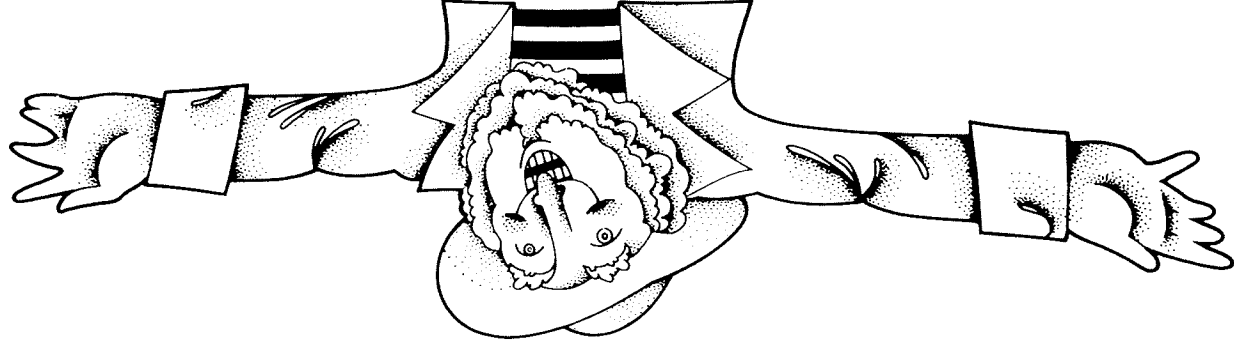


JUKSA ROBOT
Unique

Innehold

Montering og tilkobling.....	4—5
Ratt og Trykknapper.....	6—7
Programmering	8—9
Valg av program	10—11
Bunnfiskeprogram	12—13
Hilprogram.....	14—15
Akkarprogram.....	16—17
Autofiskeprogram	18—19
Motorprogram og special	20
Pauser og tekniske data.....	21
Min- max- of fabrikkverdier	22



Bruksansvisning for JUKSA-ROBOT UNIQUE

anvisningen leses nøye. Dersom spørsmål eller problemer oppstår, kontakt forhandler eller noen av de autoriserte serviceverkstedene som finnes. Disse har fått opplæring, og kan svare på de fleste spørsmål.

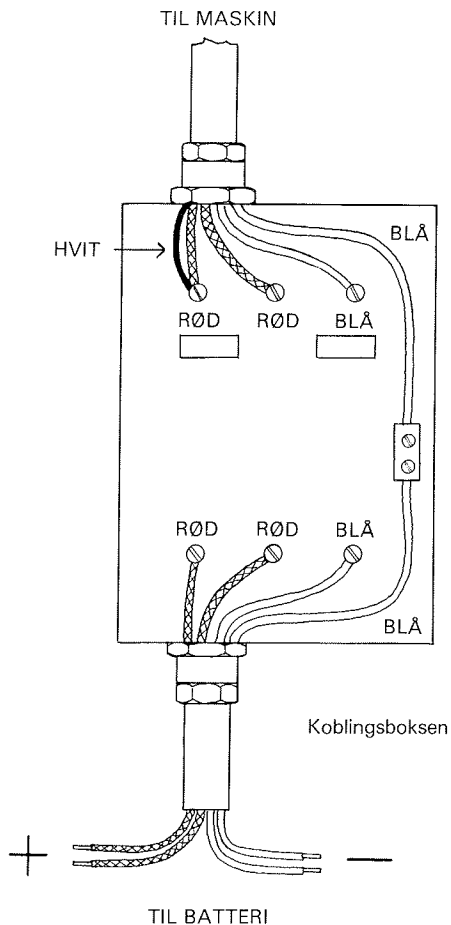
Monter maskinen stødig på dekk. Monter koblingsboksen så nær batteriet som mulig. Tilkoble den med en del av den medleverte kabelen. Tilkoble den røde tilførselskabelen fra maskinen til koblingsboksen.

Vis mer en 10 meter kabel skal benyttes anbefales Beltronics 4 x 6 mm²+ 1 specialkabel.

Vi gratulerer med et godt valg av fiskemaskin. Beltronic har i mer enn 15 år produsert og solgt elektriske fiskemaskiner. For å nå det mål vi har satt oss; nemlig å lage et best mulig produkt, har vi lag stor omsorg i utvikling og tilvirkning.

