

Bruksanvisning for

BJ5

Dator - Juksa

**Automatisk - Elektronisk Juksamaskin
med Bottenfiske - Program.**

Dator Juksamaskin - BJ5

Du har nå anskaffet deg BJ-5 DATOR JUKSAMASKIN.

-Ta deg noen minutter til å lese nøye gjennom bruksanvisningen. Skulle det være noe som er uklart, - ta kontakt med din forhandler - han vill hjelpe deg.

Kontroller først at maskinen er uskadd når du får den. - Kontroller også at du har fått alle deler. Deler merket med * er ekstrautstyr.

- Maskin
- Kabel og hovedbryter
- * Stativ (søyle)/ fotplate
- * Utligger
- * Beskyttelseshette
- * Monteringssett

Montering

Maskinen er beregnet for å stå inntil "Rekka" - eller et stykke ifra rekka eller det som passer best i hvert enkelt tilfelle.

Snøret kan gå direkte fra maskinen i sjøen, eller via utligger.

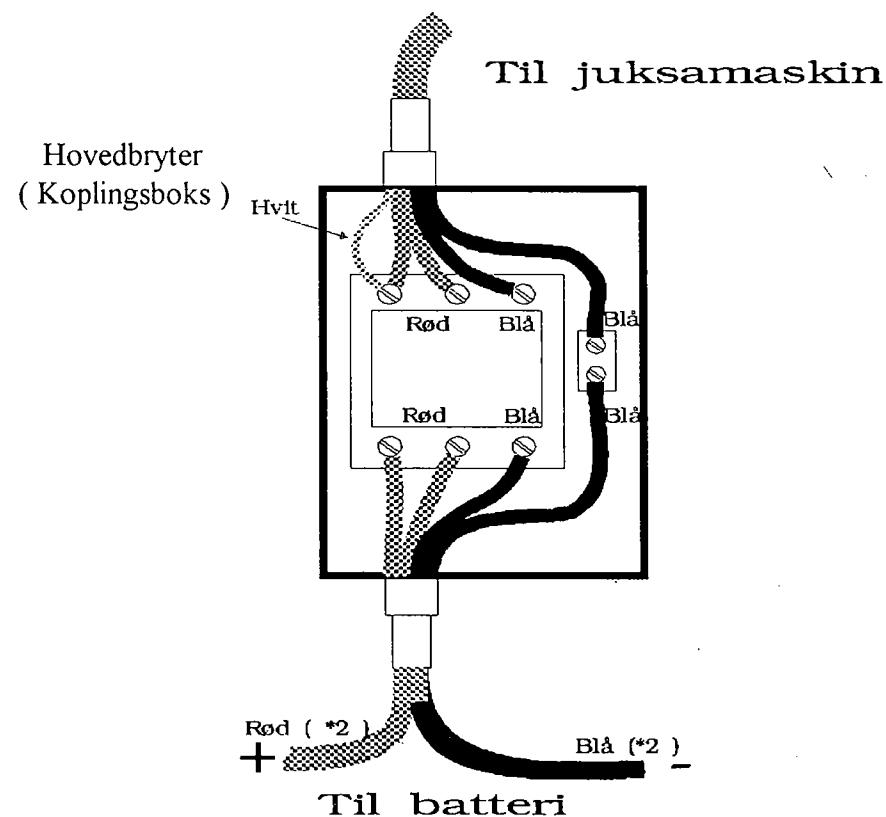
Elektrisk installasjon

Monter den medfølgende kabel fra maskinen til batteriet. Fest den grundig. Hvis den medfølgende kabel på ca. 10 meter (i det tilfelle) er for kort, bør den IKKE skjøtes, men skiftes ut med kabel av passende lengde som ikke har skjøt. (Dette er for at en ikke skal få dårlig kontakt i selve skjøten). Dimensjon på kabelen som følger med er (og skal være) 4x2,5mm² for 24 volt maskiner og 4x4 mm² for 12 volt maskiner, hvor to og to leder er sammenkoblet. Se bilde. Dette gjelder for

lengde inntil 10 meter fra maskin til batteri. Skulle lengden mellom maskin og batteri være over 10 meter må en benytte kabel av større kvadrat.

For eks: 4x6 mm² eller 2x10 mm². Det er viktig at en ikke benytter for tynn kabel eller har dårlige forbindelser og kontakter, da dette vil forårsake spenningsfall. Se neste stykke.

