. På grunn av at den gamle elektronikken ikke lenger går an å produsere eller reparere har vi nå tatt fram en helt ny elektronikk, som blir kalt uP.

BJ5uP er så langt det er mulig produsert slik at den er lik det gamle BJ5 panelet. Den som har brukt BJ5 skal kunne klare å betjene og bruke BJ5uP uten problem. 16 Knapper erstatter alle gamle ratt, knapper og potensiometere. Ingen gjennomgående hull som kan forårsake vannlekkasje. uP har på mange områder fordeler sammenlignet med den gamle. Den er bl. A. servicevennlig og billig i konstruktionen, lav vekt og har relativt mange funksjoner. Det som skiller seg mest er at med uP får man mulighet at forandre tider, pauser og lengder, som i den gamle var faste.

Installasjon

1. *Batteri:* uP klare av at installeres på 12volt eller 24volt. Ingenting annet behøves gjøres enn at ansluta de 2 matningskablarna **Batteri +** og **Batteri -**. uP er polvenndningssåker, og øverstrøms beskyttet. Om feil polaritet ansluttes kommer ingenting lyse i panelen og motoren begynner langsomt snårre baklennges, dock uten kraft til hjulet. Byt genast polaritet om dette skjer!
Batteri + (Plus) skal ansluttes til stiften på kretskortet som er merket **P1**.
Batteri - (Minus) skal ansluttes til stiften på kretskortet som er merket **P4**.
2. *Motoren:* For normal retning på motoren skal **blå** motor kabel kobles til stiften **P2** på kretskortet, og **brun** motor kabel til stiften **P3** på kretskortet. For motsatt retning; bytt om **P2** og **P3**.
3. *Hjulgiveren:* Med uP medfølger en ny type av giver. Den nye er av samme type som i BJ5000. Den gamle giveren kan **ikke** brukes, men må byttes. Den gamle skal sendes inn til Forhandlaren. Giveren må monteres riktig. **Sporet i bakkant skal være in mot sentrum** dersom telleverket ska telle ”normalt”. Ønskes reversert telling skal sporet være ut fra sentrum. Legg merke til at motorens + og – kabel må byttes om dersom reversert telling ønskes. Før ny giver monteres inn, se til at magneten på hjulet er midt for hullet der giveren skal sitte. Trykk deretter in giveren til den når inn til magneten.
4. *Kopplingen:* Kobles som vanlig til stiften **P5** og **P6** på kretskortet, ingen spesiell polaritet.



5. Oversikt funksjoner

Tabell 1.

Funksjoner	Siffer	Max	Min	Fab	Trinn	Type	Tekst	Nivå
Line ute	3	999	-999	0	1	F/M	Ingen tekst	A
Dybde	3	0	999	20	1	F/M	d	
Juks	2	99	0	10	1	F/M	J	
Slut	2	95	0	30	5	%	S	
Napp	3	25,5	0,0	7	0,5	Amp	n	
Brems	2	95	0	30	5	%	b	
Hillengdee	2	99	1	1	1	F/M	HL	B
Hilpause	2	9,9	0,1	1,0	0,1	Sek	HP	
Napp opp	2	9,9	0,1	1,0	0,1	Sek	no	
Napp ned	2	9,9	0,1	1,0	0,1	Sek	nn	
DYBDE pause2	2	9,9	0,1	1,0	0,1	Sek	dp	
Bunnpause	2	9,9	0,1	1,0	0,1	Sek	bp	
Motorstrøm	3	25,5	0,0		0,1	Amp	I	
Batteri	2	99,9	8,0	x	1,0	Volt	bt	
Hjulsensor	2	11	00	00		Signal	HS	C
Hjulbas	2	99	1	4	1	Varv	Hb	
Showtime	2	9,9	0,1	2,5	0,1	Sek	St	
Programvalg	Vises med de 4 røde LED (Lysdioder)							
Fangst	"F" Viser blinkende ved napp sammen med Line ute .							
Error	Vises bare ved en eventuell feil.							
Forkortninger								
F/M	=	Famner/Meter er valgfritt.						
Sek	=	Sekund. Alle tider i uP justeres og vises i tiendels sekund.						
Amp	=	Ampere. Viser i hele ampere uten desimal.						