Montering

For riktig bruk av maskinen, kreves det at bruks-




Merk!!! RØDE LEDERE SKAL TILSLUTTES BATTERIETS PLUSSPOL (+). BLÅ LEDERE SKAL TILSLUTTES MINUSPOLEN (-).


LEDERNE MÅ IKKE FORVEKSLES. KONTAKT FAGMANN DERSOM USIKKERHET OPPSTÅR.

Din Unique er svært lett å arbeide med. Den er forprogrammert fra fabrikken, slik at du kan begynne å fiske med den umiddelbart. Et forprogrammert dyp på 20 famner og 10 famner juksalengde er innlagt. En verdi bare til å begynne med.


Belltronik




SLUR




FANGST-VEKT




BREMS




NULLSTILL




START



STOPP/NET



OPP



FAMNER UTE 132

Bf H11 AUTO

FAMNER UTE	FISKEDEV	JUKSLENGDE	STARTPAUSE
BF-PROGRAM	BOTTENPAUSE	BOTTENAUST	ANTALL JUKS
HIL-PROGRAM	HILLENNGDE	HILPAUSE	
AKKAR-PROGRAM	DYPHINSKN,	MOTORID	PAUSETID
AF-PROGRAM	ANTALL JUKS	MINSTE DYP	
MOTOR-PROGRAM	JUKSEFART	FANGSFART	AKKARFART
SPECIAL	HJULNUMMER	LINEDIAM,	DISPLAYTID
PAUSER	DYPAUSE	MAPPÅUSE	MAPPNETID

RATT

SLUR

Bestemmer trekraften.

BREMS

Regulerer bremsekraften når snøret går ut.

FANGST-VEKT

Med dette ratt kan de bestemme hvor mye fisk du vil ha, før maskinen skal dra opp snøret. Når fangst inn-treffer, viser displayen på hvilket dyp dette skjedde.

VERDI!

Forandrer programerte verdier.

TRYKKNAPPER

NULLSTILL

- 1) Nustiller det elektroniske telleverket. Dybden.
- 2) Tilbakestiller maskinen til fabrikkprogrammert verdi dersom knappen holdes inntrykt i mer enn fem sekunder, eller til teksten "Juksa-Robot", programversjon x.x kommer frem. Det kommer også et pip.
- 3) Tilbakestiller displayen til **normalvisning** etter programmering.

START

Starter maskinen. Det vil si: den begynner selv å arbeide med det program du har gitt den.

STOPP/NED

Et kort trykk, og maskinen avbryter det den arbeider med. Dersom knappen holdes inntrykt hele tiden, betyr

det NED. Det vil si at jarsteinen kan dra ut nylonen. Bremsefunksjonen er innkoblet.


Dersom nylonen ikke går ut: minske på BREMS (vri mot klokka).


OPP


Et kort trykk, og motoren starter og går till OPP-knappen eller STOPP-knappen trykkes inn. Dersom knappen trykkes inn, holdes der en stund, og siden slippes, så stopper motoren med det samme.


NØDSTOPP

Den røde knappen sitter på maskinens høyre side. I nødfall: trykk inn knappen. For å tilbake stille; vri forsiktig knappen med klokka til den kommer ut igjen.






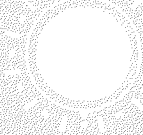




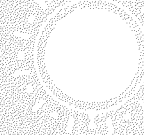
VERDI



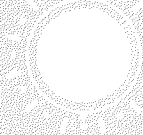
Belirtilen




SUBST




PANORAMA




STB




OPN



STOPPINED




START



NOLLESTILL

FÄNNER UTE	FISKE DYP	JUKSLENGDE	STARTPAUSE
BF-PROGRAM	BOTTENPAUSE	BOTTENÅVST	ANTALL JUKS
HIL-PROGRAM	HILLENGDE	HILPAUSE	
AKKAR-PROGRAM	DYPMINSKN.	MOTORID	PAUSE TID
AF-PROGRAM	ANTALL JUKS	MINSTE DYP	AKKARFART
MOTOR-PROGRAM	JUKSEFART	FANGSTFART	AKKARFART
SPECIAL	NJULNØMNER	LINEDIAM.	DISPLA TID
PAUSER	DYPAUSE	MAPPAUSE	NAPPNETID

FÄNNER UTE 132
BF H11 AUTO



PROGRAMMERING

I programmeringsfeltet oppe till høyre på manøverpanelet vises alle funksjoner som kan programmeres.

