

MONTERINGSANVISNINGAR **MX PC-Series**

Viktigt! - Läs detta innan ankarvinschen installeras och används

Försäkra dig om att du är införstådd med ankarvinschens funktion och tillhörande säkerhetsföreskrifter, innan installationen påbörjas. 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 en 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 båten.

OBS! Vi rekommenderar att alltid använda båtens motorn när ankaret halas hem.

OBS! Koppla alltid bort ankarvinschen med manöverströmbrytaren när den inte används, för att förhindra oavsiktlig inkoppling.

OBS! Se till så att ingen uppehåller sig i närheten av ankarbandet och bandtrumman när dessa är i rörelse. Risk för personskador!

OBS! Elmotorn blir varm vid användningen (och en viss tid efteråt) - Berör inte Motor / Växellåda.

OBS! Använd inte ankarspelet utan att alla tillbehör sitter ordentligt på plats.

WinchMatic AB

A. Läs detta noga innan du börjar montera ditt WM -Spel

1. Tänk först noga igenom hur du vill ha ditt montage i båten.
2. Gör sedan ett preliminärt montage för att kontrollera och mäta alla vinklar samt avstånd.
3. När du är nöjd med resultatet kan du börja med att skruva fast själva spelet.
4. Börja alltid med att montera spelet och fortsätt sedan med andra detaljer och utrustning.

B. Material

1. Använd endast rostfria infästningsdon och elmaterial som är avsedda för marint bruk.
2. För en komplett montering behöver du, förutom material från WinchMatic och normala handverktyg, följande:
 - ✓ Lämpliga bultar, M8 / M10 till spelet och brytrullar.
 - ✓ SIKAFLEX el liknande produkt för tätning av genomföringar, fastsättning mm.
 - ✓ Matarkablar. - Se rekommendationstabell!
 - ✓ En tunn tråd / Snöre som riktdon under preliminärmontaget.
 - ✓ Ibland kan det även vara bra att ha material till hands för uppbyggnad av underlag till ankarspelet och rullar, samt till förstärkningar av fästpunkter och genomföringar.

C. Ankarspel och Rullar

1. Ankarspelet kan monteras nästan var som helst, i eller utanpå båten och i alla positioner, förutom så att lintrumman hamnar vertikalt / stående.
2. I vissa fall kan det vara lämpligt att bygga en plattform el. dyl. för spelet. Speciellt när det placeras mot bord eller botten i båten.
3. Tänk på att lite vatten alltid följer med bandet in, - men det är nästan ett försumbart problem efter som endast tre matskedar kommer att droppa från ett 60m band som varit ute.
4. Om du vill skydda inredningen i båten kan du klä in bandet med en rörhalva el dyl.
5. Var noga med att placera ankarrullen tillräckligt långt ut från kant så att ankaret går fritt från stäv, reling respektive badbrygga.

D. Bandtrummans axel skall sitta vågrätt, rullar och spel skall vara centrerade.

1. För att bandet inte skall glida av brytrullarna skall bandtrummans axel vara horisontellt monterad och alla rullarna centrerade. Dvs rullens axel skall sitta vinkelrätt mot centrum på nästa rullens axel eller bandtrummans intag.
2. Bandet kan emellertid alltid vridas ända upp till 180 grader mellan rullarna, för att vinkla av huvudriktningen åt vilket håll som helst till nästa brytrulle.
3. Gör små hål genom däck, skott osv och använd sen en tunn tråd för att kontrollera riktningarna.

E. Beakta måtten B och M.

- **B**-mättet, d v s Avståndet mellan Automatstoppsgivaren i Bandlebaren och slutänden på Ankarbandet, får ej **vara mindre än 150 mm**.
- Storleken på **M**-mättet mellan ankarspelet och första brytrullen är beroende av båtens vikt och modell på spel. (*Se tabellen*)

Tabell M - Mått för båtar med vikt upp till:

3 ton	600 mm	11 ton	850 mm	25 ton	1100 mm
5 ton	650 mm	15 ton	950 mm	L-Modeller	Dubbla mått
8 ton	750 mm	20 ton	1050 mm		