A

Nås direkte fra **Line ute** med Knappene **DYBDE**, **Juks**, **Slut**, **Napp**, **Brems** og **Zero**. Første trykk på den respektive knapp velger første aktuelle funksjon. Deretter endres selve verdien.

B

Nås når **P-knappen** holdes inne i 2 sekunder. Deretter trykk til ønsket funksjon.

C

Avanserte funksjoner nås når knappen holdes inne ytterligere 2 sekunder. Forst passeres funksjonen **Hillengde** med ett pip og deretter kommer **Hjulsensor** opp med ett pip til.

Detaljert om funksjoner nivå A

Fiskemetode (Vises med LED) Ved å trykke på **P-knappen** velges den fiskemetode som skal brukes. Hvert trykk på **P-knappen** går til neste metode, eller til den første. De 4 fiskemetodene er som følger:

1. Napp opp
2. Hiling
3. Nappned
4. Bunnfiske.

Valget av fiskemetode vises hele tiden med en rød LED til venstre for displayen. I **Automatik modus** blinker LED:en langsomt. I **Manuell modus** lyser den konstant.



Line ute (ikke ekstra tegn i displayet) skiller seg litt mot for BJ5. I stenden for at **Line ute** havner på 199 ovenfor 0 så teller uP med negative tal. -1, -2 osv. til -999. Displayet kan vise Favner eller Meter. **Lineute** har ingen tekst ettersom det kan ha verdien -999, som tar 4 tecken. Siffern lenngst til venstre har då 2 funksjoner. At vise minås tecken ”-”, samt ett blinkande ”F” vid **Fangst**.

DYBDE (d) nås direkte med knappene **DYBDE100**, **DYBDE10** og **DYBDE1**. **DYBDE100** øker 100-tals siffern, **DYBDE10** 10-tals og **DYBDE1** 1-tals siffern. For at minske et siffer må en ”roll over” gjøres, alltså øke 9 som da blir 0. I **Fiskemetode (4)** fungerer **DYBDE** som **Maxdjup**, som i eldre BJ5, og bør da alltså settes dypere en avstanden til bunn.



Juks (J) setts på samme måte som **DYBDE** men har bare to Knapper, **JUKS10** og **JUKS1**, Dessa to Knapper har også en andra funksjon. *Se programmering*

Juks er den lengde som dras opp etter at **Lineute** har nådd **DYBDE** eller ”bunn”.



Slut (S) er dragstyrken som hjulet har når lina dras opp eller står stille. Nås direkte med Knappene **Slut+** og **Slut-**. Verdien mellom 0 og 95% i trinn på 5. 95% er full kraft på hjulet.



Napp (n) nås direkte med Knappene **Napp+** og **Napp-**. Justering i trinn på 0,5 fra 0,0 til 25,5 Ampere, og motsvarer hvor mye strøm motoren skal bruke før maskinen registrerer **Napp**. 25,5 i **Napp** kobler **Nappregistrering** helt.



Brems (b) er bremskraften på hjulet når lina renner ut. Dersom kraften er for liten vil det oppstå ”vase” på lina. Brems nås direkte med Knappene **Brems+** og **Brems-**. Verdien er mellom 0 og 95% i trinn på 5. Obs! 95% på **Brems** er bare ca 20% på hjulet.



Detaljert om funksjoner nivå B

Hillengde (HL) er den intervall-lengde som **Juks** er oppdelt i når **Fiskemetode (2)** benyttes. Justerbar i trinn på 1 mellom 1 og 99. Når **Hillengde** er større enn **Juks** uteblir intervallen.

