2026-04-01

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

med programversion 1.6 levererat from ca 2024-04-01
(2 versioner: 2024 med yttre mjukstartsrelä och från 2026 med inbyggt mjukstartsrelä)

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

OBS! Enligt klassningssällskapen krävs att ett fartyg som ligger för ankar har ankartåget fastsatt i en knap eller likvärdig förstärkt punkt eftersom ankarspel inte är dimensionerade för de krafter som uppstår under hårt väder. Detta gäller även mindre båtar.

OBS! Utsätt aldrig ankarspelet för belastningar som överstiger maxbelastning.

MX-52 = 430 kg **MX-102 = 1025 kg** **MX-104 = 1110 kg**

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

Vid användning av ankarspelet ska båtens motor alltid vara i gång, vilket ger hög spänning med bra kraft och sparar på batteribanken



Röd = Power (på/av)
Gul = High/Low (högfart/lågfart)
Grön = Up/Down (upp/frikoppla)

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

UPPSTART – Vid tillslag av båtens eller ankarspelets huvudbrytare (ej i ankarspelsleveransen och är beroende på montaget) matas elektronikboxen med båtens spänning via säkringen. Första gången eller om systemet varit utan ström, sker en mjukstart som tar ca 30 sekunder. Under uppstarten lyser en Röd Diod i styrboxen som sakta minskar i ljusstyrka.
Detta indikerar att systemet är OK.
Efter de ca 30 sekunderna kan man gå vidare med tillslag enl följande:

1. Start: Aktivera spelet genom att hålla Röda Powerknappen intryckt ca 2 sekunder varefter den lyser med fast sken. Sätt den Gula Knappen i högfartsläge (high). Ankarspelet ska normalt köras i högfartsläget.
   (Låg fart skall endast användas vid mindre justeringar, och ska köras i maximalt 30 sekunder då det utvecklar mer värme)

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. Observera att du inte bör trycka på den Gröna Upp-Knappen innan ankaret nått botten, eftersom det då kan uppstå ett kraftigt stopp/ryck som kan skada ankarspelet.
   Det finns även en säkerhetsfunktion som hindrar låsning (att köra upp) av trumman om farten ut på ankaret/bandet är för hög. Om man har tryckt på den gröna knappen för att låsa trumman och farten är för hög, så sker låsning automatiskt när trum-rotationen (farten ut på bandet) har blivit tillräckligt låg.
   Du kan med den Gula High/Low Knappen välja hur snabbt du vill dra in och spänna ankarbandet. Normalt ska man alltid köra i läge High.

4. När du har ankrat stänger du av systemet via huvudmanöverpanelen genom att hålla Röda Powerknappen intryckt tills den slocknar (Barnsäkert läge). **VIKTIG säkerhetsåtgärd!**
   I samband med införandet av Reläfunktionen V1.6 som ger mjukstart, sker efter ett antal minuter även ett automatiskt avslag av systemet.

5. Behöver du justera ankaret – slå på huvudmanöverpanelen med röda power-knappen 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 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 (stoppet indikeras genom att Röda Power Knappen börjar

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

blinka snabbt), och släpp då knappen och låt ankaret hänga och bli rent. Kontrollera även att inget stort har fastnat på ankaret (såsom tex en sten som kan skada spelet). Efter sköljstopp går ankarspelet automatiskt ner till Low- lägre hastighet. När du vill köra upp ankaret helt, håll den gröna knappen intryckt igen tills spelet automatiskt stannar med hjälp av ändstoppbrickorna (stoppet indikeras genom att Röda Power Knappen börjar blinka snabbt). Släpp knappen.

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 knap 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 power-knappen intryckt tills den slocknar (Barnsäkert läge).
   VIKTIG säkerhetsåtgärd!

10. **Fjärrkontroll:**
    Hantering av fjärrkontroll sker med två knappar - upp och ner enligt ovan.
    Det går inte att välja hög- eller lågfart med fjärrkontrollen, utan det blir den farten som är satt med den gula high/low knappen.

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

Återställning & Felsökning

1. **Återställning av skyddat läge**
   Skyddat läge begränsar risken för skador vid överhettning då systemet körs för länge i lågfartsläget, enligt punkt 7 ovan: Motsvarande skydd finns om ankaret sitter fast i botten och trumman ej roterar när man försöker köra spelet. Röda knappen börjar då att blinka.
   För att återgå till normalt läge krävs att ca 5 meter band ska dras ut.
   a. Bryt strömmen genom att slå av huvudsäkringen eller huvudbrytaren.
   b. Vänta 10 sekunder och slå till säkringen igen.
   c. Aktivera systemet på vanligt sätt via röda power-knappen.
   d. Välj högfartsläget.
   e. Frikoppla så att ankaret faller. Om det ej sker automatiskt så gå vidare till punkten 2 nedan och tillse att minst 5 meter band har gått ut.
   f. Undvik att köra systemet i lågfartsläget längre tid än nödvändigt.

2. **Manuell frikoppling av bandtrumman:**
   a. Systemet ska vara tillslaget = Power ON.
   b. Frikoppla spelet manuellt genom att trycka hårt (9kg) på den stora röda brickan/knappen (frikopplingsmekanism) på sidan av winchen. Den måste behållas intryckt för att trumman ska kunna rotera. När trumman roterar skickas pulser in till styrelektroniken, vilket innebär att elektroniken efter ca 5 meter band kan köra in igen, då ankaret fallit bort från båten.
   c. Dra ut bandet 5 - 6 meter.
   d. Tryck på upp-knappen på manöverpanelen, och manövrera på vanligt sätt.

3. **Felsökning:**
   a. Om problem kvarstår efter försök till återställning enligt punkt A samt B ovan, måste man kontrollera batteristatus och att systemet har bra spänning.
   b. Vanliga fel är för klena kablar, oxiderade kontakter och batteriproblem.
   c. Även om båtens batteri-instrument visar på bra spänning, så innebär inte det per automatik att spänningen är bra vid ankarspelet.

OBS!
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 övrig tekniskspecifikation
www.winchmatic.se

Tack för att du valt ett Winchmatic MX-Bandankarspel!

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