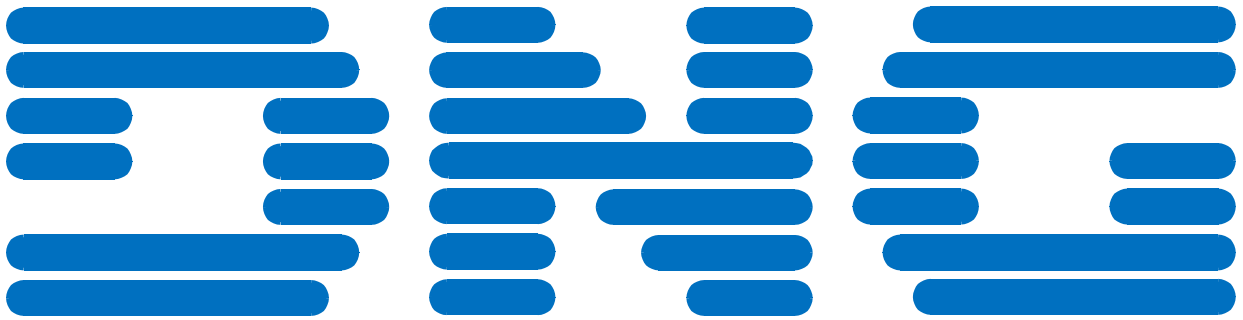


# NOTENDA HANDBÓK



---

*C-600i*

**Tölvustýrð færavinda**

---



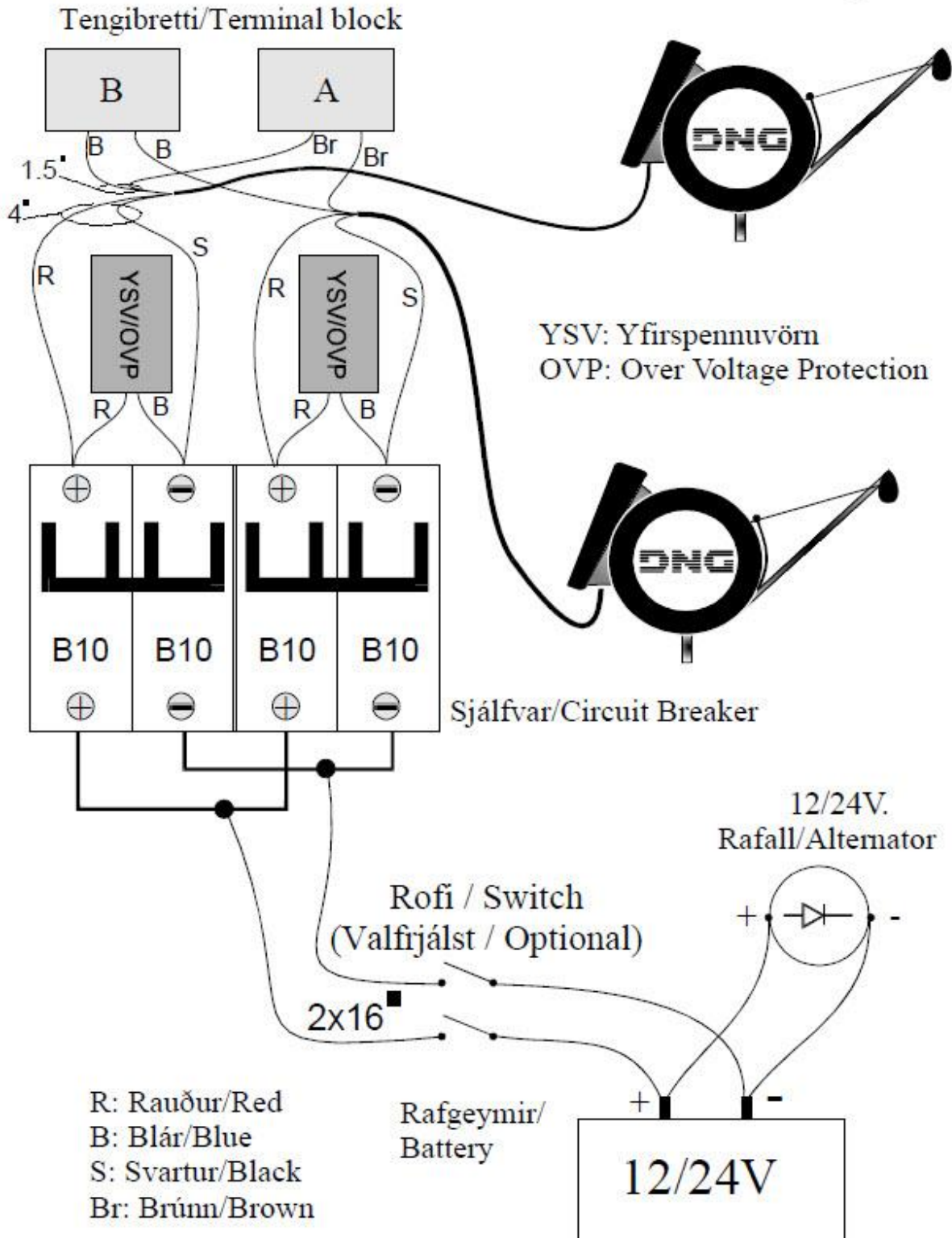
## Útgáfa 3.00

**Þessi handbók gildir fyrir útgáfu 4.00 af  
*C-6000i* hugbúnaðinum.**

**Handbókin gæti einnig nýst fyrir fyrri útgáfur af *C-6000i* hugbúnaðinum, en nokkrir valmöguleikar sem lýst er, eru þá ekki fyrir hendi.**

# DNG C-6000i

## Tengimynd Connection diagram



## Efnisyfirlit

<b>INNGANGUR</b> .....	<b>1</b>
<b>YFIRLIT</b> .....	<b>2</b>
Helstu eiginleikar DNG C-6000i tölvuvindunnar	2
Handbókin	2
Megin hlutar vindunnar	4
<b>UPPSETNING</b> .....	<b>6</b>
Festing vindunnar	6
Rafmagn	6
Ræsing vindunnar	7
Yfir- og undir spenna	7
Lína og sakka	8
<b>SKJÁRINN</b> .....	<b>10</b>
<b>STJÓRNUN VINDUNNAR</b> .....	<b>12</b>
Grunn stjórnun	12
Frekari möguleikar	13
<b>SKJÁSÍÐUR</b> .....	<b>16</b>
SKJÁSÍÐA EITT - Grunnstillingar	16
SKJÁSÍÐA EITT – Smokkfiskstillingar	20
SKJÁSÍÐA EITT - Makríl stillingar	22
SKJÁSÍÐA TVÖ - Veiðikerfi	25
SKJÁSÍÐA ÞRJÚ – Ýmsar stillingar	28
SKJÁSÍÐA FJÖGUR - Keipgerðir	32
SKJÁSÍÐA FIMM - Viðhald	34
Samskiptaskjásíða	37
<b>LAUSN VANDAMÁLA</b> .....	<b>40</b>
VIÐAUKI A - ÁBYRGÐ	43
VIÐAUKI B - AUKAHLUTIR	44



## INNGANGUR

Ágæti viðskiptavinur,

Það er okkur sönn ánægja að bjóða þig velkominn í hóp þeirra fjölmörgu sjómanna sem af hagsýni hafa valið *DNG C-6000i* tölvuvinduna í báta sína. Um leið viljum við beina athygli þinni að nokkrum atriðum sem að okkar mati, gæti reynst þér gagnleg.

Þessi bæklingur lýsir uppsetningu vindunnar, hvernig vindan er tengd rafkerfi bátsins og einnig hvernig hún er stillt og notuð. Gefðu þér góðan tíma og lestu bæklinginn frá upphafi til enda. Það er okkar reynsla, að því meiri tími sem tekinn er í að kynna sér efni hans, því færri vandamál hafa komið upp og betur hefur tekist að nýta þá öfluglu möguleika sem færavindan býður upp á. Jafnvel þó að þú notir ekki þessa möguleika í byrjun, þá veist þú af þeim sem svo auðveldar þér að nýta þá síðar, þegar þú þarft á þeim að halda.



*DNG C-6000i* tölvuvindan þín hefur farið í gegnum strangt gæðapróf þar sem allar stillingar voru prófaðar undir margs konar álagi. Þá var hún vatns- og loftþrýstiprófuð. Við erum sannfærðir um að vindan muni þjóna þér vel um ókomin ár.

Að lokum viljum við, hjá Slippnum Akureyri ehf., óska þér til hamingju með nýju *DNG C-6000i* tölvuvinduna og við höfum þá trú að hún eigi eftir að færa þér margan góðan feng á komandi árum.

Góður fengur með DNG handfæra vindu.

## YFIRLIT

### Helstu eiginleikar DNG C-6000i tölvuvindunnar

*DNG C-6000i* er mjög fullkomið veiðitæki. Megin tilgangi tækisins er hægt að skipta í þrjá hluta. Í fyrsta lagi að renna línunni út með sökkunni á endanum og nema þegar sakkann nær botninum. Í öðru lagi að keipa til að draga að fisk og skynja þegar fiskurinn bítur á krókana. Í þriðja lagi að draga fiskinn upp úr sjónum.

Nokkrir eiginleikar *DNG C-6000i* vindunnar eru:

- Lág straumnotkun, mikil afköst.
- Vinnur bæði á 12V og 24V jafnstraums rafkerfum.
- Algerlega vatnspétt.
- Samskipti á milli vinda.
- Innbyggð og eigin veiðikerfi.
- Leitarkerfi.
- Hægt að aðlaga nánast öllum aðstæðum.
- Veiðikerfi fyrir smokkfisk og makríl.
- Notandi getur skráð sitt eigið keip (lærir að keipa).

### Handbókin

Þessi handbók er skrifuð þannig að hún sé að fullu leiðbeinandi við uppsetningu og notkun *DNG C-6000i* færavindunnar bæði fyrir reynda notendur og þá sem eru að byrja. Hún samanstendur af eftirfarandi köflum:

#### UPPSETNING

Þessi kafli lýsir uppsetningu vindunnar, þ.e. hvernig á að festa hana og tengja við rafkerfi bátsins. Einnig er stutt lýsing á því hvernig línan er þrædd á girnishjólið.

#### SKJÁRINN

Skjárinn sýnir notandanum fjölmargar upplýsingar varðandi vinduna. Þessi kafli lýsir því hvernig þessum upplýsingum er komið fyrir á skjánum.

#### STJÓRNUN VINDUNNAR

Vindunni er stjórnað með fjórum tökkum. Þessi kafli lýsir notkun þeirra.

#### SKJÁSÍÐUR

Stillingarnar sem eru notaðar við að laga vinduna að aðstæðum er komið fyrir í sex hlutum sem eru kallaðir skjásíður. Þessi kafli lýsir stillingunum sem eru á hverri skjásíðu og virkni þeirra.



## **LAUSN VANDAMÁLA**

Ef upp koma vandamál varðandi færavinduna þína ættir þú að skoða þennan kafla, þú finnur sennilega lausn á vandanum hér.