Hilpause (HP) er den pause som gøres når motoren stopper etter at innstilt **Hillengde**. Er dratt inn. Justerbar i trinn på 0,1 fra 0,1 til 9,9 sekunder. Kun i **Fiskemetode(2)**

Nappopp (no). Tiden som **Motorstrømmen** må overskride **Napp** før **Nappregistrering** inntreffer. Justerbar i trinn på 0,1 mellom 0,1 og 9,9 sekunder. For kort tid kan gi falsk nappregistrering.

Nappned (nn) er den maksimale tiden som en omdreining på hjulet får ta når lina går ut innen ”Napp på ner tut” registreres. Gjelder bare i **Fiskemetode (3)**. Justerbar i trinn på 0,1 fra 0,1 til 9,9 sekunder. ”Napp på ned tut” registreres også kun når **Line ute** er dypere enn **Juks**.

DYBDEpause (dP) er den pause hjulet gjør etter at innstilt **DYBDE** er nådd. Justerbar i trinn på 0,1 fra 0,1 til 9,9 sekunder. (Brukes ikke i **Fiskemetode (4)**) da **Bunnpause** brukes i stedet.

Bunnpause (bP) er den maksimale **tiden hjulet står stille når sniken har nådd ned til bunnen** i **Fiskemetode (4)**. Justerbar i trinn på 0,1 fra 0,1 til 9,9 sekunder. ”Bunn” registreres kun når **Line ute** er dypere enn **Juks**.

Batterispennning (bt) viser i hele Volt batterispennningen, alltså båtens batteri. Elektronikken bør ha baterispennning på mellom 12-24volt DC.

Motorstrøm (I) vises i Ampere og er den strømforbruk som er basis for **Nappregistrering**. Da denne **Motorstrømmen** er høyere enn **Napp** under tiden **Nappopp**, slår **Nappregistrering** inn.

Detaljert om funksjoner nivå C

Hjulsensor (HS) er en funksjon der man kan se om både signalene fra hjulsensoren når elektronikken. Normala skal verdien være to 1-tall (11), en siffer pr signal. Når magneten i hjulet roterer kommer først det ene signalet og påvirkes, som vises med (10) eller (10) beroende på rotasjonsretningen. Deretter kommer begge sensorene å påvirkes (00). Etter ytterligere rotasjon kommer første sensor å miste signal (01) eller (10) beroende på rotasjonsretningen, for så å bli (11) da magneten har passert givervren helt. Om ikke dette stemmer, kontrollerer **Feilsøking**.

Hjulbas (Hb) er basen for **Line ute** og alle andre lengdeenheter, og forteller uP hvor mange runder hjulet skal gå mellom opp eller nedtelling av **Line ute**. Sett 4 for at **Line ute** skal vise Favner og til 2 for Meter.

Showtime (St) er den tid som displayen viser **Slut, Napp, Brems, DYBDE** eller **Juks** når de respektive knapper trykkes. Deretter går displayen til foregående funksjon. Også under **Programmering** kan alle disse funksjoner nås direkte, utenom **Juks** som brukes for å justere valgt verdi. Men dersom man først trykker på noen av **DYBDE-Knappene**, kan også **Juks** stilles. Justerbar i trinn på 0,1 fra 0,1 til 9,9 sekunder

Ved **Nappregistrering** drar maskinen lina opp til **Line ute** viser nåll (0). 30 "pip" og ett blinkende "F" i displayen bekrefter dette. Programmet ligger aktivt hele tiden til noen av Knappene **Auto, Opp** eller **Stop/Ner** trykkes på. Om fisken drar ut lina igjen etter at fangsten er dratt helt opp, starter motoren på nytt og drar opp til **Line ute** viser 0 igjen.

Nappregistrering kan bare gjøres i **Automatik modus**. To ulike typer finnes, presis som i gamle BJ5.