I displayen vises normalt på øvre rad hvor mye line som er ute, og på nedre rad maskinens hovedfunksjoner.



FAMNER UTE 132
Bf HIL AUTO

Viser normalt famner ute. 132 famner nylon er sluppet ut.

Bf = Automatisk bunnfiske er innkoblet.

Hil = Hilfiske er innkoblet (trinnvis opphaling av snøret).

I displayens nedre rad vises hele tiden forkortninger på de program man har valgt at maskinen skal arbeide med. Dersom for eksempel BF-PROGRAM (Bunnfiskeprogram) og HIL-PROGRAM (trinnvis opphaling) er valgt, så vises dette på nedre rad som: Bf og Hil... Man kan således hele tiden se hva maskinen arbeider med.

Tekstene i den venstre kolonnen på programmeringsfeltet finner man alltid tilbake på øvre rad i displayen. Disse rubrikker kalles "HOVED-RUBRIKKER". Øvrige rubrikker kalles "underrubrikker". Rubrikkene til høyre for en hovedrubrikk inngår i samma gruppe/program.

Eksempel: Til hovedrubrikken HIL-PROGRAM hører:

HIL-LENGDE og HIL-PAUSE. Disse funksjonene kan således forandres her.

Med piltangentene kan man forflytte seg mellom rubrikkene i feltet.

Med rattet midt mellom piltangentene, som kalles PROGRAMMERINGS-ratt, kan verdien endres på den funksjonen som er valgt i feltet.

Dersom ikke piltangente eller rattet forandres (påvirkes) innen en viss tid, vil maskinen automatisk tilbake stille seg i normalstilling. Se bilde 2. Det vil si: displayen viser FAMNER UTE på øvre rad, og like etter slokkes også bakgrunnbelysningen.

Merk at man ikke trenger å vente på at displayen skal skifte tilbake til normalstilling for at maskinen skal kunne kjøres. Dersom dette ønskes, kan NULLSTILL-knappen (Z) trykkes inn kort, hvorpå displayen umiddelbart går tilbake til normalstilling. (For å forhindre utilsiktet nullstilling av dyptellevirket kobles nullstillingsfunksjone ut et par sekunder).