### **VIÐAUKI A - ÁBYRGÐ**

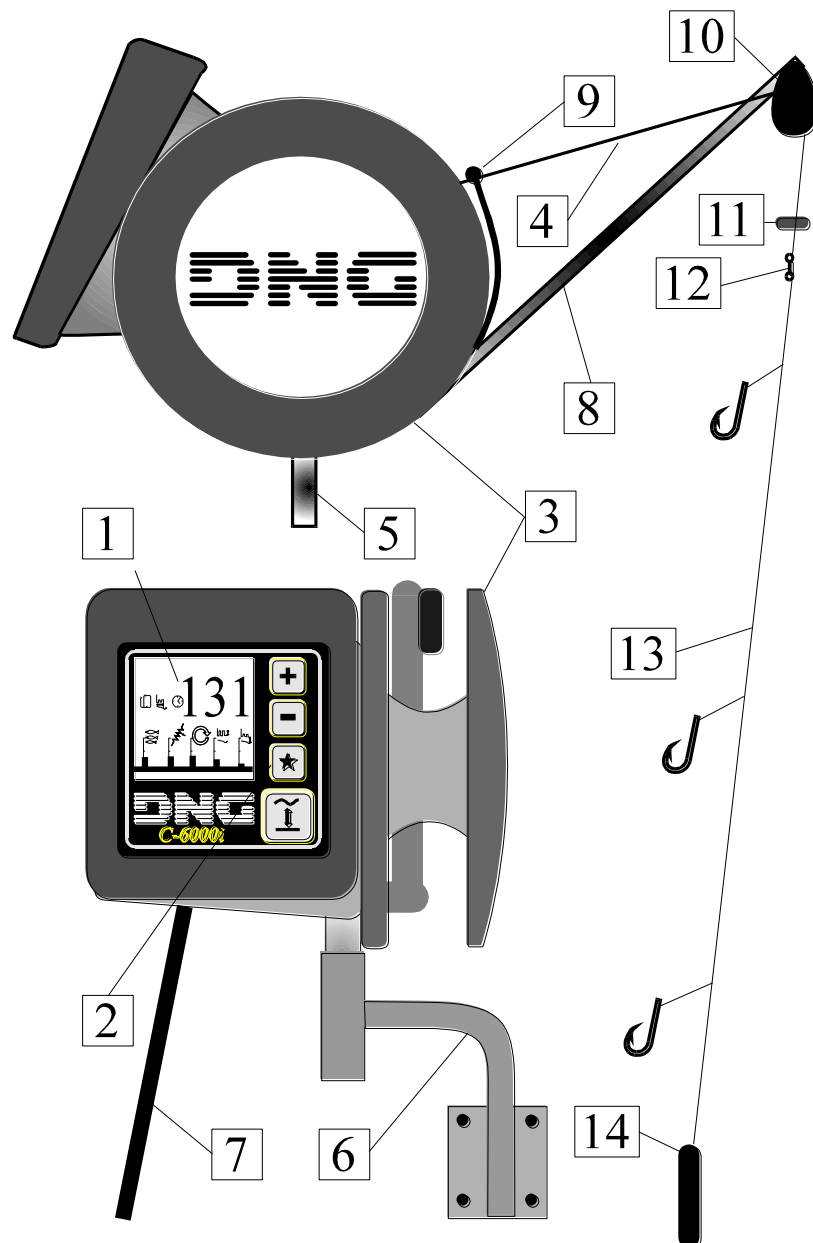
Í þessum kafla er ábyrgðarsamningur varðandi færavinduna. Lestu hann vandlega!

### **VIÐAUKI B - AUKAHLUTIR**

Þessi kafli lýsir þeim aukahlutum sem fáanlegir eru við *C-6000i* færavinduna í stuttu máli.

**Megin hlutar vindunnar**

Mynd 1 sýnir helstu hluta færavindunnar merkta með tölum frá 1 til 14. Tölurnar vísa til útskýringar, á virkni hvers hluta fyrir sig, á næstu blaðsíðu. Númerið innan svigans bendir á blaðsíðu þar sem nánar er fjallað um viðkomandi atriði.

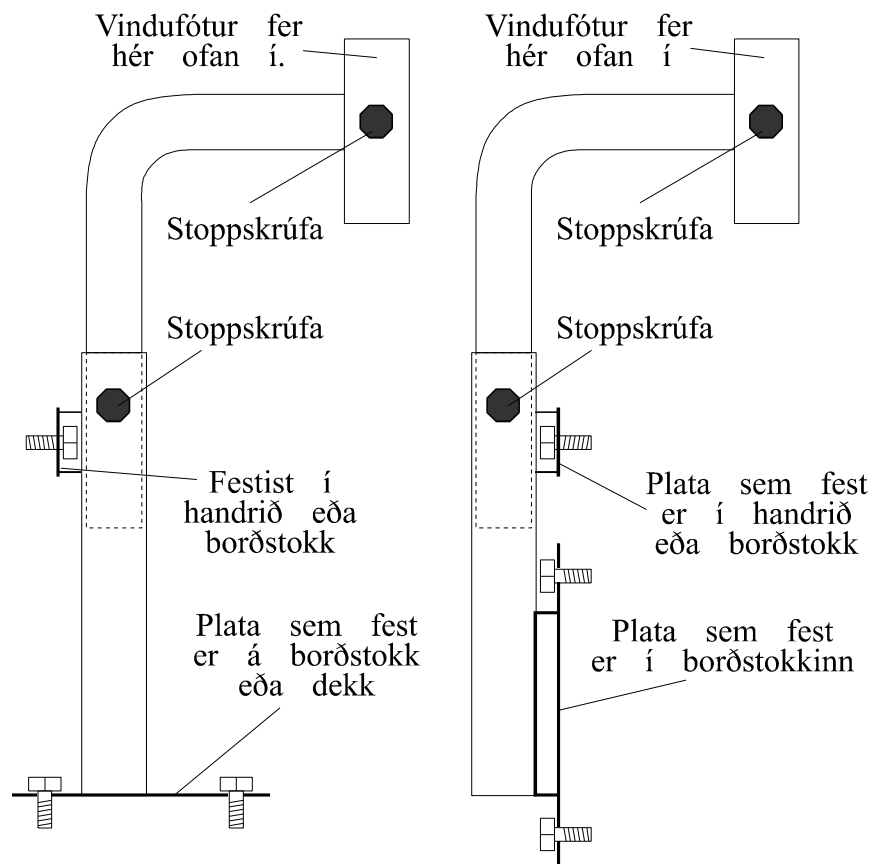
**Mynd 1**

- 1 Skjár.** Hann sýnir ýmsa hluti á hverjum tíma. Hann sýnir alltaf dýpið, spennuna á rafgeymunum og snúningshraða girnishjóls. (10)
- 2 Takkaborð.** Á því eru fjórir takkar sem notaðir eru til að velja og breyta gildum og stjórna vindunni. (12)
- 3 Girnishjól.** Það geymir línuna. Girnishjólið tekur meira en 300 metra af 1,8 mm girni og 800 metra af 1,1 mm Dynema garni.
- 4 Lína.** Venjulega er notað 1,8 – 2,0 mm svert girni eða Dynema garn af sverleika 1,0 – 1,2 mm.
- 5 Vindufótur.** Málmrör sem stendur neðan úr tölvustýrðu færavindunni sem er hannað til þess að passa ofan í rör sem boltað er við borðstokkinn til að festa vinduna.
- 6 Festing.** Úr ryðfríu stáli eða galvaníseruðu jární og er boltuð tryggilega í bátinn. (6)
- 7 Rafmagnskapall.** Tengist í 12V eða 24V jafnstraums rafkerfi bátsins. (6)
- 8 Armur.** Á arminum hangir trissuhjólið og í sameiningu beina þau línunni frá vindunni í sjóinn.
- 9 Slakaskynjari.** Armur þessi skynjar slakann á línunni. Það er mjög mikilvægt að hann geti hreyfst óhindrað. (8)
- 10 Trissa.** Trissan (blökkinn) stýrir línunni frá vindunni.
- 11 Stopphringur.** Tilgangur hans er að stöðva línuna þegar vinnan hefur híft hana alla inn og aðeins slóðinn er eftir í sjónum. Segulnaglinn er of stór til að komast í gegnum stopphringinn og þar af leiðandi getur vinnan ekki dregið línuna lengra inn þegar stopphringurinn er við trissuna. (9)
- 12 Segulnagli.** Segulnaglinn tengir saman línuna og slóðann en hann kemur einnig í veg fyrir að það snúist upp á línuna.
- 13 Slóði.** Slóðinn er á endanum á línunni. Krókarnir eru festir á slóðann og á endann á honum festist sakkann. Í slóðann er notuð veikari lína heldur en í aðallínuna þar sem ákjósanlegra er að hann slitni frekar en aðallínan í þeim tilvikum þegar of mikið álag er á línunni. Til dæmis ef sakkann festist í botninum.
- 14 Sakka.** Sakkann dregur línuna niður á botninn. Venjulega er notuð sakka sem vegur 2 – 2,5 kg en hægt er að nota mismunandi þungar sökkur eftir aðstæðum. (8)

## UPPSETNING

### Festing vindunnar

Fótur vindunnar passar í venjulegt einnar tommu vatnsrör (utanmál fótar er 26,67 mm). Heppilegast er að hafa festinguna úr ryðfríu stáli. Rörið verður að vera vel fest (boltað niður) við borðstokkinn. Mynd 2 sýnir teikningar af tveimur gerðum af festingum (sjá nánar á bls.44)



Mynd 2

### Rafmagn

Rafmagnskapallinn ætti að vera af hæfilegri lengd. Í kaplinum eru fjórir vírar, tveir 4 mm<sup>2</sup> aflvívar og tveir 1,5 mm<sup>2</sup> samskiptavívar. Aflvívarnar eru rauður og svartur. Rauði vírinn er fyrir jákvæða spennu (plús) og sá svartur er fyrir neikvæða spennu (mínus). Vindan á að vera tengd í tengikassa sem fenginn er hjá DNG eða umboðsmönnum. Í tengikassanum eiga að vera tvöföld sjálfvör fyrir hverja vindu ásamt yfirspennuvörn. Sjálfvörin eiga að vera af B10 gerð (10A, fljótt).

Samskiptavírarnir tveir eru tengdir í tengibretti í tengikassanum. Sá brúni tengist í annan pólinn á tengibrettinu en sá blái í hinn. **Fyrir frekari útlistun, sjá meðfylgjandi tengimynd.**

*Athugið: Öfug tenging aflvíra er ekki skaðleg fyrir vinduna en hún mun þó ekki vinna fyrir en rétt hefur verið tengt. Ef vindan kveikir ekki á skjánum athugið þá hvort rétt hefur verið tengt.*

### **Ræsing vindunnar**

Þegar vindan hefur verið fest og tengd við rafkerfið þá er kveikt á henni með sjálfvarinu (eða auka rofa). Vindan þarf nokkrar sekúndur til að framkvæma prófun á rafeindahlutanum en birtir síðan útgáfunúmer forrits og raðnúmer sitt í u.þ.b. 2 sekúndur. Að þessu loknu birtist skjásíða eitt. Nauðsynlegt er að snúa girnishjólinu handvirkt allt að einum hring til að setja mótörinn í upphafsstöðu. Við það fer vindan í stopp stöðu og ekki er lengur hægt að snúa hjólinu.