BARE EN MASKIN TILKOBLES HVER KABEL! KORREKT TILKOBLET KABEL SKAL GÅ DIREKTE TIL KOPLINGSBOKSEN OG DIREKTE TIL BATTERIET. KOPLINGSBOKSEN SKAL PLASERES SÅ NÆRT BATTERIET SOM MULIG. HELST INNOM 1 - 2 METER.



Spennings tester - (batteri og kontakttester)

Din BJ-5 Maskin er utstyrt med innebygget spennings tester. Hvis spenningsfall fram til maskinen oppstår på grunn av liten dimensjon på kabel, dårlige kontakter på batteri og overføringer, eller at batteriets tilstand er dårlig, så vil maskinen gi deg beskjed om dette ved at displayet begynner og blinke 888. Dette er et varsel til deg om at noe i elanlegget er galt.

Blir det ikke lys på displayet når strøm tilsluttes, så er pluss og minus på batteriet feil koplet, og kabelene må byttes om.

Plussleder til maskin er RØD.

12/24 volt spenning

BJ-5 Dator Juksmaskiner er bygget for 12 eller 24 volt spenning (likestrøm). 12 volt anlegg må ikke overstige 15,0 volt og 24 volt anlegg ikke over 30,0 volt.

OBS Viktig!

Anslutt aldri din BJ5 DATOR - JUKSAMASKIN direkte til båtens dynamo uten å ha batteri tilkoblet - Da dette vil forårsake at elektronikk og elektromotor får for høy spenning, og kan skades.

Funksjon

For å lære seg hvordan maskinen arbeider, bør man sette seg nøye inn i kontrollpanelets knapper og ratter, og gjerne trene litt før man for alvor begynner å fiske med maskinen. Det å bli kjent med maskinen tar erfaringsmessig ganske kort tid.

Program-Velger

Programvelgeren gir deg mulighet for å velge de ulike fiskeprogram. Velgeren har fire trinn og øverste trinn er programmet "Hil".

1) "HILING"

I dette program vil maskinen dra inn snøret (hile) med to favner i draget, opp til innstilt jukslengde - "JUKS" kan stilles inntil 99 favner fra nederste dybde og opp. Eksempel : Dybden stilles til 80 favner - jukslengde settes på 20 favner. Snøret med jarstein/pilk kommer nå når en trykker på "START", til å gå ned til innstilt dybde 80 favner. Maskinen stopper opp en kort stund - Deretter drar den opp 2 favner - stopper opp en lite øyeblikk, så drar den opp to favner igjen, og fortsetter slik til den har nådd innstilt jukslengde 20 favner opp - Så går pilken ned igjen og det samme gjentar seg inntil fast fisk registreres (se foran forklart om Vekt).

2) NAPP OPP

Med programvelger i andre trinn (ovenfra) er maskinen innstilt for vanlig juksing. Det vil si fiskedyp og juksalengde er innstilt slik det passer best i rådende forhold.

Eksempel: Du velger å fiske på 50 favners dybde (ekkoloddet viser at på denne dybde står fisken) - "DYP" stilles da på 050 - "JUKS" settes på 6 favner - altså 06. Når du nå trykker på "START" - vil jarstein/pilk gå ned til 50 favners dybde - maskinen stopper opp en kort stund - Deretter jukser (drar) den opp den innstilte jukslengde med 6 favner - slik fortsetter maskinen å arbeide i dette program til fast fisk er registrert på displayet, så drar den opp og stopper i vannflaten.

3) NAPP NED

Det er også mulighet for å få maskinen til å registrere Napp (fast fisk) på nedtur - En fiskemetode som egner seg godt når fisken står spredt oppover i sjøen. I slike tilfeller kan jo fisken krøkes fast på nedtur, og hvis programvelger settes i tredje trinn (ovenfra) registrerer maskinen når fisken går fast, den stopper opp - og begynner å dra opp fangsten som i forannevnte program. Denne fiskemetode vil vi anbefale å bruke når en er blitt noe kjent med maskinens funksjoner.