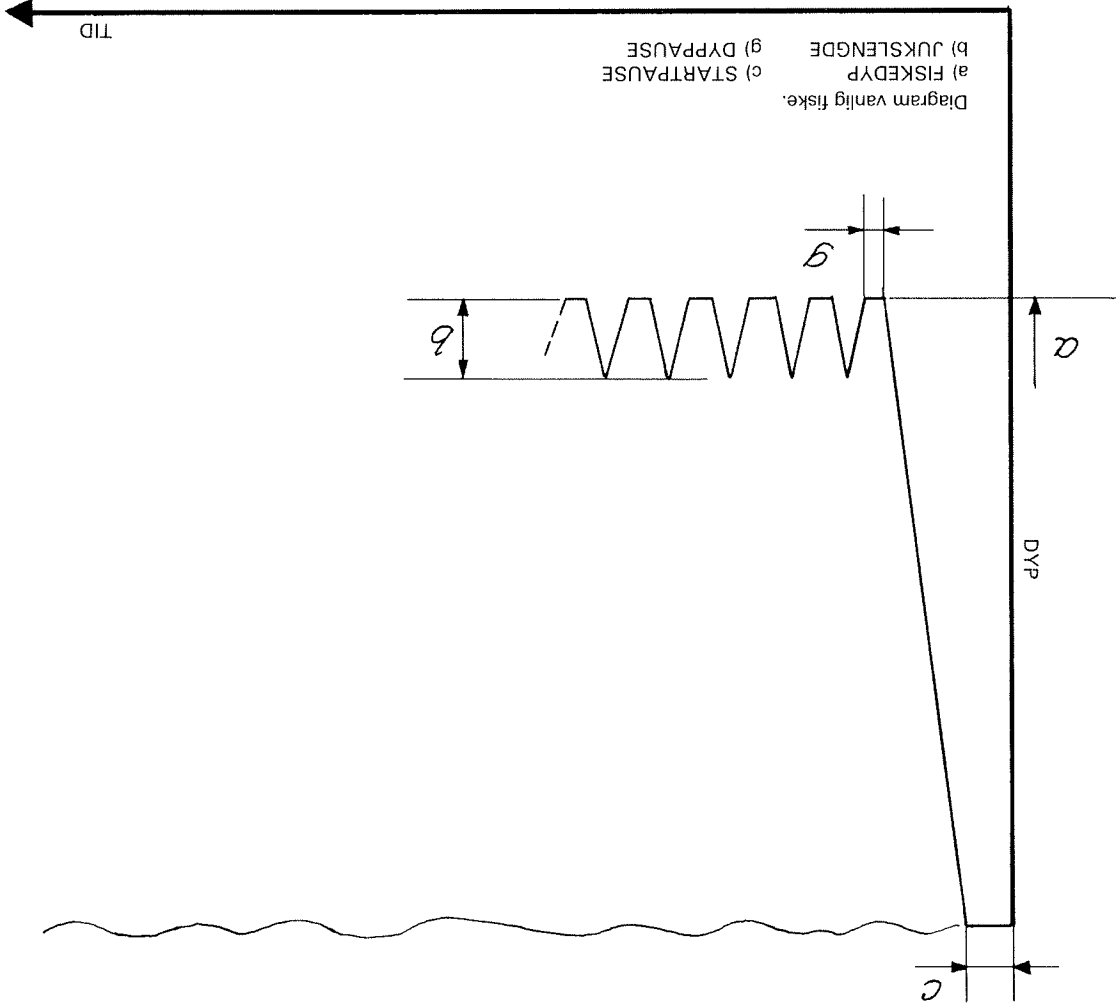
FAMNER UTE er således det normale displayen viser. Dersom fiskedypet skal forandres; ta et trinn till høyre ved hjelp av piltangenten som peker till høyre. Displayen viser da FAMNER UTE på øvre rad, samt FISKEDYP og tre siffer på den nedre. Tallet tilsvarer dypet.

Nå kan fiskedypet forandres med programmeringsrattet.

Dersom man vrir med klokka, gir dette økt dybde, og vrir man mot klokka gir det minsket dybde.

På lignende vis kan alle programmerbare verdier forandres.

- 1) Gå fram til rett rubrikk og...
- 2) Vri siden på rattet for å forandre till ønsket verdi.