*Athugið: Mótörinn tekur ekki við sér fyrir en girnishjólinu hefur verið snúið. Það gerist, hins vegar, af sjálfu sér þegar sökkunni er slakað út.*

### **Yfir- og undir spenna**

Ef spennan í rafkerfinu fer yfir u.þ.b. 32V þá slær yfirspennuvörnin út sjálfvarinu í tengikassanum sem aftengir vinduna frá rafkerfinu. Hinsvegar ef spennan verður of lág (lægri en 10V í 12V kerfi eða lægri en 20V í 24V kerfi) þá blikkar spennumælingin á skjánum og vindan flautar viðvörunar hljóði. Ef spennan heldur áfram að lækka þá hættir vindan að lokum að vinna. Þetta skaðar hinsvegar ekki vinduna en getur haft skaðleg áhrif á rafgeymana.

**Lína og sakka****Mynd 3**

Þegar gengið hefur verið frá vindunni og kveikt á henni, þá þarf að setja línu á girnishjólið. Mynd 3 sýnir venjuleg vinnubrögð við þræðingu línunnar. Það ætti að vefja línuna nokkuð þétt upp á girnishjólið þannig að halda þarf aðeins við línuna við þræðinguna. Hnýtið línuna fasta við girnishjólið (það er gat á girnishjólinu til þess ætlað en fjarlægja þarf lokið fyrst) og ýtið á STJÓRN takkann tvisvar sinnum (til að láta vinduna hífa inn línuna). Við þetta byrjar girnishjólið að snúast og draga línuna inn. Ef þú telur í lagi að auka hraðann á hjólinu, ýttu þá á PLÚS takkann og eykst þá hraðinn á fullan snúning. Stjórníð vindunni með annarri hendi og línunni með hinni. Gætið þess að festa hendurnar ekki í girninu og notið hlífðarhanska. Þegar öll línun er komin á girnishjólið, ýtið þá á STJÓRN takkann aftur til að stöðva girnishjólið. Nú verður að þræða línuna rétt (sjá Mynd 4 á blaðsíðu 9). Það er ekki nauðsynlegt að nota stopphringinn en þá verður að breyta ákveðnum stillingum (sjá frekar í kaflanum á blaðsíðu 31).



#### Mynd 4

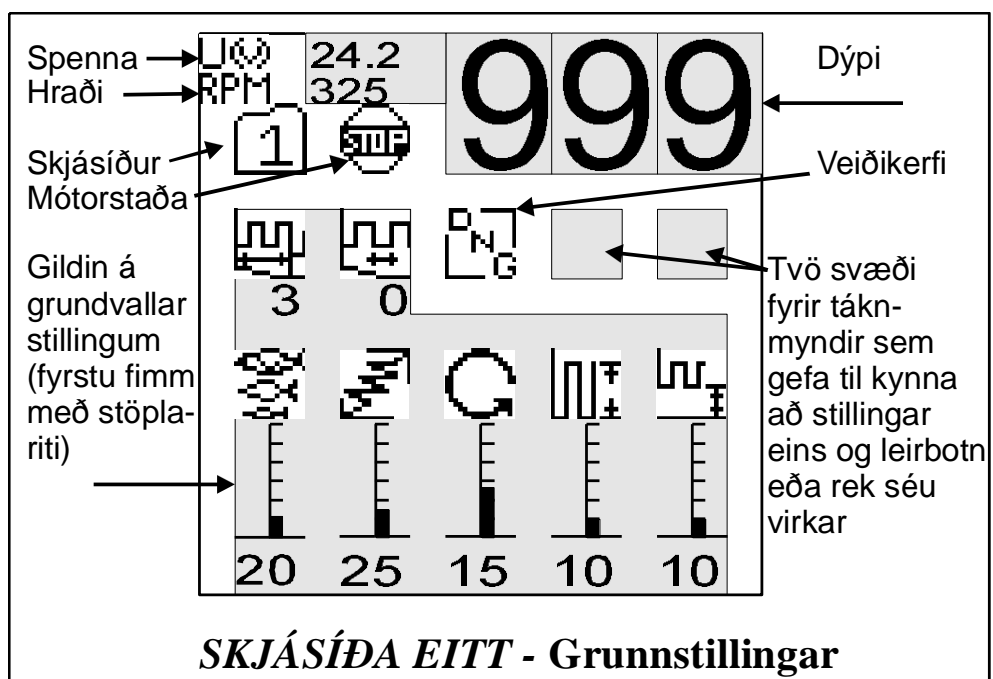
**Athugið:** Vindan mun ekki vinna rétt ef línan er ekki þrædd gegnum slakaskynjarann.

Sakka er notuð á endann á slóðanum. Vindan er stillt hjá framleiðanda fyrir sökku sem vegur 2 kg. Þegar slaka á út línunni þá þarf aðeins að henda sökkunni og slóðanum útbyrðis og ýta á STJÓRN takkann og fer þá vindan í niðurrennsli.

**Athugið:** Þyngd sökkunnar hefur áhrif á fisknæmið, þannig að ef sakka af annarri þyngd en 2 kg er notuð, þá þarf að breyta fisknæmistillingunni í samræmi við það (sjá í kaflanum FISKNÆMI á blaðsíðu 16).

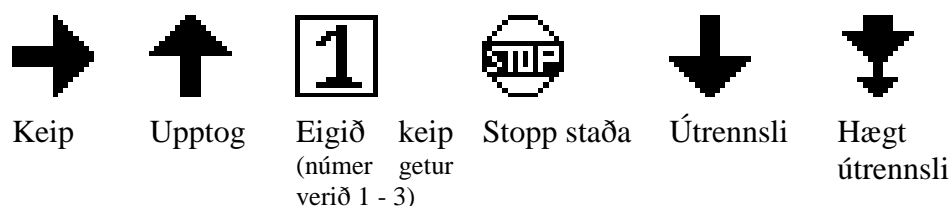
## SKJÁRINN

Stillingarnar sem stjórna vindunni eru sýndar með táknmyndum á skjánum (sjá Mynd 5 til skýringar). Gildi hverrar stillingar fyrir sig er sýnt fyrir neðan viðeigandi táknmynd. Aðeins hluta allra stillinga vindunnar er hægt að sýna á skjánum í einu ásamt öðrum upplýsingum. Stillingunum er því skipt niður í fimm flokka sem við köllum skjásíður og aðeins ein skjásíða er sýnd á skjánum í einu. Hver skjásíða er merkt með númeri frá einum upp í fimm. Á skjánum eru einnig sýndar aðrar upplýsingar, svo sem hraða girnishjólsins, spennuna á rafgeymum o.s.frv. Notandinn stjórnar vindunni með því að fletta á milli skjásíðanna og breyta gildum stillinganna.



### Mynd 5

Efsti þriðjungur skjásins er eingöngu notaður til að birta upplýsingar og breytist ekki þegar flett er á milli skjásíðna. Hann sýnir upplýsingar um spennu rafgeymis og snúningshraða girnishjólsins. Hann sýnir einnig það dýpi sem færið er á hverju sinni (hægt er að velja um metra, faðma eða fet) og stöðu vindunnar, þ.e. niðurrennsli, upptog, keip eða stopp staða.



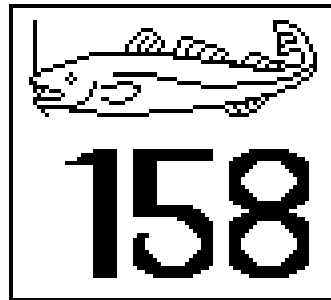


Á þessum þriðjungi skjásins er einnig sýnt tákn fyrir þá skjásíðu sem er virk. Þetta sama tákn er notað til að skipta um skjásíðu og er því eini hlutinn af þessum þriðjungi skjásins sem notandinn getur virkjað.

Skjásíðurnar fimm eru settar upp þannig að á fyrstu síðunni eru grunnstillingar (þær sem mest eru notaðar), veiðikerfin eru á síðu tvö, ýmsar stillingar eru á síðu þrjú og keipgerðir á síðu fjögur. Skjásíða númer fimm hefur svo stillingar sem tilheyra aðallega viðhaldi vindunnar.

Skjásíður þrjú og fimm innihalda þar að auki viðbótar upplýsingar fyrir notandann og verður það skýrt betur í seinni köflum handbókarinnar (sjá í kaflanum „SKJÁSÍÐA ÞRjú – Ýmsar stillingar” á blaðsíðu 28 og „SKJÁSÍÐA FIMM - Viðhald” á blaðsíðu 34).

Ef bendillinn blikkar á einhverri skjásíðu og ekki er þrýst á einhvern takka í eina mínútu, kemur skjásíða númer eitt á skjáinn og bendillinn hættir að blikka.



#### Mynd 6

Ef vindan skynjar að fiskur hefur bitið á, þá birtist gluggi á skjánum (sjá Mynd 6) sem sýnir á hvaða dýpi fisksins varð vart. Glugginn hverfur sjálfkrafa næst þegar ýtt er á einhvern takka. Þessi gluggi birtist ekki ef notandinn er að breyta stillingum á einhverri af skjásíðunum.

## STJÓRNUN VINDUNNAR

### Grunn stjórnun

Vindunni er stjórnað með fjórum tökkum í stjórnborði hennar. Þessir takkar eru notaðir til að fletta á milli skjásíðnanna fimm, velja táknmyndir á þeirri skjásíðu sem virk er og breyta viðeigandi gildum á stillingu. Einn þessara takka breytir stöðu vindunnar. Hver takki hefur sinn tilgang, eins og skýrt er hér að neðan.



**STJÓRN** takkinn hefur tvenns konar virkni. Í hvert sinn sem ýtt er á hann skiptir vindan á milli hinna þriggja aðgerða þ.e. *upptogs*, *stopp stöðu* og *niðurrennsli*. Ef takkanum er haldið niðri í meira en 5 sekúndur, fer vindan í lausastöðu og hættir stjórn mótorsins þ.a. hægt er að snúa girnishjólinu frjálst.

**Athugið!** Ef sakkann er úti þegar vindan er í lausastöðu, dregst línan stjórnlaust út þar til sakkann kemur í botn.



**VAL** takkinn hefur tvenns konar virkni, að flytja bendilinn milli táknmynda og að fá aðgang að glugganum þar sem dýpt falska botnsins og dýptin þar sem vindan hægir á sér þegar hún er að slaka út línunni, eru stilltar. Þessi atriði eru útskýrð síðar (sjá í kaflanum „Hægja niður við útrennsli“ á blaðsíðu 14).

Þegar ýtt er á þennan takka í fyrsta skiptið þá byrjar bendillinn að blikka á fyrstu táknmyndinni á skjásíðu eitt. Ef ýtt er aftur á hann meðan hann blikkar þá færast bendillinn yfir á næstu táknmynd á skjánum. Ef takkanum er haldið inni í lengur en tvær sekúndur fer bendillinn á byrjunarstað á skjásíðunni og á skjásíðu eitt hverfur hann (hættir að blikka).



**MÍNUS** takkinn hefur þrenns konar hlutverk: lækka gildi stillingar, slökkva/gera óvirkt og geyma eigið keip.

Aðal hlutverk takkans er að lækka gildi stillinga, þ.e. þegar bendillinn blikkar á táknmynd fyrir stillingu (táknmynd með tölu fyrir neðan) er hægt að lækka gildið á viðkomandi stillingu.

