



Användarinstruktion MX-52, MX-102/104 med ny elektronik

Försäkra dig om att du är införstådd med ankarvinschens funktion och tillhörande säkerhetsföreskrifter. Ankarvinschen får endast användas av personer som i detalj känner till dess kontroller och hur den skall användas!

OBS! Enligt klassningssällskapen krävs att ett fartyg som ligger för ankar har ankartåget fastsatt i en pollare eller likvärdig, förstärkt punkt eftersom ankarvinschar inte är dimensionerade för de laster som uppstår under stormförhållanden. Detta gäller även mindre båtar.

OBS! Utsätt aldrig ankarvinschen för belastningar som överstiger märklasten.

OBS! När ankarvinschen inte används måste ankaret läggas fast på en knap eller likvärdigt förstärkt punkt, för att förhindra skador på ankarspelet och båten.

OBS! Vi rekommenderar att alltid använda båtens motor för manövrering.

HANDHAVANDE:

Vid användning av ankarspelet ska motorn vara igång med ett varvtal på 1500-2000 varv, vilket ger hög spänning med bra kraft och sparar på batteribanken.

1. Start: Aktivera spelet genom att hålla Röda Powerknappen intryckt tills den lyser med fast sken. Sätt därefter den Gula Knappen i högfartsläge (high).
2. Tryck på nedre delen på den Gröna Knappen (vippströmbrytare med två lägen) för att frikoppla spelet, så att ankaret åker ut. (Fritt fall)
När detta sker blinkar lampan på Röda Powerknappen till en början, och lyser därefter med fast sken. Om/När lampan blinkar, så har inget eller för lite band åkt ut, vilket innebär att man inte kan köra upp ankaret. Om lampan fortsätter att blinka så kontrollera att inte ankaret fastnat och/eller dra ut mer band för hand.
3. Tryck på övre delen på den Gröna Knappen för att stoppa och spänna ankarbandet. Du kan med den Gula High/Low Knappen välja hur snabbt du vill dra in och spänna ankarbandet. Observera att du inte får trycka på den Gröna Upp-Knappen innan ankaret nått botten, eftersom det då kan uppstå ett kraftigt stopp-ryck som ev kan skada ankarspelet.
4. När du har ankrat stänger du av systemet via huvudmanöverpanelen genom att hålla Röda Powerknappen intryckt tills den slocknar (Barnsäkert läge). VIKTIG säkerhetsåtgärd!
5. Behöver du justera ankaret – slå på huvudmanöverpanelen med röda powerknappen tills lampan lyser med fast rött sken. Välj hög eller lågfartsläget. Kör upp med gröna uppknappen

för att korta bandet. Om du behöver köra ut mer band så tryck på gröna nerknappen så spelet frikopplas (röda lampan blinkar). För att låsa ankaret vid rätt position ska röda lampan lysa med fast sken. Om lampan blinkar i detta läge måste mer band dras ut först tills röda lampan lyser med fast sken.

6. När du lättar ankar:

För att köra upp håll den Gröna Uppknappen intryckt tills spelet stannar med hjälp av sköljstoppbrickorna, släpp sedan upp knappen och håll den intryckt igen tills spelet automatiskt stannar med hjälp av ändstoppbrickorna.

(Efter sköljstopp går ankarspelet automatiskt ner i lägre hastighet.)

7. Lågfartsläge får inte användas konstant utan endast vid finmanövrering av ankarspelet.

Lågfartsläge får köras max 1 minut. Detta pga att motorn drar mer ström och blir varmare vilket kan förkorta motorns livslängd. Om lågfartsläget används för länge går systemet över i ett skyddat läge, som är möjligt att återställa efter en tid.

8. Ankarspelet är inte konstruerat för att lösgöra hårt fastsittande ankare. Om ankaret inte lossnar lätt från botten när du ska köra upp så kanske det fastnat i botten, kabel eller dylikt. Det kan krävas mycket stor kraft för att lösgöra ett hårt fastsatt ankare och för att inte riskera att allvarligt skada ankarspelet, med påföljande kostsam reparation, så måste ankaret lösgöras genom att linda bandet runt en pollare och använda båtens motor för att köra loss det. Efter detta kan du köra in bandet som vanligt med ankarspelet.

9. När du har tagit upp ankaret stänger du av systemet via manöverpanelen genom att hålla röda powerknappen intryckt tills den slocknar (Barnsäkert läge). **VIKTIG säkerhetsåtgärd!**

10. Fjärrkontroll:

Hantering av fjärrkontroll sker med funktionerna upp och ner enligt ovan. Det går ej att välja hög- eller lågfart med fjärrkontrollen.

Återställning & Felsökning:

A. Återställning av skyddat läge:

Skyddat läge begränsar risken för skador vid överhettning då systemet körs för länge i lågfartsläget, enligt punkt 7 ovan:

- a. Bryt strömmen genom att slå av huvudsäkringen
- b. Slå på säkringen
- c. Aktivera systemet på vanligt sätt via röda power-knappen
- d. Välj högfartsläget
- e. Undvik att köra systemet i lågfartsläget längre tid än nödvändigt

B. Manuell frikoppling av bandtrumman:

- a. Frikoppla spelet manuellt genom att trycka hårt (9Kg) på den stora röda brickan (frikopplingsmekanism) på sidan på winchen.
- b. Dra ut bandet 5-6 meter.
- c. Tryck på upp-knappen på manöverpanelen, och håll den intryckt tills ankaret stannar i sköjläget. Släpp knappen.
- d. Tryck in upp knappen igen och kör in ankaret tills det stannar automatiskt i stoppläget.

C. Felsökning:

Om problem kvarstår efter försök till reset enligt punkt A samt B ovan, måste man kontrollera batteristatus och att systemet har bra spänning.

Vanliga fel är för klena kablar, oxiderade kontakter och batteriproblem.

Även om båtens motorinstrument visar på bra spänning, så innebär inte det per automatik att spänningen är bra vid ankarspelet.

OBSERVERA: Man få aldrig försöka tvångsköra spelet/motorn direkt från strömkälla!
Anslut motorkablarna från spelet endast till elektronikboxen, med dess elektronik och styrning.

Se vår hemsida för anvisningar och instruktioner

www.winchmatic.se

**Tack för att du valt ett Winchmatic MX-Bandankarspel till din båt,
och ha det så bra på sjön!**



Winchmatic Sales AB, Skogsövägen 22, 13333 Saltsjöbaden, Sweden
info@winchmatic.se Tel. +46 (0)8 711 12 22