1. Om båten t ex väger högst **3 ton** skall **M**-mättet således vara 600 mm för 60m-versionerna av spel.
2. **M**-mått för tyngre båtar hittar du i **M**-tabellen här ovan.
3. Det är dock alltid bra om M-mättet är så stort som möjligt, detta för att minska påfrestningen på bandförarens mekanik.
4. Om du föredrar att mäta **M**-mättet från centrum på brytrulle och fram till bandföraren, kan du minska **M**-mättet i tabellen med 310 mm.
5. Observera att dessa mått är de mekaniska minimimåtten som spelet tillåter för en god funktion.
6. För att säkert uppnå korrekt **Sköjläge** och **Slutläge** kontrollera noga brytbrickornas placeringar på bandet. (*Se även nedan Placering Brytbrickor.*)

F. Använd starka infästningspunkter.

1. Dimensionera infästningspunkterna med utgångspunkt från den maximala dragkraft som kan uppstå.

2. Kraften fördelas normalt på fyra stycken *M8* bultar på brytrullar och ankar-rulle, samt **fyra eller sex** *M8/M10* på ankarspelet. (Sex bultar behövs endast när spelet är utrustat med egen Brytrulle i framkant A18, och bandvin-
kel ut från spelet överstiger 45 grader!)
3. Brytrullen är vanligen den som får uppta den största kraften, då kraften ökar med brytvinkeln.
4. Använd alltid stora brickor eller en platta för att fördela kraften jämnare om du monterar i mjukare material än stål.
5. Glöm inte att försänka borrhålen på utsidan och sedan täta med *SIKA-FLEX* eller liknande.

G. El och Elektronik.

1. Elkomponenter och kabelareor anges i bladet "*Kopplingschema för WinchMatic WM-Spel PC Series MX*".
2. Ankarspelet skall alltid anslutas till båtens startbatteri, och med rätt tilltagen kabel för att få rejal kraft. För klena och långa kablar ger stora spänningsfall och motorn tappar ork.
3. Det är således dålig ekonomi att köpa ett fint *WM*-spel och sedan snåla på kablarna.
4. Om du av någon anledning vill undvika långa grova kablar kan du välja ett extra batteri i närheten av spelet och sedan ansluta detta med minst 16 mm² kablar till laddningen.
5. Kör alltid båtens motor på cirka 1 500 - 2 000 v/m när ankarspelet används. Det ger dig hög driftspänning och stor dragkraft samt skonar dina batterier. **OBS: Spelet slutar automatiskt att fungera om spänningen understiger 10 Volt!** Kontrollera därför batterispänningen ofta, speciellt när du provkör spelet under montering på land.
6. Sensorn för Automatstoppet sitter inbyggd i spelets svarta bandleddarhus.
7. Bägge positionerna, Skjölj och Ändstopp, måste markeras på bandet!
8. Kontrollera att den **GULA** LED lampan på anslutningssockeln *J-7* i elboxen glimmar till när märbrickorna passerar under bandleddarhuset. **OBS! Brickorna måste vara plana och bägge markeringarna, Skjölj samt Stopp, måste monteras.**
9. *Manöverpanel(er)* bör placeras så att, minst en är monterad där du har uppsikt över det inkommande ankaret. Detta ger dig möjlighet att i en nödsituation nå fram till ankarrullen samtidigt som du kör spelet. (*Styrströmmen, -den RÖDA Power-, skall alltid vara avstängd under färd!*).
10. Du kan montera hur många extra manöverpaneler som du önskar. *Elboxen* är förberedd med två extra anslutningsplintar (*MP-2,1* och *MP-2,2*). Önskar du ännu fler, parallellkoppla kablarna till valfri *MP-2* sockel.
11. *Automatsäkringen/Överbelastningsskyddet* bör placeras så nära batteriets pluspol som möjligt och rättvänd *Line in/out*, men fortfarande lätt åtkomlig.

12. *Kabelareor* och säkringar framgår av de med spelen bifogade *Kopplingsanvisningarna*. Placera elkomponenterna så torrt och skyddat som möjligt så att inte vatten kan tränga in i elboxen eller rinner efter kablarna.
13. Om *felsökning* skall ske, beakta elens polaritet.
14. *Radiokontrollens* mottagare placeras så högt och centralt i båten som möjligt. Undvik närhet till metallföremål som kan störa mottagningen. Prova dig fram till bästa position och räckvidd innan du fäster den. Antennen kan förlängas med dubbla längden om behov föreligger.
15. Fyll i och spara *Garantibeviset* tillsammans med datumstämplat inköpskvitto.
16. Inkommande kablar till Kretskortet är märkta med Gul nummertejp. Dessa nummer överensstämmer med respektive *Anslutningsplints* **J**-nummer.
17. *Anslutningsplintarna på kretskortet* i elboxen är märkta med **J**-nummer för anslutning av kringutrustningen enligt följande:

J 10 = MP 2 - 2	J 5 = Radio 2/4 kanaler	J 4 = Extra (Anv ej fn)
J 9 = MP 2 - 1	J 11 = MP 1 Huvudpanel	
J 3 = Styrström	J 6 = Puls från spelet	J 7 = Autostopp
	J 1 = Reset	J 2 = Relä

H. När alla komponenter är monterade samt kopplade, gör så här för att montera signalbrickorna till Autostoppet:

VIKTIGT beträffande signalbrickorna: Du får aldrig använda någon annan typ av brickor eller utförande på nitningen av dessa. Signalbrickorna är specielltillverkade i exakt dimension för att passa och fungera i Spelets *Bandlebare* och ge en riktig funktion av *Autostoppet!*. Om du försöker att montera någon annan typ av signalbrickor som eventuellt är tunnare, tjockare, har större eller mindre diameter samt nitar dessa med utstickande skallar, **kommer spelet att förstöras** och bandet att fastna i *Bandlebarens* ögla.

1. Tag bort skyddsplåten som sitter över bandlebaremekanismen. Detta gör du enklast genom att med högra handens handflata mjukt trycka ner plåten i dess framkant så mycket så att du med vänster hand kan kränga den fasade underkanten på plåten över distansröret som den sitter i spänning runt. Sen är det bara att dra upp hela den bockade skyddsplåten. (När du skall sätta tillbaka den är det bara att trycka ner plåten tills den snäpper fast runt sitt rör igen!)
2. Spelet och styrelektroniken i kontrollboxen levereras normalt i modet frikopplat läge. Börja därför med att dra ut ett antal meter band, så du har tillräckligt

att arbeta med när du skall installera brickor och brytrulle/-ar. (Skulle spelet ej vara i frikopplat läge, håll in den stora **röda frikopplings-knappen** på spelets högra sida och dra sedan ut bandet!)

3. När du monterat brytrulle/-ar och andra beslag, drag så bandet genom dessa och fäst ditt ankare på utsidan av båten i ankarbandet med schackeln. Raka änden på schackeln skall sitta i bandöglan! Drag ut ett par meter band, så att du har tillräckligt att arbeta med.
4. Kontrollera att kablarna för **Automatstoppet (J-7)** och **Puls från spelet (J-6)** sitter i sina anslutningar på kretskortet och att inte färgerna på kablarna blivit förväxlade. Den **GULA** led-lampan skall sitta på **Autostoppet** och den **GRÖNA** led-lampan på **Puls-kontakten** **OBS! Viktigt**. Om du monterar av kontakterna från sina sladdar, kom ihåg att LED-lamporna skall sättas tillbaka vända så, att det ben som har en liten fasad slipning markerad i lampglasets ovanför, hamnar på **BLÅ** kabel och andra benet med **SVART** kabel.
5. Slå till **Automatsäkringen / Överbelastningsskyddet**.
6. Starta spelet på **Huvudmanöverpanelen MP - 1** genom att hålla in överkanten på den **Röda vänstra** knappen (**POWER**) i minst tre sekunder eller tills den börjar blinka.
7. Tryck en gång i överkant på den **Gröna högra** knappen med pilmarkeringar (**Up/Down**) på **Huvudmanöverpanelen**, så kommer spelet att gå till **Låst läge**, dvs bandtumman är blockerad.
8. Ställ nu den **Gula mellersta**, **Hastighetsväljarknappen**, på huvudpanelen i läge **Low**.
9. Vinscha därefter, genom att hålla in den **Gröna knappens** övre del, på lågfart in ankaret till ett första läge där du önskar placera ditt Ankares **Sköjljäge**. (Vi rekommenderar att detta första läge placeras så, att ankarets lägg når en liten bit över vattenytan, för att undvika att ankaret vid sjögång slår i skrov, flaps eller drev mm.)
10. Rita så ett märke på bandet mitt för / under vinschens **Bandledarhus**.
11. Kör nu, genom att trycka på den **Gröna** knappen **Upp**, försiktigt in ankaret i det Automatiska lågfartsläget tills det sitter perfekt i ankarbeslaget, - Inte för hårt men heller inte för löst !
12. Gör en till markering med penna på bandet mitt under **Automatstoppsgivaren**, mitt under **Bandledarhuset**. Där på bandet skall sedermera det andra paret signalbrickor placeras. **Slutstoppet** för ankaret.
13. Ställ den **Gula knappen** **Hi/Low** på manöverpanelen i läge Hi.
14. Tryck en gång i underkant på den **Gröna** knappen **Down**, och släpp därigenom ut ankaret så mycket att bägge de markeringar som du gjort med penna på bandet blir väl synliga.
15. Tag nu två av de fyra rostfria markeringsbrickorna, - (som senare parvis skall nitast fast definitivt på var sida av bandet för att markera de automatiska stoppen) -. Fäst med maskeringstejp provisoriskt brickorna mitt emot varandra på var sida av bandet ca. **20 - 25 cm tidigare** (in på bandet i riktning

mot spelet), **före** den första markeringen du gjorde på bandet, den för **Skjöljstoppet**.