Annað hlutverk hans er að gera stillingu óvirka, t.d. ef vindan hefur falskan botn stilltan inn eða að hreinsa dýptar mælinguna (sjá í kafla „Stilla núll punkt (núllstilla dýptarmælinguna)“ á blaðsíðu 15 vegna frekari útlistanna).



**PLÚS** takkinn hefur tvenns konar hlutverk, hækka gildi og kveikja/gera virkt. Aðal hlutverkið er að hækka gildi stillinga. Seinna hlutverkið er að gera stillingu virka. Til dæmis þegar veiðikerfi er gert virkt með því að færa bendilinn á viðkomandi táknmynd og ýta á þennan takka. Annað dæmi er þegar notandinn vill setja inn falskan botn, þá er ýtt á þennan takka, þegar bendillinn blikkar ekki, á ákjósanlegu dýpi þegar vindan er í *útrennsli*.

### Frekari möguleikar

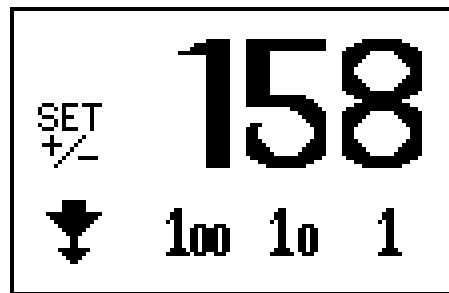
Allir takkarnir hafa sína grunn virkni, en þeir eru einnig notaðir við stjórnun á frekari möguleikum. Stjórn takkinn er ekki notaður við stillingar á þessum möguleikum en hinir þrír takkarnir eru notaðir til þess.

#### Falskur botn

Það er hægt að setja/hreinsa falskan botn á tvennan hátt. Annar þeirra er að nálgast sérstakan glugga með því að ýta á VAL takkann. Hinn er að ýta á PLÚS/MÍNUS takkana þegar vindan er við útrennsli.

Við skulum líta á fyrri aðferðina:

Ef skjásíða eitt er virk og bendillinn blikkar ekki þá er hægt að virkja sérstakan glugga (sjá Mynd 7) með því að halda inni VAL takkanum í fimm sekúndur.



Mynd 7

Táknmyndin í neðra vinstra horninu á þessum glugga byrjar þá að blikka. Virkni þessarar táknmyndar er útskýrð síðar í þessum kafla (sjá Hægja niður við útrennsli á blaðsíðu 14). Nú er hægt að nota þrjár næstu táknmyndir til að breyta tölunum þrem í aðaltölunni í glugganum. Þegar talan hefur verið stillt á dýpi falska botnsins, þá er bendillinn færður á „SET +/-“ táknmyndina og ýtt á PLÚS takkann. Nú birtist lína undir dýptar mælingunni sem táknar að falskur botn sé stilltur inn. Táknmyndin í neðra vinstra horninu á glugganum byrjar nú að blikka aftur og þá ætti að ýta á MÍNUS takkann til þess að fara út úr glugganum. Dýptinni á falska botninum er alltaf hægt að breyta aftur með því að nálgast þennan sama glugga. Til þess að fara út úr glugganum án þess að breyta nokkru þá er ýtt á MÍNUS takkann þegar táknmyndin í neðra vinstra horninu blikkar.



Sömu aðferð er hægt að beita til að breyta dýptinni á falska botninum. Til að hreinsa út falska botninn, einfaldlega færið bendilinn beint á „SET +/-“ táknmyndina og ýtið á MÍNUS takkann. Þá hverfur línan undir dýptar mælingunni sem táknar að falski botninn er ekki lengur virkur.

Hin aðferðin við að setja/hreinsa falskan botn er að ýta á PLÚS/MÍNUS takkana þegar vindan er við útrennsli og bendillinn blikkar ekki á skjásíðu eitt. Ef ýtt er á PLÚS takkann þá er falski botninn stilltur á það dýpi sem dýptarmælingin sýnir. Vindan byrjar strax að keipa og lína birtist fyrir neðan dýptarmælinguna sem táknar að falskur botn sé stilltur inn. Hinsvegar ef falskur botn hefur þegar verið stilltur inn (það er lína fyrir

neðan dýptarmælinguna) og ýtt er á MÍNUS takkann þegar bendillinn blikkar ekki á skjásíðu eitt og vindan er í útrennsli eða í niðurkeipi, þá er falski botninn stilltur af. Vindan heldur áfram að gera það sem hún var að gera (útrennsli eða keipa) og línun undir dýptarmælingunni hverfur sem táknar að falski botninn er ekki virkur.

### Hægja niður við útrennsli

Á sama hátt og hægt er að stilla falskan botn á sérstakt dýpi, er einnig hægt að láta vinduna hægja á sér á ákveðnu dýpi þegar línunni er rennt út. Þetta er nytsamlegt þegar veitt er nálægt botninum þar sem minni hætta er á að fæla fiskana frá þegar sakkann lendir á botninum.

Eins og þegar falski botninn er stilltur er hægt að stilla þennan möguleika á tvennan hátt. Fyrri aðferðin er að opna sama gluggann og fyrir falska botninn með því að halda inni VAL takkanum í 5 sekúndur þegar bendillinn blikkar ekki á skjásíðu eitt. Nú er ýtt á PLÚS takkann þegar táknmyndin í neðra vinstra horninu blikkar (sjá Mynd 7 á blaðsíðu 13). Annar gluggi, mjög svipaður hinum birtist nú. Táknmyndin í neðra vinstra horninu blikkar og hægt er að nota næstu þrjár táknmyndir til að breyta tölunum þrem í aðaltölunni í glugganum. Þegar talan hefur verið stillt á dýpið þar sem vindan á að hægja á sér, þá er ýtt á PLÚS takkann þegar „SET +/-“ táknmyndin blikkar. Þá lokast glugginn og næst þegar vindan er í útrennsli þá birtist önnur táknmynd fyrir *útrennsli*. Í staðinn fyrir „Ör niður“ táknmyndina þá er komin önnur ör sem gefur til   kynna að hægja niður við útrennsli sé virkt.

Dýptina á hægu útrennsli er alltaf hægt að breyta með því að opna þennan glugga aftur. Með því að ýta á PLÚS eða MÍNUS takkann þegar bendillinn yfir táknmyndinni í neðra vinstra horninu blikkar þá lokar þú glugganum án þess að nokkrar breytingar verði.

Til þess að gera þennan möguleika óvirkan, einfaldlega opnið þennan glugga aftur og ýtið á MÍNUS takkann þegar „SET +/-“ táknmyndin blikkar.

Hraðinn á girnishjólinu þegar vindan hefur hægt á sér er stjórnað með stillingunni NIÐURKEIPSHRAÐI sem er útskýrð á blaðsíðu 33.

Hin aðferðin við að virkja þennan möguleika er að ýta á MÍNUS takkann á því dýpi þar sem vindan ætti að hægja á sér. Vindan verður að vera í útrennsli og bendillinn má ekki blikka (aðeins hægt á skjásíðu eitt). Vindan hægir strax á sér niður í hraðann sem NIÐURKEIPSHRAÐI segir til um og heldur þeim hraða þangað til sakkann hefur náð botninum (eða falska botninum). Svo lengi sem hægja niður við niðurrennsli möguleikinn er ekki stilltur af, þá mun vindan hægja á sér í hvert skipti sem hún rennir niður línunni.

Þessi möguleiki vinnur vel með fölskum botni en verður að vera gerður virkur áður en falski botninn er stilltur ef ekki á að nota gluggann. Annars er falski botninn stilltur af.

Ef bæði falskur botn og hægja niður möguleikarnir eru virkir, þá er hægt að afvirkja þá báða með því að ýta tvisvar á MÍNUS takkann. Í fyrra skiptið sem ýtt er á takkann afvirkjast falski botninn, í seinna skiptið afvirkjast hægja niður möguleikinn.

### **Stilla núll punkt (núllstilla dýptarmælinguna)**

Þegar ýtt er á MÍNUS takkann þegar vindan er í *stopp stöðu* og bendillinn blikkar ekki, núllstillist dýptar mælingin.

Það getur stundum verið nauðsynlegt að núllstilla dýptar mælinguna. Til dæmis ef línan hefur slitnað og nýr slóði og sakka hafa verið fest við línuna.

Annað dæmi er ef notandinn vill að vindan hætti að draga inn línuna þegar slóðinn eða segulnaglinn er á ákveðnum stað.

### **Hratt upptog**

Upptogs hraðann er hægt að auka tímabundið, án þess að breyta gildinu á stillingunni (sjá á blaðsíðu 31) og **UPPTOGSAFL** (sjá á blaðsíðu 16), með því að ýta á PLÚS takkann þegar vindan er að draga inn línuna. Í fyrsta skiptið sem þú ýtir á PLÚS takkann hækkar gildið á stillingunni í 10. Eftir það hækkar gildið á **UPPTOGSAFL** stillingunni um 10 í hvert skipti sem ýtt er á PLÚS takkann.

Með því að ýta einu sinni á MÍNUS takkann afvirkjast þessi möguleiki. Ef ekki er slökkt á honum handvirkt þá gerist það sjálfkrafa þegar vindan hefur dregið inn alla línuna.

Þessi möguleiki er nytsamlegur þegar færa þarf bátinn fljótt til t.d. þegar fiskitorfa sem veitt var úr hefur synt undan bátnum. Með því að ýta á **STJÓRN** takkann þá byrjar vindan að draga inn línuna og ef síðan er ýtt á PLÚS takkann einu sinni eða tvisvar þá dregur vindan línuna inn mjög fljótt.

### **Hægt upptog**

Einnig er hægt að hægja á upptoginu tímabundið, án þess að breyta nokkrum stillingum með því að ýta á MÍNUS takkann þegar vindan er að draga inn línuna. Í fyrsta skiptið sem þú ýtir á MÍNUS takkann lækkar gildið á stillingunni í núll. Eftir það lækkar gildið á togkraftinum um 10 í hvert skipti sem ýtt er á MÍNUS takkann.

Með því að ýta einu sinni á PLÚS takkann afvirkjast þessi möguleiki. Ef ekki er slökkt á honum handvirkt þá gerist það sjálfkrafa þegar vindan hættir að draga inn línuna.

Þessi möguleiki er nytsamlegur þegar línurnar úr tveimur eða fleiri vindum hafa flækst saman. Vindurnar geta þannig aðstoðað við að greiða úr flækjunni með því að draga línurnar inn hægt á meðan sjómaðurinn leysir línurnar í sundur. Með því að ýta á **STJÓRN** takkann þá byrjar vindan að draga inn línuna og ef síðan er ýtt á MÍNUS takkann einu sinni eða tvisvar þá dregur vindan línuna inn hægt.

## SKJÁSÍÐUR

### SKJÁSÍÐA EITT - Grunnstillingar

#### FISKNÆMI



Fisknæmið er notað til að ákvarða hversu mikil þyngd (þyngd fiskanna á krókunum) þarf að koma á færið til þess að vindan dragi aflann sjálfkrafa upp. Því hærra sem fisknæmið er stillt, því meiri verður þyngd fiskanna að vera áður en vindan dregur þá inn.