- A. **Nappregistrering** på grunn av høg motorstrøm. Påvirkes av **Napp** og **Nappopp**.
- B. **Nappregistrering** på grunn av at lina stopper på ner-tut. Påvirkes bare av **Nappner**

Automatik modus betyr at noen av de 4 Fiskemetodene er valgt. Hjulet kan stå stille en stund, for så å starte. Ta **ALDRI** med handa på lina når maskinen er i denne modus uten først gå over i **Manuell modus**. I **Automatik modus** kan **Nappregistrering** velges. For å sette uP i **Automatik modus**, trykk på **A-knappen**. Legg merke til at om man gjør en endring på noen av verdiene når uP er i **Automatik modus**, bør nytt trykk på **A-knappen** utføres. Kraften på hjulet reguleres med **Slut** og **Brems**.

Manuell modus får man ved å trykke på enten **Stop/Ner-knappen**, eller **Opp-knappen**, som også kontrollerer hjulet. **Nappregistrering** kan ikke gjøres i dette modus og kraften på hjulet reguleres med **Slut** og **Brems**.

Knapper øversikt. uP har følgende 16 Knapper.

1. DYBDE100
2. DYBDE10
3. DYBDE1
4. Juks10
5. Juks1
6. P (Program)
7. Z (Zero)
8. A (Auto)



9. Stop/Ned
10. Opp
11. Slut+
12. Napp +
13. Brems +
14. Slut –
15. Napp-
16. Brems –

P-knappen brukes til flere operasjoner.

1. Enndring av **Fiskemetode**. Gjelder om display viser funksjoner under nivå **A**.
2. Inleder programmerings modus. Gjennom å holde knappen inne noen sekund til det piper, og displayen viser **HL** kan enklere instillinger gjøres (nivå **B**). **HL** (Hillengde) er den første i rekkefølgen, se nivå **B** i tabell 1 eller 2.
3. Valg av funksjon i programmeringsmodus. Trykk videre på **P-knappen** bringer en videre til neste funksjon innenfor **B** eller **C**, osv. til det piper igjen og **HL** vises. For at komma ut av programmeringen trykk **Z-knappen**.
4. Inleder programmeringsmodus nivå **C**. For å nå til mere avanserte funksjoner (nivå **C**) trykk inn knappen i fire sekunder eller til pip nr 2 høres og det står **HS** i displayen.

Z-Knappen har 3 funksjoner.

1. Null ut telleverket (kort trykk når **Line ute** vises), om motoren går vil den nå stoppe.
2. Gå tilbake til **Lineute**.
3. **Reset**. Fabriksjusterer alle verdiene i uP. (må holdes inne i 5 sekunder)

Opp-Knappen starter eller stoppr motoren og setter uP i **Manuell modus**. Med kort trykk på knappen fortsetter motoren å gå når knappen slippes. Men om man holder knappen inne litt lengere tid, stopper motoren med en gang man slipper.

Stop/Ner-Knappen stopper motoren og setter uP i **Manuellt modus**. Om knappen holdes inne utføres **Ner** funksjonen, dvs. kraften til hjulet går til **Brems** reguleringen til knappen igjen slippes, da kontrollerer **Slut** kraften til hjulet.

A-Knappen setter uP i **Automatik** modus. Den **Fiskemetode** som er valgt startes fra begynnelsen og indikerende **LED** begynner å blinke.

Displayen består av 4 stk 7 segments LED. Samme type display som i BJ5 men mye sterkere og større, noe som gjør den tydeligere i sollys. For at ikke displayen skal være for sterk i lite lys finnes det en automatisk regulering av lys-styrken. Se **Lyssensor**



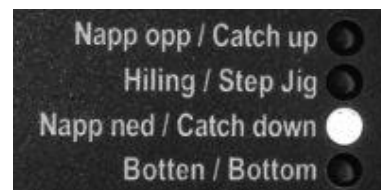
De 2 tegn til venstre er normal "tekst" som viser valgt funksjon og de to til høyre viser verdien for denne. T.ex. vises her **Hilpause (HP)** 1.0sekund.