16. Tag en trubbig körnare och vidga försiktigt ena änden de bägge 9 mm långa nitörren som du skall fästa märkbrickorna på bandet med.
17. Tag därefter en syl och vidga, utan att skada fibrerna, försiktigt upp ett hål i bandet på det ställe som du markerat för ditt innersta stopp, **Slutstoppet**.
18. Tag ett av rören, träd det på sylens spets med den vidgade änden nedåt.
19. Träd en bricka på röret med den djupa sidan uppåt. Skjut sedan försiktigt utan att skada trådarna, röret upp genom hålet du tidigare gjort på bandet.
20. Sätt på nästa bricka med den djupa sidan nedåt och vidga sen försiktigt övre änden på nitörret med körnaren, så att brickorna inte faller av.
21. Vidga rörändarna ytterligare och nita försiktigt, än från den ena sidan av bandet, än från den andra sidan, tills förbandet är tätt och **slätt**. **OBS! Inga vassa kanter eller någon nitskalle får sticka ut! Slå lagom hårt VIKTIGT!**
22. Tryck en gång i överkant på den **Gröna** knappen Up/Down på Huvudmanöverpanelen. Tryck en gång till samt håll in den övre kanten på samma knapp och kör spelet tills det stannar automatiskt.
23. Nu skall du kontrollera om ankaret har stannat i sitt **skjöljläge** på det ställe du önskade. Om så ej är fallet, mät hur mycket tidigare eller senare du skulle ha önskat att det stannat. Markera sedan denna skillnad på bandet med en penna, antingen före eller efter ditt provisoriskt tejpade brickpar, beroende på vad som är lämpligt. - Nu har du även fått den exakta positionen för första paret brickor, **Skjöljläget**, på din båt!
24. Upprepa moment 16 till 21 med dessa två brickor för **Skjöljläget**.
25. Nu kan du provköra spelet ett antal gånger och kontrollera att allt fungerar som det skall. Den **GULA** led-lampan på sockeln **J-7** till **Automatstoppet** i elboxen, skall glimma till en gång när du släpper ut ankaret från sitt innersta **Stopppläge** i ankarrullen. Lampan kommer även att lysa kontinuerligt när ankaret är helt uppe / inne. Den **GRÖNA** Led-lampan på sockeln **J-6** till **Puls från Spelet** skall blinka rytmiskt sex gånger per trumvarv när trumman rör sig.

Tips! Om spelet mot förmodan inte reagerar när du trycker på den redan påslagna *manöverpanelen*, drag då först ut minst en halv meter av bandet (*Är trumman låst, håll in röda frikopplingsknappen på spelet och drag ut*), gott och väl så mycket att bägge stoppmarkeringarna på bandet är väl synliga utanför spelet! Detta för att de bägge stoppmarkeringarna måste passera givaren i tur och ordning när du sedan vindar in bandet på trumman!

Tryck därefter en gång på den **RÖDA "Reset-Knappen"** som sitter utanpå elboxens högra nedre långsida. Den **GULA** led-lampan i boxen kommer att blinka till en gång. Spelet befinner sig nu i fasen *"Ankaret ute och låst"* och går att vinda in med ett tryck på **GRÖNA** knappen, pil **UPP**.

OBS! Tryck *aldrig* *Ner* direkt efter att du använt RESET-Knappen!

Du kan då allvarligt skada hela urkopplingsmekanismen och spelet blir obrukbart och måste in för dyrbar reparation.

Du får ej heller på några villkors vis försöka att tvångsköra spelet direkt från strömkälla, utan anslut enbart motorkablarna från spelet över kontrollboxen och dess elektronik och kontakter.

**Tack för att du valt ett WINCHMATIC WM- bandspel till din båt,
och ha det nu så bra på sjön!**

Hos oss är det alltid sommar!

Per Ch. Svensson, WinchMatic AB