Vindan mælir (í hverju keipi) hversu mikið afl þarf til að draga línuna og ber það saman við gildi sem reiknað er út frá fisknæminu. Ef aflþörfin er meiri er línun dregin inn. Ef fisknæmið er stillt of lágt (miðað við þyngd sökkunnar) kemur vindan upp með mjög smáa fiska eða jafnvel þó enginn fiskur sé á færinu.

Fisknæmis stillingin hefur gildi frá 0 til 16. Grunnstillingin er 8. (Í eldri forritum er fisknæmið í fleiri þrepum og grunnstillingin þar 15)

**Athugið: Þegar veiðikerfin voru gerð var gert ráð fyrir að 2 kg sakka væri notuð og fisknæmið stillt með tilliti til þess. Ef hinsvegar léttari sakka er notuð, þá þarf að lækka fisknæmið í samræmi við það. Á sama hátt þarf að hækka fisknæmið ef þyngri sakka er notuð.**

#### UPPTOGSAFL



Þessi stilling stýrir upptogsaflinu þegar færið er dregið inn. Vindan reynir að halda stöðugu átaki á færinu. Það þýðir að ef lítil þyngd er á færinu þá er hraðinn mikill. Hins vegar ef mikil þyngd er á færinu þá er hraðinn minni.

Þessi hegðun vindunnar er mjög mikilvæg þegar veitt er í úfnum sjó þar sem hún minnkar líkurnar á því að fiskar losni af þegar báturinn vaggar á öldunum. Ástæðan fyrir því er að jafnvel þó báturinn vaggi, þá er fiskurinn dreginn á svo til jöfnum hraða upp úr sjónum.

Hærri tala þýðir fastara tog og þar af leiðandi meiri upptogshraða. Vindan hægir síðan á sér á síðustu metrunum áður en hún stöðvast þegar línun er öll dregin inn.

Ef vindan er við upptog, bendillinn blikkar ekki og ýtt er á PLÚS takkann þegar dýptin er orðin núll þá eykur vindan hraðan í fullan upptogs hraða. Þessi möguleiki er notaður þegar setja þarf línuna á girnishjólið í fyrsta skiptið (það er varla gerlegt að vefja 500 metrum af girni upp á girnishjólið á 50 rpm). Næst þegar þú ýtir á STJÓRN takkann þá stöðvast vindan.

Upptogs stillingin hefur gildi frá 0 til 99 en er grunnstillt á 50. (sjá einnig í kaflanum á blaðsíðu 31).

**KEIPAFL**

Kraftinum í keipi er haldið stöðugum. Það þýðir að það er ekki hægt að halda sama hraða í keipi þar sem hraðinn er háður því hversu mikil þyngd er á færinu (hversu mikill fiskur er á). Því meiri þyngd því minni hraði. Því hærra sem gildi þessarar stillingar er því meiri kraftur er notaður í uppkeip.

Gildið getur verið á milli 0 og 79 en grunnstillingin er 10.

*Athugið: Ef þyngdin á færinu er meiri en svo að vandan geti snúið girnishjólinu þá mun hún alltaf taka því sem svo að fiskur sé á, sama hversu hátt fisknæmið er stillt.*

**KEIPLENGÐ**

Þessi stilling segir til um hversu langt hvert keip á að vera (sjá **Mynd 8** á blaðsíðu 18). Hvert þrep samsvarar u.þ.b. 0,2 metrum (0,66 fet, 0,11 faðmar) eða það eru 5 þrep/m (3 þrep/ft, 9 þrep/fa). Þar sem þvermál hringsins á girnishjólinu fer eftir magni línunnar á hjólinu þá eru þessar stærðir ekki mjög nákvæmar. Ef þú notar langa línu og ert að veiða á litlu dýpi, er hvert þrep örlítið stærra en 0,2 m. Hins vegar ef þú ert að veiða á miklu dýpi og það er næstum ekkert eftir af línunni á girnishjólinu þá er þvermálið lítið og þar af leiðir er hvert þrep nokkuð minna en 0,2 m.

Keiplengdar stillingin hefur 99 þrep og getur þannig verið frá 0 til 19,8 m (65 ft, 10,8 fa). (sjá einnig í kaflanum EINING á blaðsíðu 36).

**GRUNNMÁL**

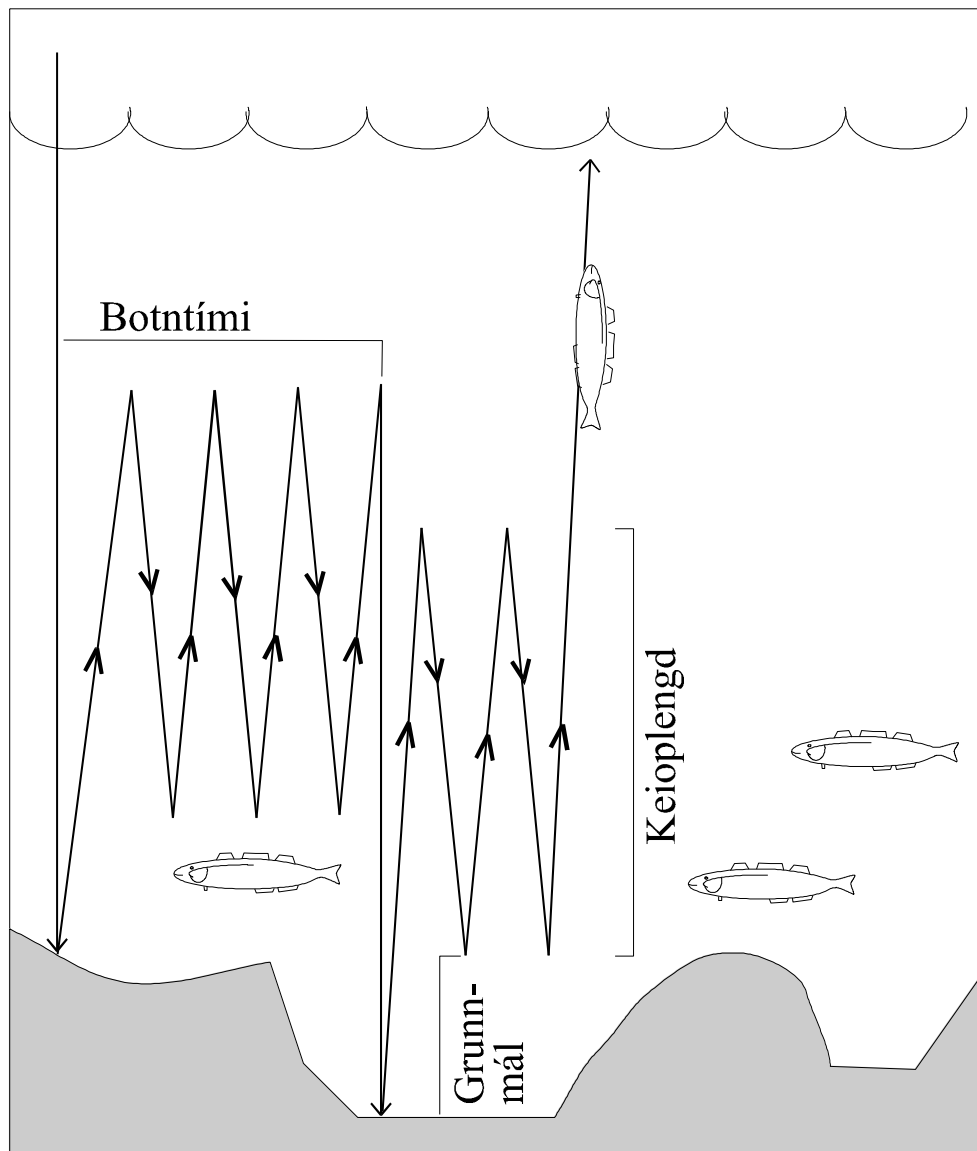
Grunnmál setur lágmarks fjarlægð sökkunnar frá botni í hverju keipi. (sjá **Mynd 8** á blaðsíðu 18). Í hvert sinn sem sakkann nær botninum þá dregur vandan línuna inn sem nemur þessari lengd eftir því hvert gildið er á þessari stillingu. Þrepin eru þau sömu og í keiplengdinni.

## BOTNTÍMI



Þessi stilling stýrir því hve langur tími líður milli þess að vinnan athugi fjarlægð til botns (sjá **Mynd 8**), þ.e. finnur botn og byrjar að keipa í réttri fjarlægð frá honum. Hvert þrep í þessari stillingu jafngildir 10 sekúndum. Gildi þessarar stillingar er hægt að hafa frá 0 til 99 sem jafngildir 10 sek til 16,5 mín. Grunnstillingin er 6 þ.e. ein mínúta. Ef botntíminn er stilltur á 0 þá mun vinnan athuga fjarlægð í botn í hverju keipi.

Þessi stilling getur verið mjög mikilvæg þegar veiddur er botnfiskur. Mjög algengt tilfelli er þegar fiskur safnast saman við botnbrún, t.d. á brún landgrynningar. Ef báturinn rekur úr grunnum sjó yfir á meira dýpi þá breytist fjarlægðin í botninn mjög snögg og ef fjarlægðin í botninn er ekki athugað reglulega þá væri vinnan oftast nær að keipa langt frá botninum.