4) BOTTENFISKE-PROGRAM

Med programvelger i nederste trinn - Er maskinen innstilt for Bottenfiske-Program. Står fisken langs bunnen i "bakkehellinga". Eksempel: Fra 100 favner til 50 favner - og båten driver mot "bakken". Dybdevelger stilles på større dyp en det er til bunnen foreks. 199 favner, (selv om dybden bare er 100 favn) - juksa- lengden settes på foreks. 6 favner (her kan en velge juksalengde ettersom en selv mener passer best) - Deretter trykkes "START" knapp inn - Nå vil jarstein/pilk gå ned til bunnen - maskinen stopper opp en kort stund -Deretter vil maskinen begynne å jukse (dra) opp den innstilte juksalengde. Slik vil maskinen arbeide og følge bunnen - Fiske opp og ned langs bakken ettersom båten driver og dybden forandres. En er ikke avhengig av å stille dybden på ujevn bunn - Maskinen følger bunnen automatisk. Når innstilt fiskemengde (fast fisk) registreres, så kommer et blinkende F på displayet - samtidig starter et lydsignal -Maskinen begynner så å dra opp fangsten, - og stopper når øverste angel er i vannflaten. Når fisken er tatt av kroken - Så trykker en igjen på "START", - maskinen fortsetter arbeidet i det innstilte bottenfiske-program. Denne fiskemetode "Bottenfiske- Program" egner seg ypperlig når fisken ikke går etter "åta" oppe i sjøen, men står ved bunn og i bakkehellinga.

Displayet - Skalaen

Her vises alltid hvor mange favner snøre som er ute - Elektronikken registrerer og viser alltid om snøret er på tur opp eller ned.

"NULLSTILL"

"NULLSTILL" bruker en for avkode regneverket. Den brukes som oftest når en skal begynne å fiske - når snøret skal slippes ut - (jarstein ned). Jarstein/pilk slippes ned - til øverste angel er ca. en favn under vannflaten. La maskinen holde jarstein/pilk der. Så trykker du inn "NULLSTILL"

- Display (skalaen) viser nå 00 - Når snøret kommer opp neste gang, vil øverste angel være ca. 1 favn under vannflaten når maskinen stopper. Dette kan variere noe - fordi at nylon vil strekke seg i sjøen, især når det er mye fisk på snøret. Derfor kan det ofte være hensiktsmessig å bruke sin erfaring, og kjennskap til nylontypen en bruker når en skal bestemme hvor langt opp maskinen skal dra før den stopper. Etter en kort tids bruk av maskinen vil også denne betjening bli en vane.

"START"

"START"-knappen aktiverer elektronikken og begynner (eller fortsetter) å arbeide i det program den er innstilt for (eller arbeide med). Når fangst er tatt av kroken - og en skal fortsette juksing trykkes bare på "START". Maskinen husker hvilket program den arbeidet med, og fortsetter å arbeide i samme program. Hvis fisken slites løs av kroken mens maskinen kommer opp med fangsten, så trenger en ikke kjøre opp med tom snik - En går da fram på følgende måte: Trykk inn "STOPP/NED" knapp og "START" samtidig - Slipp deretter "STOPP/NED" knapp og siden "START" knapp i denne rekkefølge Snøret vil nå løpe ut og pilk/jarstein går ned til innstilte dybde og begynner å jukse igjen til ny fast fisk er registrert.

Denne betjening trenger også litt trening før en kommer helt inn i det. HUSK ALLE KNAPPER TRENGER KUN LETTE TRYKK FOR Å FUNGERE!

"STOPP/NED"

"STOPP/NED" knappen brukes når en vil stoppe maskinen av en eller annen grunn. Om du trykker knappen inn vil arbeidsprogrammet avbrytes - Holder du inne knappen brytes programmet og maskinen gir line ut (pilk/ jarstein går ned). Så snart du slipper knappen igjen står maskinen stille. For å starte programmet som maskinen arbeidet med - Trykk på "START".

"OPP"

Maskinen kan kjøres manuelt opp ved å trykke in knappen "OPP" Om du trykker inn og slipper knappen raskt - fortsetter maskinen å dra inn snøre - til du igjen trykker på "OPP" eller "STOPP/NED" Hvis du holder "OPP" knappen inn lengre enn ett sekund vil maskinen stoppe når du slipper "OPP" knapp -Altså et raskt trykk - Maskinen går til du trykker på "STOPP/NED" - Holder du knappen inne en stund - Så stopper maskinen når den slip- pes. Denne funksjon (som Dator var først ute med) er meget praktisk å bruke, foreks. når en raskt vil forflytte fiskeplass - eller om nylon har "strekt" seg under opphaling av full snik, slik at øverste angel stopper - la oss si - 2-3 favner under vannflaten istedenfor i vannflaten. Da holder du inne "OPP" til fisken er kommet så langt opp i vannflaten at en når å krøke den av. Med noe trening vil betjening av denne knapp falle naturlig.