VALG AV PROGRAM

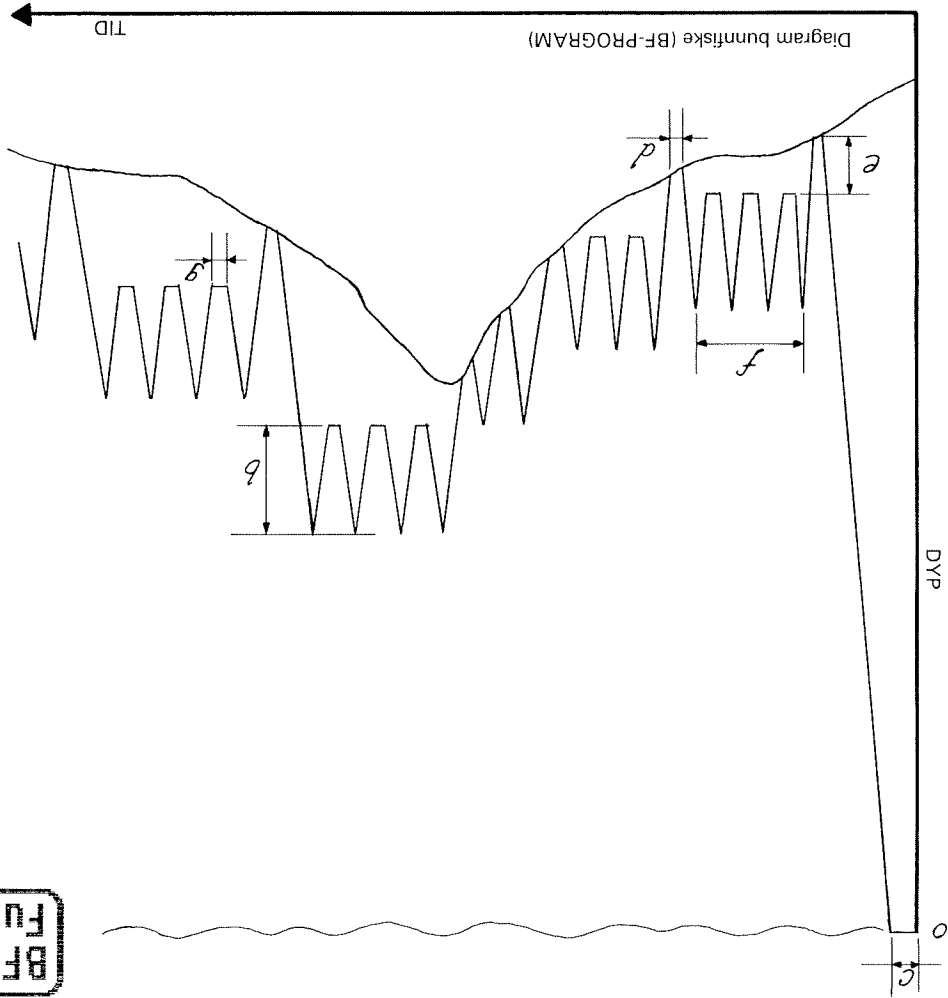
Velg program ved å gå frem til den HOVEDRUBRIKK (venstre kolonne i programmeringsfeltet) som ønskes for maskinen, og vri programmeringsrattet med klokka. Ønskes for eks. HIL-PROGRAM; gå ned til hovedrubrikken ved å trykke på PIL NED to ganger. Ordet HIL-PROGRAM vises nå på øvre rad, og funksjonen UTE på nedre rad. Ved å vri programmeringsrattet med klokka, kobles HIL-PROGRAMmet inn, og displayen viser "Funksjonen INNE".

Dersom et program skal fjernes; gå til aktuell hovedrubrikk og vri deretter programmeringsrattet mot klokka. Displayen viser da at funksjonen er koblet ut. F.eks.: HIL-PROGRAM Funksjonen UTE

HIL-PROGRAM
Funksjon: **INN**

FAMNER UTE	FISKEDYP	JUKSLENGDE	STARTPAUSE
BF-PROGRAM	BOTTENPAUSE	BOTTENAUST.	ANTALL JUKS
HIL-PROGRAM	HILLENGDE	HILPAUSE	
AKKAR-PROGRAM	DYPMINSKN.	MOTORTID	PAUSETID
AF-PROGRAM	ANTALL JUKS	MINSTE DYP	
MOTOR-PROGRAM	JUKSEFART	FANGSTFART	AKKARFART
SPECIAL	HJULNUMMER	LINEDIAM.	DISPLAYTID
PAUSER	DYPPAUSE	NAPPAUSE	NAPPNETID

- b) JUKSLENGDE
- c) STARTPAUSE
- d) BOTTENPAUSE
- e) BOTTENAVST.
- f) ANTALL JUKS
- g) DYPPAUSE



BUNNFISKEPROGRAM

BF-PROGRAM

Det automatiske bunnfiskeprogrammet.

JUKSLENGDE

b) Hvor langt maskinen skal jukse.

STARTPAUSE

c) Den tiden maskinen venter med å slippe ut snøret etter at startknappen er trykt inn. Dette for at loddet skal rekke å strekke ut nylonen, slik at ikke vase oppstår.

BOTTENPAUSE

d) Den tiden maskinen bruker på å kjenne at loddet har nådd budden. Hjulet stopper opp eller roterer langsomt når loddet når bunnen. Maskinen måler den tid det tar for hjulet å rotere en omgang.

Dersom en omgang tar lengre tid enn den innstilte BOTTENPAUSE-tiden, regner maskinen med at loddet har nådd bunnen og begynner å fiske.

Den tiden hjulet bruker på å rotere en omgang beror på strøm- og vindforhold.