**Mynd 8**

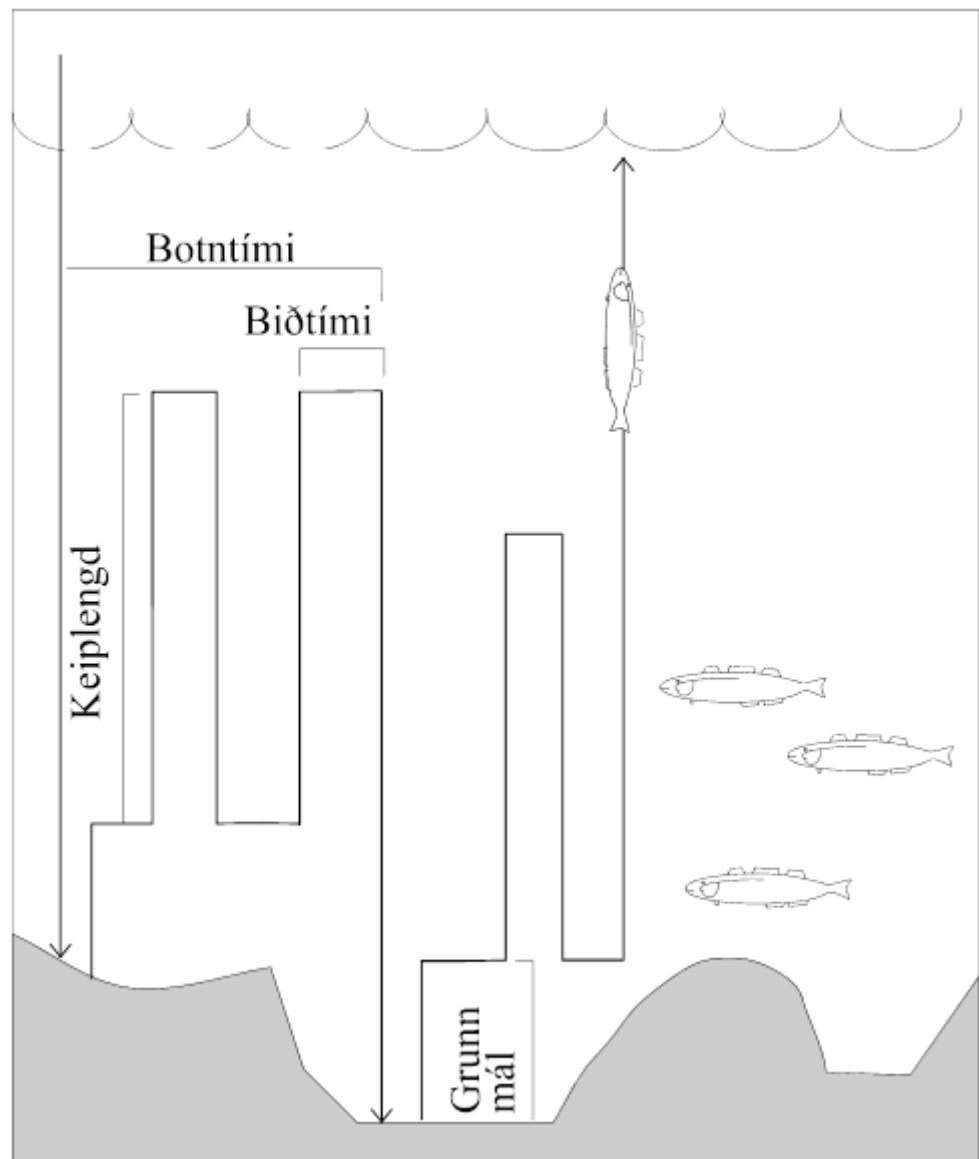


## BIÐTÍMI



Segir til um þann tíma sem vindan bíður í efstu stöðu á keipi. Þegar þessi stilling er ekki núll, stoppar vindan eftir hvert keip uppi og bíður í þann tíma sem þessi stilling segir til um (sjá mynd 9). Síðan framkvæmir vindan eitt keip og bíður aftur. Í hverju uppkeipi er athugað hvort fiskur hafi bitið á. Þetta heldur áfram þar til fiskur er á krókunum eða einhver önnur „tíma tengd“ virkni kemur inn t.d. botntími eða rek.

Einnig er hægt að láta vinduna stoppa niðri eftir hvert keip, það er gert á skjásíðu 4 (sjá nánar á blaðsíðu 32). Þessar stillingar geta verið heppilegar ef veitt er með beitu. Mælieiningin á þessari stillingu eru sekúndur og sviðið er frá 0 og upp í 99.



Mynd 9

**SKJÁSÍÐA EITT – Smokkfiskstillingar**

Á skjámynd tvö (sjá í kaflanum „SKJÁSÍÐA TVÖ – Veiðikerfi” á blaðsíðu 25) er veiðikerfi fyrir smokkfiskveiðar. Ef það er virkt, breytist skjásíða eitt og sýnir viðeigandi stillingar sem aðeins eru notaðar við smokkfiskveiðar.

**Mynd 10**

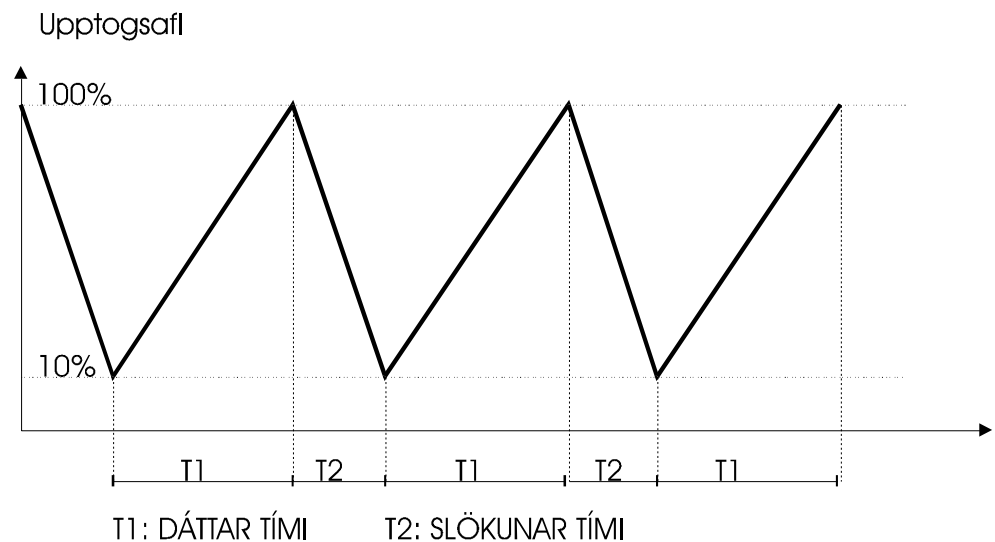
Aðferðin við Smokkfiskveiðar er nokkuð frábrugðin hefðbundnum veiðum. Sérstakir önglar eru notaðir þar sem smokkfiskurinn grípur í rauninni utan um þá í stað þess að bíta á þá (sjá 10). Á slóðanum eru festir margir slíkir önglar (allt að 50 ef vindan er nógu öflug) með u.þ.b. 1 metra millibili. Kröftugur ljósgjafi er notaður til að tæla smokkfiskinn upp á yfirborðið. Ekkert keip er við þessar veiðar, línunni er einfaldlega slakað út á ákveðið dýpi og síðan dregin inn aftur. Upptogið er nokkuð sérstakt þar sem hraðanum á færinu er breitt reglulega. Sérstök Smokkfiskveiðitæki hafa girnishjól sem eru sporöskjulöguð sem veldur reglulegum breytingum á hraða færísins. Svo lengi sem færið er dregið inn á þennan máta þá heldur smokkfiskurinn áfram að halda utan um öngulinn. En þegar hann hefur verið dreginn um borð og slóðinn er dregin lárétt á borðstokknum, sleppir hann takinu á önglinum.

C-6000i tölvustýrða færavindan þarf sérstakan aukabúnað fyrir smokkfiskveiðar. Ástæðan liggur í hönnun vindunnar þ.e. að ekki er hægt að draga slóðann upp á girnishjólið án þess að krókarnir og línan flækist saman.

Því verður að setja færavinduna upp þannig að hægt sé að draga smokkfiskinn „um borð” án þess að slóðinn og önglarnir séu dregnir upp á

girnishjólið. Þetta er gert mögulegt með því að nota trissur sem slóðinn getur hangið í þegar öll línán hefur verið dregin inn.

Þar sem girnishjól *DNG C-6000i* er ekki sporöskjulagað verður mótorinn að líkja eftir þessu sérstaka upptogi. Notandinn getur stillt þessa eftirlíkingu með þremur stillingum: Upptogs krafti, dráttar tíma og slökunar tíma. Á meðan línán er dregin inn, þá er aflinu á mótornum breitt reglulega og getur notandinn stillt lengd hvers tímabils fyrir sig (sjá mynd 11).



### Mynd 11

Í fyrsta skiptið sem vindan slakar út línunni, verður notandinn að stilla falska botninn á það dýpi sem hann vill að vindan byrji að draga færið inn. Þá byrjar vindan að draga færið inn og þegar hún hefur lokið því, rennir hún því aftur út þar til að það er komið aftur á sama dýpi. Þá byrjar hún aftur að draga færið inn og svona koll af kalli. Notandinn getur látið vinduna minnka dýptina á falska botninum um ákveðna hæð í hvert skipti sem línunni er slakað niður.

### MINNI DÝPT



Í hvert skipti sem línunni er slakað út er dýptin þar sem vindan byrjar að draga inn færið minnkuð um þá lengd sem þessi stilling segir til um. Hvert þrep er 0,2 metrar. Grunnstillingin er núll. Þessi stilling nýtist þegar ljós er notað til að tæla smokkfiskinn upp að yfirborðinu. Smokkfiskurinn færir sig þá stöðugt upp þannig að vindan verður að byrja að draga inn línuna á minna dýpi í hvert sinn sem henni er slakað út.

### UPPTOGSAFL



Þessi stilling stjórnar upptogsaflinu. Það getur haft gildi frá 0 til 99 og er grunnstillt á 30.

**DRÁTTAR TÍMI**

Þegar línan er dregin inn er aflinu reglulega breitt. Þessi stilling stjórnar lengd þess tíma þar sem aflið er aukið (sjá mynd 11). Hvert þrep jafngildir 1/10 úr sekúndu og grunnstillingin er 32 (3,2 sek).

**SLÖKUNAR TÍMI**

Þessi stilling stjórnar lengd þess tíma þar sem aflið er minnkað (**Mynd** ). Hvert þrep jafngildir 1/10 úr sekúndu og grunnstillingin er 20 (2,0 sek).

**ÚTRENNSLIS BIÐTÍMI**

Þegar vindan hefur dregið alla línuna inn þá stoppar hún sem nemur þessari stillingu áður en hún slakar línunni út aftur. Hvert þrep jafngildir einni sekúndu og grunnstillingin er 2.

Þessi stilling kemur að gagni við að tryggja að smokkfiskurinn á síðasta önglinum hafi sleppt takinu áður en línunni er slakað aftur í sjóinn.

**UPPTOGS BIÐTÍMI**

Sá tími sem vindan er stopp, þegar línunni hefur verið rennt út á dýpi falska botnsins, áður en vindan byrjar að draga inn færið. Grunnstillingin er núll en gildi getur verið frá 0 upp í 99.

**HÁMARKSHRAÐI UPPTOGS**

Hámarkshraðinn þegar línan er dregin inn þ.e.a.s. vindan mun ekki fara yfir þennan hraða þegar hún er að draga inn línuna, sama hvert gildi upptogs-aflsins er.

Þessi stilling er nauðsynleg þegar veitt er með mörgum önglum og/eða afslítara t.d. við makríl veiðar. Í þeim tilfellum verður aflið að vera nægjanlegt til að draga inn línuna þegar það er fiskur á hverjum öngli og slíta fiskinn af með því að draga þá í gegnum afslítarann. En í þeim tilvikum þar sem ekki er fiskur á hverjum öngli, þá mundi vindan draga þá inn allt of hratt þannig að „afslítunin“ yrði ill stjórnaleg.

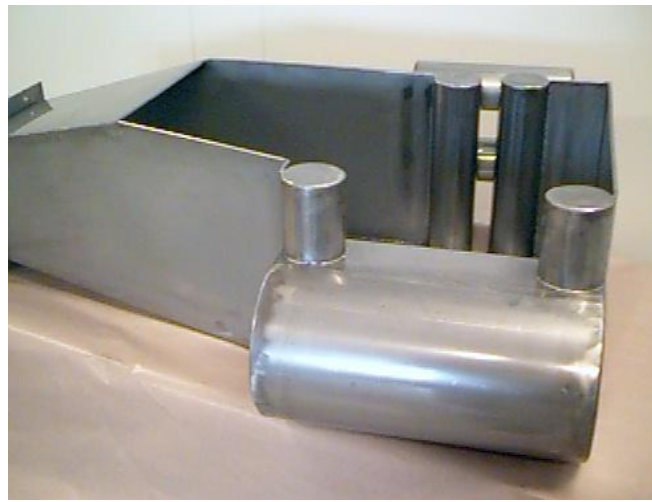
Grunnstillingin er 25 en hægt er að stilla gildið frá 0 til 50. Hvert þrep jafngildir 10 rpm þannig að grunnstillingin jafngildir 250 rpm. Sú stilling ætti að duga í flestum tilvikum, en ef fiskinum hættir til að slengjast út fyrir borð á meðan á „afslítuninni“ stendur, þá ætti að lækka þessa stillingu.