"SLUR"

Når man slår på strømmen vil magnetkoblingen slå til og hjulet stå fast. Hvor hardt den skal slå til reguleres med rattet "SLUR". Det er den som skal se til at fisken ikke slites av snøret med passende kraft. (Etter kort tids bruk vil dette være lært.) Maskinen har også en auto- matisk overlastregulator som trer i kraft om man skulle få bottentak eller lignende, uansett hvor hardt "SLUR"rattet er stillet.

NAPP

Hvor meget fisk en vil ha fast før automatisk opphaling begynner, stil- les med dette rattet "NAPP" Din egen erfaring lærer deg fort hvilken stilling som passer best under de forskjellige forhold. Størrelsen på fis- ken, og på hvilken måte den er fast i angelen på varierer jo veldig. Når fast-fisk (Napp) er registrert, så kommer et blinkende -F- på dis- playet, samtidig som et lydsignal starter opp (pip-pip). Den blinkende

lydsignalet vil opphøre etter ca. 10 sekunder. Når fast fisk er registrert som nevnt, begynner maskinen opphaling, og stopper i vannflaten.

"BREMS"

For å unngå "vase på nylonsnøret" når det løper ut, stiller en rattet "BREMS" så høyt at nylon ikke får rulle fritt ut. Hvor hardt en skal stille "BREMS", avhenger av hvor tung pilk/jarstein en bruker. Men "BREMS" må ikke stilles så hardt at snøret ikke får løpe ut. Spesielt viktig er det at "BREMS" ikke står for hardt på om du anvender deg av NAPP NED eller B.F.PROG. Stopper hjulet registrer maskinen napp eller botten og begynner og dra opp.

Påspoling av nylonline

Nylonsnøret festes til linhjulet - "SLUR" settes på 2 - 3. Nylonrullen plaseres slik at det går lett å få linen til å løpe ut. Trykk på "OPP" - Motoren vil nå starte, og nylon spoles på hjulet på maskinen. (Da sik- kerhetbryteren vil stoppe motoren når du kjører forbi 00, må man trykke en gang til på "OPP"). Når passelig mengde nylon er spolet på hjulet, og sniken med angler og pilk/jarstein er festet på, er maskinen klar til å begynne å fiske med.

Værbestandig

Din Datar juksamaskin - BJ-5, er utviklet for å klare å motstå de harde værforhold ombord i en fiskebåt. Alle komponenter er av høyeste kva- litet -Nøye utvalgt etter omfattende testing. Maskinen er vanntett mot sjøsprøyt, - men den bør ikke utsettes for spyling under trykk, foreks. høytrykksvasker, da kan sjøvann trenge inn rundt hjulet for nylons- nøret, og sjøvann danner saltbelegg som igjen kan forårsake treghet og unødig slitasje. Skulle maskinen ved uhell falle overbord, - bør hele maskinen når den er tatt opp av sjøen, dyppes i et kar med ferskvann

så snart som mulig. Deretter må maskinen demonteres og alt sjøvann skylles av hver enkelt del med ferskvann. Elektronikken må etter at en har skyllet den godt, (med ferskvann) tørkes med varmluft - foreks. en hårtørker. Over 100 graders varme må ikke anvendes. Når alle deler er skyllet og tørket godt, settes maskinen sammen igjen - og den skal fortsatt fungere like godt. Om det er minusgrader og kalt bør man sette maskinen på 5-10 minutter før bruk. Maskinen har det best hvis den er bestandig påslått og "SLUR" stilt på 0, hele maskinen forbruker bare 5 watt.

Service

Din Dator juksamaskin type BJ-5 - krever minimalt med service. Det er imidlertid viktig at elektronikkpanelet (manøverpanelet) gjøres rent etter bruk, - da slog og smuss som får tørke inn gjør tekst uleselig og betjenings ratter trege. Likeså vil gummibeskyttere over knapper bli stive, og det oppstår sprekker som kan forårsake lekkasje. Derfor gjør elektronikkpanelet rent med ferskvann og myk børste (eller klut) med jevne mellomrom. Etter ca. års bruk (ca. 200-1500 timer) bør en skifte fett på snekkevekselen. Kontakt gjerne din forhandler for service. Han vet om noe behøves å gjøres, og kan gi deg hjelp og veiledning.

Feil med maskinen

Skulle feil oppstå med elektronikken, har vi (hovedlager og forhandlere) bytteelektronikk for utskiftning. Ta med maskin eller elektronikkpanel til din forhandler - som forsyner deg med et byttepanel. Det samme om eventuell feil skulle oppstå med den mekaniske siden av maskinen - Kontakt din forhandler.