Tekst		Verdier
-------	--	---------

Lyssensor sitter plasert mellom **Brems+** og **Brems-** knappene innenfor ett vindu og måler dagslyset som justerer displayens lys-styrke helt automatisk. Om ikke displayen lyser sterkt nok kan det være noe som blokkerer lyset i vinduet.

Error (E) vises bare om det er feil i minnet. Maskinen kan brukes, men ingen verdier kommer å lagres til neste gang maskinen slås på. uP bør sendes til reparasjon.

Led er små sterke strømsnåla lampor som viser hvilken **Fiskemetode** som er valgt. De blinker ner maskinen jobbar i **Automatik modus** og lyser fast i **Manuell modus**.

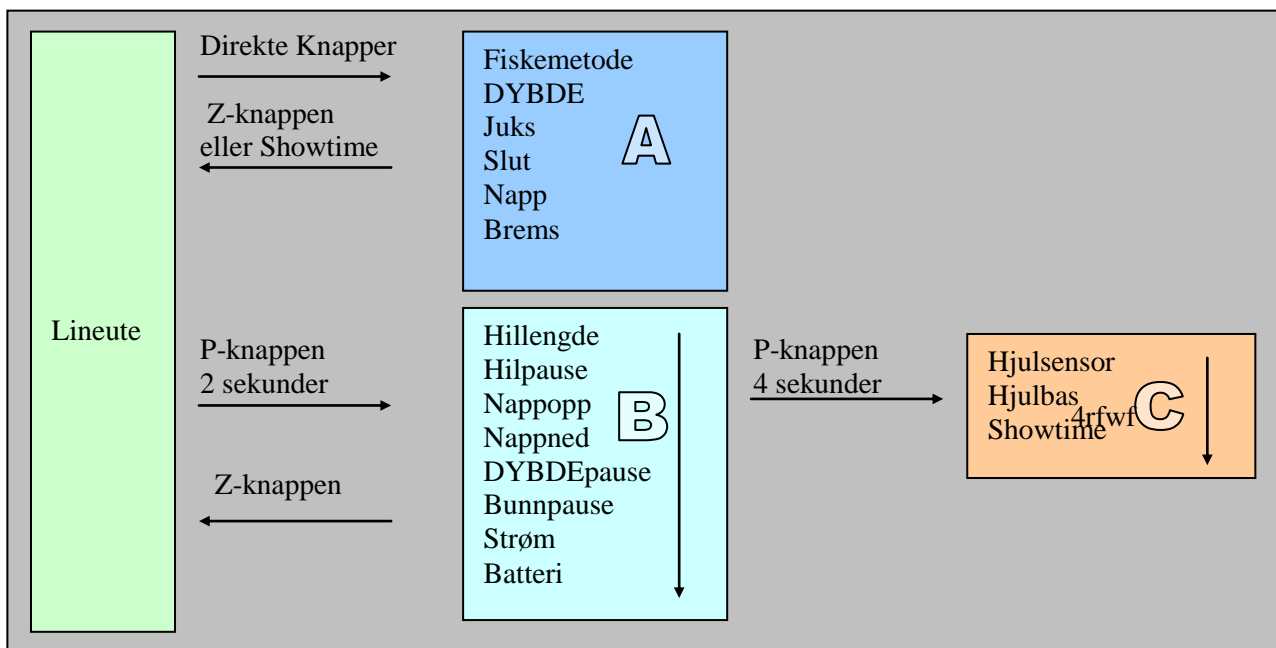


Programmering er den del av uP som skiller seg mest mot for BJ5. Tider, lengder og pauser som i BJ5 var fast, går nå å justere. **P-knappen** inleder programmeringen og brukes også for å trykke seg til riktig funksjon. **Juks10** og **Juks1** Knappene forandrer verdien, Juks10 øker med 10 og Juks1 med 1. **Z-knappen** avslutter programmeringen.