**Athugið:** Þegar stillt er á smokkfisk veiðikerfið þá er slakaskynjarinn óvirkur þ.e. línan þarf hvorki að vera þrædd í gegnum slakaskynjarann eða blökkina á arminum.

**SKJÁSÍÐA EITT - Makríl stillingar**

Hægt er að nota færavinduna án aukabúnaðar við makrílveiðar á sama hátt og þegar þorskveiðar, ufsaveiðar o.s.frv. eru stundaðar. En þar sem slíta

verður fiskinn af krókunum með handafli og hífa verður slóðann einnig með handafli (ekki er hægt að draga hann inn á girnishjólið) er ljóst að þetta getur verið nokkuð strembið verk. Miklu hagkvæmara er að nota afslítara og trissur. Hin mikli togkraftur vindunnar gerir það mögulegt að hafa allt að 70 króka á slóðanum. **Mynd 12** sýnir afslítara framleiddan hjá Slippnum Akureyri ehf.



**Mynd 12**



**Mynd 13**

Þegar veiða á makríl með DNG C-6000i og afslítara er makrílkerfi valið

Þegar makrill er veiddur með *DNG C-6000i* og afslítara, er makríl veiðikerfið valið. Slóðinn hefur venjulega 30 – 70 króka með u.þ.b. 30 – 40 cm bili á milli þeirra. Lengd slóðans (og einnig fjöldi krókanna) er háð því hversu langa línu trissurnar geta tekið. Sama gildir um smokkfiskveiðar, þ.e. aldrei er hægt að draga krókana upp á girnishjólið.

Krókarnir sem notaðir eru við makrílveiðar eru ekki þeir sömu og notaðir eru við hefðbundnar veiðar. Þeir eru smærri og venjulega er aðeins

rauðlituð gervi beita á þeim (gúmmí). Mynd 13 sýnir venjulegan fiskikrók af stærðinni 12, EZ-14 fiskikrók og makríl krók í samanburði við stærð stopphringsins.

Þegar makrill hefur fundist á svæðinu undir bátnum er línunni slakað út þar til hún nær því dýpi sem makrillinn er á. Á því dýpi er falski botninn stilltur. Nú byrjar vindan að draga inn línuna og heldur því áfram þar til hún nær dýpinu núll. Þá stoppar hún um stund (sjá ÚTRENNSLIS BIÐTÍMI á blaðsíðu 22) áður en hún dregur færið inn aftur. Þegar færið nær því dýpi sem falski botninn er stilltur á þá byrjar vindan að draga inn línuna og allt endurtekur sig.

### UPPTOGSAFL



Grunnstilling þessarar stillingar er 70 sem ætti að vera hæfilegt í flestum tilvikum til þessara veiða. Það gildi sem hentugast er hverju sinni er háð því hve margir krókar eru á slóðanum og þyngd sökkunnar. Algengt gildi fyrir 60 – 70 króka er 80 – 90.

**Athugið:** *UPPTOGSAFL ætti ætíð að vera stillt nægilega hátt til að afslítunin gangi snuðrulaust fyrir sig. Notið HÁMARKSHRAÐI UPPTOGS stillinguna til þess að stjórna hraðanum.*

### SLÖKUNAR TÍMI



Gildi þessarar stillingar verður að vera núll.

### HÁMARKSHRAÐI UPPTOGS



Grunnstillingin (15) ætti að henta í flestum tilvikum þessara veiða. Ef fiskinum hættir til að slengjast út fyrir borð við „afslítunina”, lækkið þá gildi þessarar stillingar.

**Athugið:** *Gætið þess sérstaklega að þegar síðasti krókurinn á slóðanum hefur verið dreginn í gegnum afslítarann, að ekki sé búið að draga fyrsta krókinn upp á girnishjólið og að dýptarmælingin sýni núll þar sem þú vilt að vindan hætti að draga inn línuna. Frekari leiðbeiningar um hvernig á að breyta dýptarmælingunni eru að finna í kaflanum „Stilla núll punkt (núllstilla dýptarmælinguna)” á blaðsíðu 15.*

*Ef stopphringurinn (fljótandi) er notaður til þess að tryggja að slóðinn gangi aldrei inn á girnishjólið, aðgætið þá að hann komi ekki í veg fyrir að vindan nái núll dýpi þegar hún er við upptog.*

## SKJÁSÍÐA TVÖ - Veiðikerfi

Veiðikerfin geyma gildin á öllum stillingum á skjásíðu eitt. Þau innihalda einnig upplýsingar um gerð keiplags (sjá „SKJÁSÍÐA FJÖGUR - Keipgerðir” á blaðsíðu 32) og stilla ávallt tröppufjölda í tröppukeipi á fimm tröppur (sjá „” á blaðsíðu 31).

Veiðikerfin geyma einnig stillingar fyrir niðurkeip þ.e. grunnveiðikerfin breyta alltaf stillingunni HRAÐASTÝRT NIÐURKEIP (blaðsíða 33) í gildið 0 (óvirkt) en „EIGIN KERFI” geyma gildi þessarar stillingar og stillingarinnar NIÐURKEIPSHRAÐI (blaðsíða 33).

Veiðikerfi er valið með því að flytja bendilinn á tákmyndina fyrir viðkomandi veiðikerfi og ýta á PLUS takkann. Þegar veiðikerfið hefur verið valið birtist tákmynd þess á skjásíðu eitt.

Leitarkerfin eru frábrugðin öðrum veiðikerfum þar sem þau geyma ekki gildi fyrir stillingar eða keiplag. Ef leitarkerfi er gert virkt notar vindan þær stillingar sem eru virkar þegar leitarkerfið er valið og leitar þannig að fiski. Leitarkerfin vinna þannig að keipað er ákveðið oft á hverju dýpi (sjálfgefið er 10) og síðan er færið dregið upp um eina keiplengd. Þar er aftur keipað og svo framvegis. Þegar efri mörkum leitarsvæðisins er náð, rennur færið aftur niður í botn og byrjar leit á ný. Tákmyndir leitarkerfanna sýna leitarsvæðið. Ef vindan finnur fisk, setur hún gervibotn þar, gerir leitarkerfið óvirkt og dregur inn fiskinn. Næst, þegar notandinn lætur vinduna renna færinu út þá stoppar hún á því dýpi þar sem fiskurinn fannst og byrjar að keipa.

Notandi getur breitt leitarsvæðinu (sjá á blaðsíðu 31) og fjölda keipa á hverju dýpi (sjá á blaðsíðu 31). Kafllinn „LEITARKERFI” á blaðsíðu 27 útskýrir hvernig leitarkerfið virkar.

Þegar leitarkerfi er virkt, birtist tákmynd þess á skjásíðu eitt í stað þeirrar sem sýnir veiðikerfið. Þegar leitarkerfið er gert óvirkt birtist fyrri tákmyndin aftur (tákmyndin fyrir virka veiðikerfið).

Hægt er að gera leitarkerfi óvirkt með því að færa bendilinn yfir tákmynd einhvers leitarkerfis og ýta á MÍNUS takkann eða með því að velja eitt af veiðikerfunum.

### DNG



Þetta veiðikerfi er grunnkerfið frá DNG og þetta veiðikerfi er virkt þegar vindan er tengd við rafmagn í fyrsta sinn.

Ef þú lendir í vandræðum og veist ekki hvaða stillingar eru virkar, getur þú endursett allar stillingar sem varða veiðikerfin með því að velja þetta veiðikerfi.

**BEITUVEIÐI**

Þetta kerfi er notað þegar beita er notuð á öngla í stað gúmmís. Vindan stoppar smá stund efst og neðst í hverju keipi, og keipið er hægt og stutt. Fisknæmi er lágt stillt.

**UFSAVEIÐI**

Ufsaveiði byggir á hröðu keipi og hátt stilltu fisknæmi. Þar sem ekki er líklegt að fiskurinn losni af krókunum er notað kraftmikið upptog til þess að auka afköstin.

**TRÖPPUKEIP**

Þetta kerfi er svipað beituveiðinni en í stað þess að keipa upp og niður, þá keipar vindan upp í ákveðnum fjölda skrefa (sjá á blaðsíðu 31) og bíður aðeins við hverja upp hreyfingu. Þegar upphreyfingunni er lokið rennir vindan færinu aftur niður á það dýpi þar sem fyrst var keipað og byrjar upp á nýtt.

**SMOKKFISKVEIÐI**

Þetta kerfi er mjög frábrugðið öðrum veiðikerfum. Það helgast af því að aðferðin við smokkfiskveiðar er mjög frábrugðin hefðbundnum aðferðum við veiðar. Frekari leiðbeiningar eru að finna í kaflanum „**SKJÁSÍÐA EITT – Smokkfiskstillingar**” á blaðsíðu 20.

**MAKRÍLVEIÐI**

Þetta kerfi svipar til smokkfiskveiðikerfisins og er notað við veiðar á makríl með keflum og slítara. (Sjá SKJÁSÍÐA EITT Makríl stillingar bls. 22)

**NORSKT KERFI**

Veiðikerfi fyrir veiðar á djúpu vatni, með löngum keipum.

**FÆREYSKT KERFI**

Veiðikerfi fyrir mismunandi stopptíma. Stopp í 10 sec. þegar keip er í stöðu uppi.

**SPIL**

Program fyrir hífingu á línu. Keip er gert óvirkt og vindan skiptir á milli hífingu og stoppstöðu þegar ýtt er á stjórnatakka.

**SKOTLAND**

Sérstakt Makrílkerfi fyrir Skotland.