NB! Dersom maskinen, eller del av den, og i spesielt elektronikken leveres til en ikke autorisert belitronic-verksted, og/eller det kan konstateres at noen ukyndige har forsøkt å reparere maskinen, opphører alle

garantier. Det samme om faste priser fra produsent og forhandlere.

Oppbevaring av maskin etter bruk

Oppbevar alltid din BJ-5 maskin på et tørt sted, når den ikke lengere er i bruk etter en sesong. Sleng den ikke sammen med våte tau, garn eller lign. Vri hjulet rundt engang iblant, så det ikke setter seg fast. Maskinen skal stå lagret i samme stilling som den har på søylen ombord i båten, eller med elektronikken opp. Dette for at eventuelt saltinnhold som er i luftrommet i elektronikkhuset (salt er tyngre enn luft) ikke skal få legge seg på de elektroniske komponenter på elektronikkpanelets bakside.

Program-Velger

HILING

Hiler 2 favner i draget, opp til innstilt hillengde.

NAPP OPP = OPP JUKSING

Jarstein/pilk går til innstilt dybde. Jukser opp innstilt jukslengde. Registrering av **napp** når jarstein/pilk går opp.

NAPP NED

Registrering av **napp** når jarstein/pilk går ned (og opp).

B.F. PROG.

Jarstein/pilk går til bunnen og jukser opp innstilt juksalengde. Jarstein/pilk følger bunnen, selv om dybden forandres når båten driver.

START

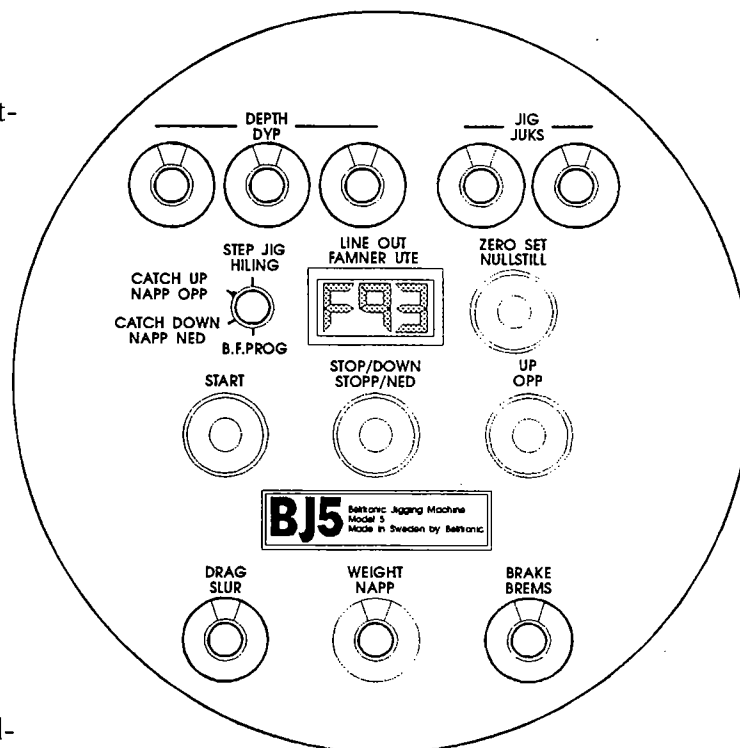
Et trykk gir klarsignal til elektronikken om å starte fiske, etter det innstilte program.

SLUR

Trinnløs innstillbar slur, gjør at fisken ikke slites løs fra anglene når båten hiver på seg i sjøen.

DYP = DYBDEINNSTILING

Fra 1 til 399 favner.



NAPP

Innstilling av fiskemengde før automatisk opphaling.

JUKS

Juks og hillengde innstilling, fra 1 til 99 favn.

FAVNER UTE

Displayen viser hvor mange favn line som er ute, og hvor dypt det er til bunnen.

NULLSTILL

Nullstiller av det elektroniske regneverk. Ved innhaling stoper maskinen automatisk ved null på display. Nullpunkt velges når øverste angel er i vannflaten.

OPP

Manuell oppkjøring foreks. ved bytte av fiskeplass.

BREMS

Trinnløs regulerbar brems for snørets utgangshastighet. Både lette og tunge jarstein/ pilk kan brukes.

TEKNISKE DATA

Vekt på maskin	ca 20 kg
Max effektforbruk	150 watt
Gjennomsnitt effektforbruk	70 watt
Driftspenning	12 og 24 volt
Kabelens dimensjon	4*4 / 4x2,5 mm ²
Max fiskedybde	399 favner