BOTTENAVSTAND (OVER BOTTEN)

e) Den avstand loddet (pilken) skal holde fra bunnen. Det er ikke nødvendig at maskinen slipper ut loddet til bunnen hver gang. Med BOTTENAVSTAND kan loddet holdes over bunnen mesteparten av den tiden man fisker.

ANTALL JUKS

f) Det antall juks maskinen skal gjøre før den går ned og kjenner bunnen igjen.

N.B. Dersom bunnfiske er innprogrammert, overser maskinen innstilt dyp.

DYPPAUSE

g) Den tid maskinen venter når den kommer til innstilt dyp, før den begynner å fiske.

HIL-PROGRAM

Trinnvis opphaling av snøret.

FISKEDYP

a) Dyp som maskinen skal fiske på.

JUKSLENGDE

b) Hvor langt maskinen skal jukse.

STARTPAUSE

c) Den tiden maskinen venter med å slippe ut snøret etter at startknappen er trykt inn. Dette for at loddet skal rekke å strekke ut nylonen, slik at ikke vase oppstår.

DYPPAUSE

g) Den tid maskinen venter når den kommer til innstilt dyp, før den begynner å fiske.

HIL-LENGDE

h) Hvor langt maskinen skal dra mellom hver hilpause.

HILPAUSE

i) Pausen maskinen gjør mellom hver hillengde.



AKKARPROGRAM

Spesialprogram for akkarfiske. Snøret går ut til innstillt dyp, og draes helt opp uten å stoppe. Der som det ønskes ujevn opphaling, innkobles HILPROGRAM sammen med AKKARPROGRAM.

FISKEDYP

a) Dyp som maskinen skal begynne å fiske på.

JUKSLENGDE

b) Dyp som maskinen skal fiske på etter en stund.

STARTPAUSE

c) Den tiden maskinen venter med å slippe ut snøret etter at startknappen er trykt inn. Dette for at loddet skal rekke å strekke ut nylonen, slik at ikke vase oppstår.

DYPPAUSE

g) Den tid maskinen venter når den kommer til innstillt dyp, før den begynner å fiske.

DYPMINSKNING

p) Dersom dypet skal minskes for hver gang snøret

går ut; ange da minskninger her. Minskninger pågår til et minste dyp nåes. Minste dyp for akkarfiske innstilles med funksjonen JUKSLENGDE. Dersom fiskedypet skal forandres etter at maskinen har begynt å arbeide på minste dyp, gjøres dette ved å forandre verdien JUKSLENGDE. Dersom STOPP-knappen påvirkes og maskinen igjen startes, begynner maskinen på nytt å fiske på det innstilte FISKEDYP.