Alle verdiene i uP kan fabriksinstitles, se **Z-knappen** og gir da uP samme instillinger som BJ5. For å gjøre programmering lett, finnes ulike nivåer på hvor de forskjellige program kan finnes. Viktige og programm som brukes ofte, ligger enkelt til med sine direkte Knapper, nivå **A**. Deretter nivå **B**, og sist **C** som ikke brukes så ofte.

Navigering

Tabell 2



Feilsøking

A. Feil i tellingen

- a. uP teller ikke.
 - i. Gjør ”Reset” se **Z-knappen**.
 - ii. Kontroller at hjul-giveren er ok. Se **Hjulsensor**.
- b. Det står alltid (11) i displayen.
 - i. Magnetene i hjulet kan være feilvendt eller borte.
 - ii. Avstanden til magneten kan være for stor.
 - iii. Det kan også være feil på giver kabelen eller elektronikk.
 - iv. Test med ny giver.
- c. Noen eller begge signalene viser alltid (0)
 - i. Dra ut giveren av hjulhuset.
 1. Viser giveren (1)? Giveren eller giver-kabel har feil.
 - ii. Dra ut giver-kontakten på elektronikken
 1. Om det nå vises (0) er det feil på elektronikken.
 2. Om det vises (1) er det feil i giveren.
- d. Teller bare ved langsom hastighet.
 - i. Sansynligvis er giveren vrid litt til sides. Vrid den på plass se **Hjulsensor**.
- e. Teller ikke riktig lengde.
 - i. Se til at **Hjulbas (Hb)** er satt til 4 for Favner eller 2 for Meter.

B. Displayen

- a. Lyser svagt
 - i. Lyser den sterkt i oppstart da displayen viser BJ5 ?
 1. Ja; Lyssensorn fungerer.
 2. Nei; Feil i elektronikk.
 - ii. Skitten i vinduet til **Lyssensorn** ?
 1. Nei. Reagerer den på en lommelykt ?
- b. Lyser sterkt
 - i. Sterkt lys faller kanskje på **Lyssensorn**, da lyser den sterkt.
 - ii. Hull for **Lyssensorn**. Bedre ?
 1. Ja. For fintfølede sensor
 2. Nei. Feil i elektronikk.

Spesifikasjon.

1. *Matningsspenning*: 12 til 24 volt DC 300VA
2. *Strømforbrukning*:
 - a. Max 30Ampere
 - b. Min 150mAmpere
3. *Dragstyrke*:
 - a. Max 25Kg

Register i alfabetisk ordning

Index	Sida	Index	Sida
A-knappen	8	LED	9
Automatisk modus	7	Lineute	4,5
Batteri	3	Lyssensor	9
Batterispennning > se Batteri		Manuell modus	7
Bunn fiskemetode(4)	5	Maxdyp > se DYBDE	
Bunnpause	6	Motortilkobling	3
Brems	4,6	Motorstrøm	4,6
Brems Knappene +/-	6	Napp	4,6
Display	9	Napp Knappene +/-	6
DYBDE	5	Nappned	4,6
DYBDE-Knappene 100,10,1	5	Nappned fiskemetod(3)	6
DYBDEpause	6	Nappregistrering	7
Error	9	Nappopp fiskemetod(1)	5
Feilsøkning	10	Nappopp	4,6
Fiskemetode	5	P-knappen	8
Fangst > se Nappregistrering		Programmering	7
Hil fiskemetode(2)	5	Reset > se Z-knappen	
Hillengde	4,6	Showtime	4,7
Hilpause	4,6	Slut	4,5
Hjulbas	4,7	Slut Knappene +/-	5
Hjulsensor	4,7	Stopp/Ner-knappen	8
Installasjon	3	Opp knappen	8
Juks	4,5	Z-knappen	8
Juks-Knappene 10,1	5		
Kopplingen	3		
Kopplingsanslutning	3		

