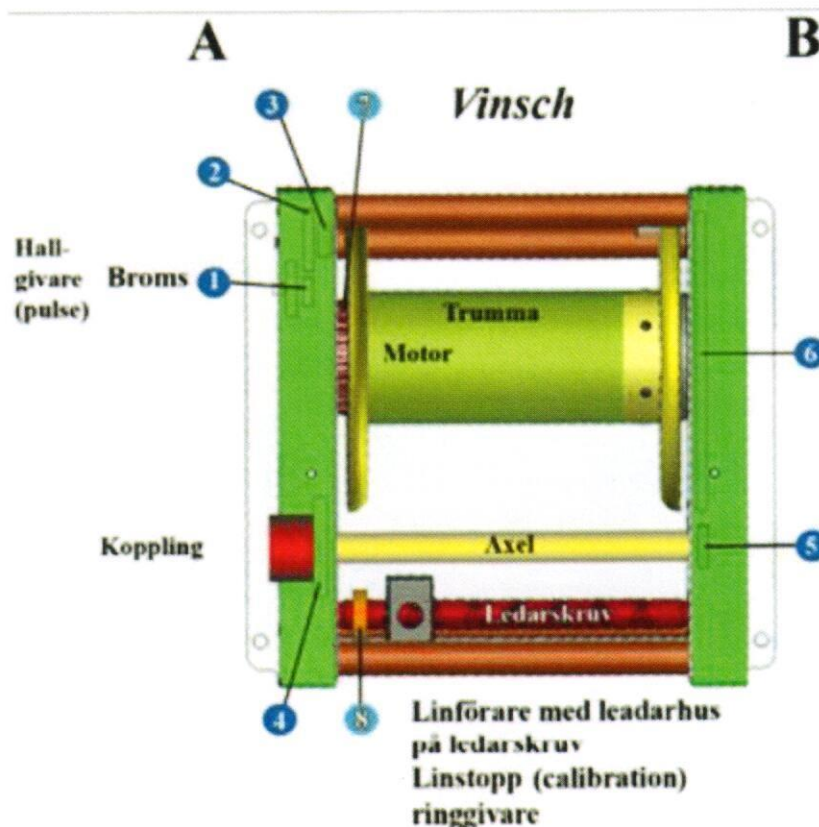




9. Benämningar

Ankarspelet består av vinsch, manöverpaneler och rullar. Vinschens vänstra sida benämns A och dess högra benämns B. Ibland talar man om gavel A resp. gavel B.

- Vinschens synliga huvuddelar är stomme, trumma och linförare.
- Motorn finns inuti trumman. Bromsen utanför denna på gavel A. Koppling på gavel A.
- Hjulen numreras från 1 till 8 i den ordning de drivs från motorn via koppling och axel till trumma, från trumma till ledarskruv.
- Från hjul 3 till 6 används kedjor, i övrigt kuggremmar.
- Linföraren styr linan (bandet) på trumman. Ankarspelet manövreras från manöverpanel.
- Driftsignal och elkraft styrs från en elektronik-enhet inbyggd i vinschen.
- "UP" avser inhalning och "DOWN" frikoppling.



- Vinschens broms ligger alltid på när strömmen är bruten och hindrar trumman att gå baklänges. - Vid inhalning släpper bromsen mekaniskt och bandet rullas upp på trumman.
- Vid frikoppling körs motorn baklänges under bråkdelen av en sekund, varvid centrifugalkraften drar isär kopplingen och trumman kan rulla fritt. Motsvarande rörelse kan åstadkommas manuellt genom att vrida kopplingen (den röda "ratten") medurs ett tiondels varv. Linan måste avlastas för att vridningen skall kunna ske - d.v.s. spänn, släpp, vrid. Om linan inte kan avlastas kan man vrida kopplingsaxeln med en 13 mm nyckel.
- Givaren för kalibrering/programmering sitter på linföraren.
- Hallgivaren sitter över bromsen och känner av 8 magneter på trumman.