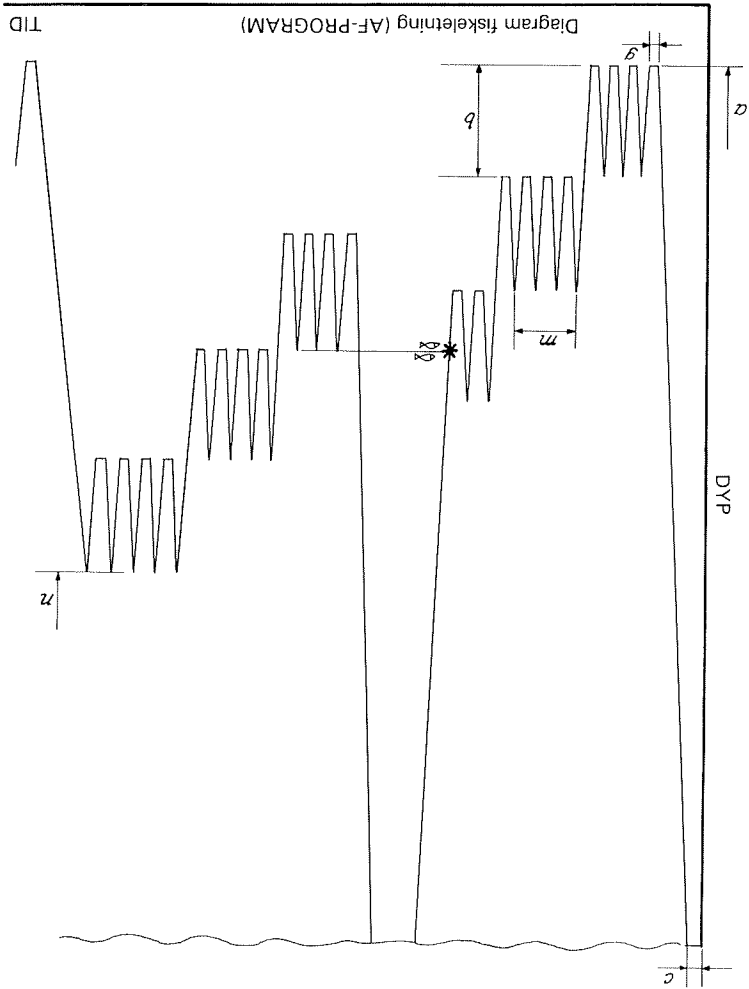
MOTORTID

j) Hvor lenge motoren skal gå mellom hvert stopp. Prøv 0,8 sekunder til å begynne med.

MOTORPAUSE

k) Mellom hver MOTORTID skal strømmen til motoren stenges av. Velg 0,6 sekunder. Dette gir sammen med MOTORTID en pulserende gang, som kan sammenlignes med om man hadde brukt et firkantet hjul. (MOTORTID og MOTORPAUSE fungerer bara dersom HIL-PROGRAM er innkoblet).

FANGST-VEKT-rattet har også funksjonen ved akkarfiske når pulserande opphaling er valgt. Når fangst registreres, kobles pulserende opphaling ut, og maskinen drar opp med jevn fart. Dette for ikke å miste fansten.



- a) FISKEDYP
- b) JUKSLENGDE
- c) STARTPAUSE
- g) DYRPAUSE
- m) ANTALL JUKS
- n) MINSTE DYP

AF-PROGRAM

Funksjon: INN

AUTOFISKELETNINGSPROGRAM

AF-PROGRAM

Maskinen kan selv lete opp fisken. Når denne funksjonen er innkoblet, vil maskinen selv slippe ut nylonen til innstillt dyp og begynne å fiske. Den vil pilke på dette dyp så mange ganger ANTALL JUKS er innstillt på. Dersom maskinen ikke finner noe fisk på dette dyp, minsker den dypet med en pilklengde (JUKSLENGDE). På dette minskede dyp forsøker nå maskinen igjen å finne fisk. Dersom dette ikke oppnåes, gjentas dypminskningen og fortsetter inntil MINSTE DYP oppnåes. Når MINSTE DYP oppnåes, går maskinen igjen ned til innstillt dyp og begynner på nytt. Dersom fangst oppnåes, husker maskinen dette. Når maskinen startes igjen etter at fisken er tatt av, vil linen gå ut til det dypet hvor den fant fisken. For sikkerhets skyld plusses da en JUKSLENGDE til det registrerte dyp.

FISKEDYP

a) Dyp som maskinen skal begynne å fiske på.

JUKSLENGDE

b) Hvor langt maskinen skal jukse.

STARTPAUSE

c) Den tiden maskinen venter med å slippe ut snøret etter at startknappen er trykt inn. Dette for at loddet

skal rekke å strekke ut nylonen, slik at ikke vase oppstår.

DYPPAUSE

g) Den tid maskinen venter når den kommer til innstillt dyp, før den begynner å fiske.

ANTALL JUKS

m) Forteller hvor mange ganger maskinen skal pilke på hvert dyp, før den skal lete på nytt dyp.

MINSTE DYP

n) Hvor høyt opp i sjøen maskinen avslutter letingen før den går ned til innstillt dyp igjen.

Når maskinen får fisk, drar den opp på vanlig måte, og viser FANGSTDYP vekselvis med dypet i displayen helt til STOPP-knappen eller START-knappen trykkes inn. På samme tid kommer lydsignalet; korte pip under opphalningen, og lange pip når maskinen har tatt opp fisken til vannflaten.

Dersom letingen fortsetter uten å stille om fiskedyp, går maskinen ned til en juksalengden under der hvor den fikk fisken, begynner letingen på ny derfra og til minste dyp.

MOTOR-PROGRAM

FANGSTFART

Den hastighet maskinen går opp med (om den ikke slurer) når den drar inn fangst.

AKKARFART

Den hastighet maskinen går opp med under akkarfiske.

Hjulets hastighet kan stilles fra 50 till 160 omdreininger pr. minut.

JUKSEFART

Den hastighet maskinen går opp med når den fisker.

SPECIAL

LINEDIAMETER

Her programmeres nylontykkelsen inn.

Eksempel; 140 nylon tilsvarer linediameteren 1,40. 160 nylon tilsvarer linediameteren 1,60.

HJULNUMMER

Diametern i cm målt på det ytterste nylonlagret på hjulet. Nå teller maskinen i fanner.

Eksempel: Dersom hjulet er fullt, programmeres

tallet 22 inn, som er ytterdiametern på hjulet. Dersom

man ønsker at maskiner skal telle i meter, multipliseres

(ganges) det aktuelle tallet (diametern) med 1,83.

Hvilket blir 40.

DISPLAYTID

Bestemmer hvor lenge displayen skal holdes i programmeringsstilling før den går tilbake i normalstilling.

PAUSER

Tre ulike pauser kan forandres.

NAPPAUSE

Den tid innstilt nappvekt må være tilstede før maskinen drar opp fangsten.

Dersom man vil unngå at høy sjø eller kortvarige rykk i snøret registrerer fangst, kan dette reguleres her. Lengre NAPPAUSE forhindrer opphaling av for liten fangst.

TEKNISKE OPPLYSNINGER

Maskinens vekt:	under 20 kg
Strømforbrukt: Max	20 A
Middels	4—6 A
Tomgangsforbruk:	ca 0,5—1 A
Nominell driftspenning:	24 volt
Kabel av uretan, spesial:	4X4 mm ²
Fiskedyp: meter, famner eller fot	995
Nylonkapasitet: Ved 140 nylon	500 m

DYPPAUSE

Den tid maskinen venter når den kommer til innstilt dyp, før den begynner å fiske.

NAPPETID

Denne benyttes dersom du vil at maskinen skal registrere napp på nedtur. Eksempel; NAPPENTID stilles på 2 sekunder. Nå vil maskinen registrere napp, og dra opp dersom hjulet stopper så mye opp at en omdreining tar 2 sekunder eller mer.

Så vil vi ønske deg lykke til med din Juksa-Robot Unique. Vi håper den gir deg mange glade dager og god fangst.

Dersom det skulle oppstå problemer med forståelsen av denne bruksanvisning, eller med maskinens funksjoner, må du ikke nøle med å kontakte din forhandler. Han vil alltid stå til tjeneste for deg.

Björn Neuendorf

Her følger minimums- og maksimumsverdiene en kan programmere inn i de forskjellige funksjoner, samt hvilken verdi fabrikken har stillt inn.

FUNKSJON	Min-verdi	Maks-verdi	Fabrikkinstillt verdi	Sort	Trinn
FISKEDYPP	999	999	20	m/f/f	1
JUKSLENGDE	0	999	10	m/f/f	1
STARTPAUSE	0	10,0	0	sek	1
BOTTENPAUSE	0,2	10,0	2,0	sek	0,5
BOTTENAVST.	0	20	2	m/f/f	1
ANTALL JUKS (BOTTF)	1	20	5		1
HILLENGDE	1	10	2	m/f/f	1
HILPAUSE	0,5	10	2,5	sek	0,1
DYPMINSKNING	1	10	1	m/f/f	1
MOTORTID	0,2	5	1,0	sek	0,2
PAUSTID	0,1	2	0,7	sek	0,1
ANTALL JUKS (AF-PROG)	1	20	10		1
MINSTA DYP	1	100	5	m/f/f	1
JUKSEFART	50	160	160	rpm	10
FANGSTFART	50	160	160	rpm	10
AKKARFART	50	160	160	rpm	10
HJULNUMMER	13	200	18		1
LINEDIAMETER	0,5	5	1,4	mm	0,1
SHOW TIME	5	60	10	sek	5
DYPPAUSE	0,5	10	2	sek	0,5
NAPPAUSE	0,5	10	1	sek	0,5
NAPPNETTID	2	25	25	sek	1