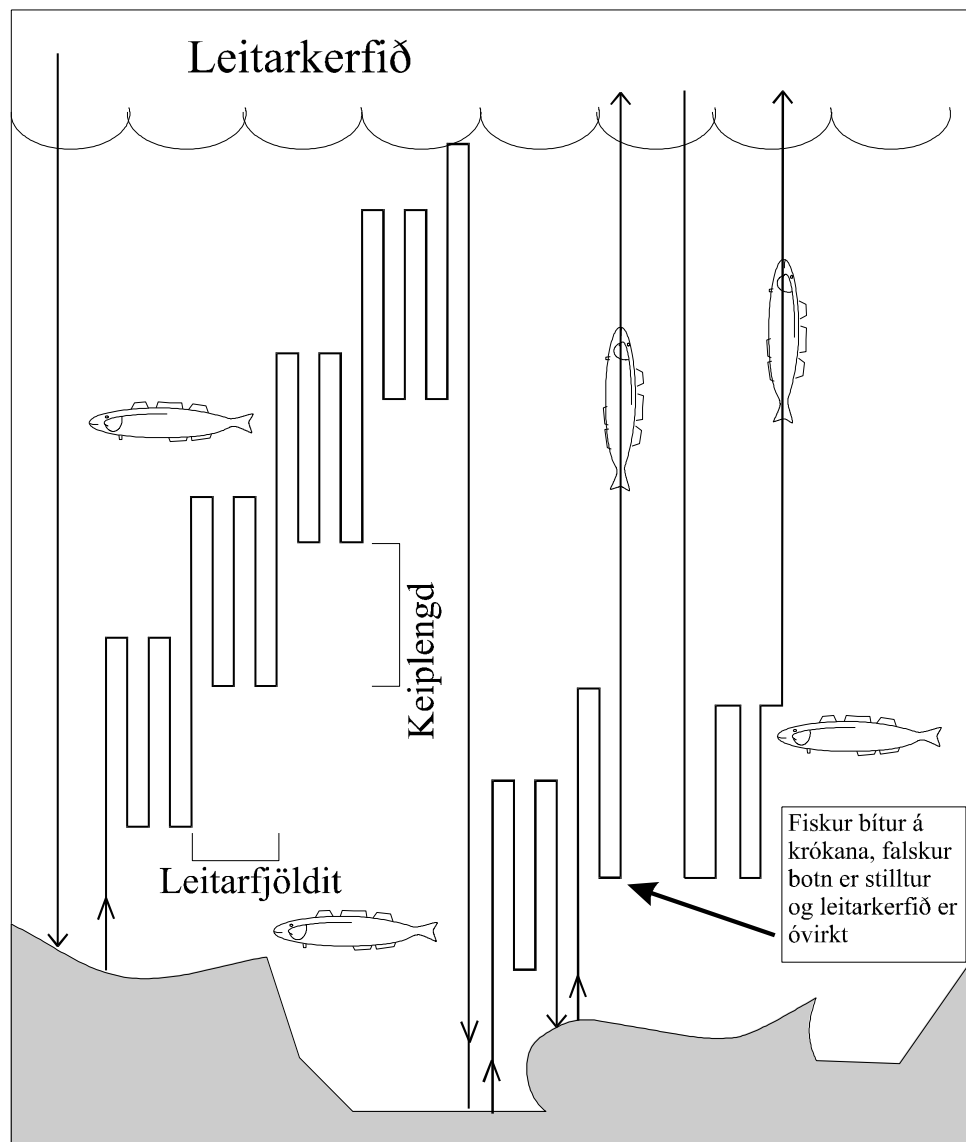




## BREMSA

Þetta kerfi er frábrugðið hefðbundnu kerfi að því leiti að vindan er ekki keyrð út heldur er mótörinn látinn halda lítillega á móti og sakkann látin draga línuna út. Það hvað mótörinn heldur mikið á móti er hægt að stilla á samskonar tákmynd á skjásíðu 3 (sjá nánar blaðsíðu 31). Þegar þetta kerfi er notað er slakaskynjari ekki notaður heldur er þess í stað botn fundinn með því að sjá hvenær línan hættir að renna út.

## LEITARKERFI:



Mynd 14

**ALLEIT**

Þetta leitarkerfi leitar frá botni að yfirborði sjávar. Ef gervibotn er innsettur er leitað frá honum að yfirborði sjávar.

**BOTNLEIT**

Leitarsvæðið er frá botni og hálfra leið að yfirborði sjávar. Gervibotn má setja inn til að breyta neðri mörkum leitarsvæðisins.

**YFIRBORÐSLEIT**

Þetta kerfi er eins og fyrsta leitarkerfið nema hvað gervibotn er sjálfvirkt settur inn átta keiplengdum frá yfirborði. Síðan er leitað þaðan og að yfirborði sjávar. Ef dýpi að botni er minna en átta keiplengdir, er gervibotninn settur þar sem botninn finnst og í hvert skipti sem sakkann nær botninum þá er gervibotninn stilltur samkvæmt því.

**EIGIN KERFI**

Notandinn getur geymt sínar eigin stillingar í eigið kerfi. Þetta er gert á þann hátt að bendillinn er fluttur á tákmynd þess kerfis sem nota á (1 – 2) og ýtt á MÍNUS takkann. Þá skráir vindan allar þær stillingar af skjásíðu eitt og einnig gerð keiplags í minni. Eftir þetta er hægt að kalla fram þessar stillingar á sama hátt og önnur veiðikerfi þ.e. með því að færa bendilinn yfir tákmyndina og ýta á PLÚS takkann.

Ef eigið kerfi er virkt birtist tákmynd þess á sama stað og tákmynd annarra veiðikerfa á skjásíðu eitt.

**SKJÁSÍÐA ÞRJÚ – Ýmsar stillingar****STOPPA Í NÚLL**

Þessi stilling segir vindunni að stoppa um leið og dýptarmælirinn nær núlli þegar hún er að draga færið inn. Ef gildið er núll dregur vindan línuna inn þar til stopphringurinn kemur upp að trissunni.

**LJÓS**

Ef þessi stilling er sett á 1, er kveikt á baklýsingu í skjánum. Þetta er auðvitað nýtsamlegt þegar veitt er í myrkri og getur stundum gert skjáinn læsilegri við aðrar aðstæður. Grunnildi þessarar stillingar er núll (ekki kveikt).



### REK

Þessi stilling er notuð við aðstæður þar sem rek bátsins er mikið. Vindan dregur þá færið upp reglulega og sendir það niður aftur. Þetta er gert til þess að tryggja að línan reki ekki of langt frá bátinum á meðan fiskurinn er undir honum.

Hve oft þetta er gert ákvarðast af gildi þessarar stillingar.

Hvert þrep jafngildir einni mínútu þ.e.a.s. gildi stillingarinnar segir til um hversu margar mínútur líða á milli þess sem færið er dregið inn. Grunnstillingin er núll.



### LEIRBOTN

Ef botninn sem veitt er yfir er mjúkur (leir eða sandur) festist sakkann oft í honum þegar vindan finnur botn og vindan telur þar með að fiskur sé kominn á ef þessi stilling er ekki notuð. Ef stillingin er ekki núll er fisknæmið gert óvirkt í fyrsta hring uppkeips eftir að botn er fundinn.

Vanalega er 1 nægjanlegt gildi þessarar stillingar. Því hærri tala, því lengra dregur vindan færið upp frá botninum áður en hún athugar hvort fiskur sé á. Í raun jafngildir hvert þrep stillingarinnar einum hring á girnishjólinu. Sem dæmi, á stillingunni 3 þá athugar vindan ekki hvort fiskur sé á fyrr en hún hefur dregið línuna inn um sem nemur þrem hringjum á girnishjólinu eftir að sakkann hefur náð botni.

Grunnstilling við ræsingu er núll (óvirkt).



### BOTNÆMNI

Stillir tímenn í 1/30 pörtum úr sekúndu sem líður frá því að slaki kemur og þangað til botn er skynjaður. Botnæmni stillingin er nauðsynleg til þess að vindan vinni rétt. Með því að fylgjast náið með slakanum á línunni þá er mögulegt að stjórna útrennslinu og segja til um hvort sakkann hefur náð botni. Hægt er með þessari stillingu að lengja og stytta þann tíma sem slaki þarf að vera svo það skráist sem botn.

Línan er þrædd í gegnum lykkjuna á slakaskynjararminum og þegar strekkt er á línunni, þá dregur hún arminn niður. Hinsvegar þegar slaki er á línunni, þá dregur gormurinn sem er festur við slakaskynjararminn hann aftur upp og þannig veit vindan að það er slaki á línunni. Þess vegna er mjög mikilvægt að slakaskynjararmurinn geti hreyfst óhindrað.

Þessi stilling stýrir næmni vindunnar fyrir botni. Því hærri sem talan er því lengri tíma verður slakinn að vera á línunni áður en vindan merkir það sem botn. Aðgerðin ENDURSETNING setur þessa stillingu á 40, sem er grunnstillingin.

Með gildið stillt á 1 er vindan nokkuð snögg að taka slaka á línunni sem botni. Þetta er þægilegt ef mikið er af grjóti eða hrauni á botninum þar sem hættan á því að sakkann festist í botninum verður lítil.

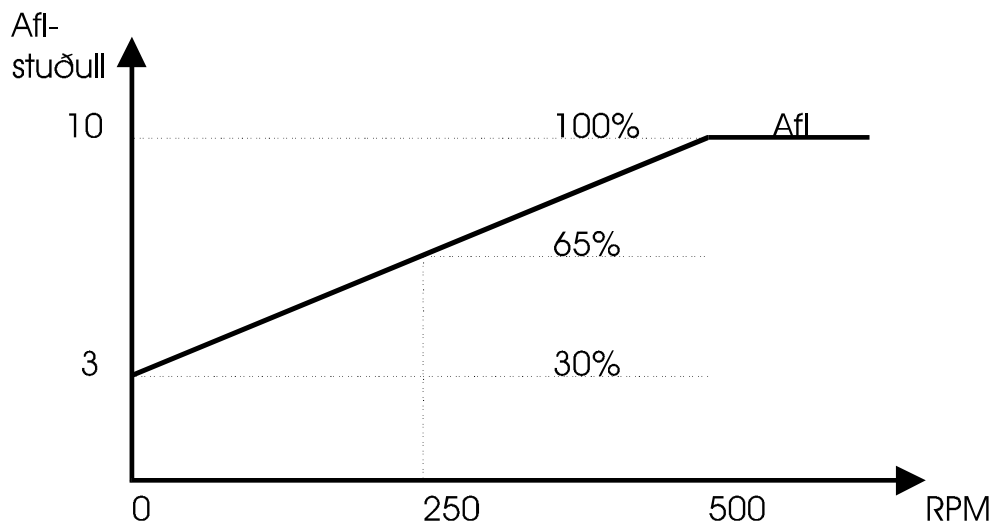
Hinsvegar þá getur það verið óhagkvæmt þegar sjórinn er úfinn. Þegar báturinn vagnar á öldunum þá getur, öðru hvoru, orðið slaki á línunni jafnvel þó að sakkann hafi ekki náð til botns. Í þessum tilfellum er nauðsynlegt að hækka þessa stillingu. Í flestum tilfellum er nægjanlegt að hafa hana í kringum 10.

Þegar smár fiskur bítur á færið (sem er minni en valið fisknæmni) og vindan heldur áfram að keipa þá verður niðurkeipið tregara en ella þar sem fiskurinn streitist við niðurtogi sökkunnar. Í þessari stöðu kemst vindan stundum að þeirri röngu niðurstöðu að botni sé náð. Þetta lítur út eins og vindan hækki sig í sjónum í hverju keipi. Lausnin er sú að hækka þessa stillingu. Þetta hefur þó þann galla að viðbragstíminn er lengri þegar færið kemur í raun og veru í botn. Þessi bið getur valdið því að sakkann tapist þegar veitt er á grýttum botni, t.d. á hraunbotni.

### AFLSTUÐULL



Þessi stilling stjórnar mýktinni við upptogið. Því lægra sem gildi hennar er því mýkra er upptogið. Aflstuðullinn er hægt að stilla á bilinu frá 0 til 10 en grunnstillingin (eftir endursetningu) er 3.



Mynd 15

Sem dæmi um hvernig aflstuðuls stillingin vinnur, skulum við setja sem svo að gildi hennar hafi verið stillt á 3. Nú notar vindan 30% af aflinu sem stillt hefur verið með upptogaflinu (sjá á blaðsíðu 21) þegar hraðinn er 0 rpm og 100% þegar hraðinn er 500 rpm (sjá mynd). Á öðrum hraða en þessum ákvarðast aflið af ímyndaðri línu á milli þessara tveggja gilda. Til dæmis þegar hraðinn er 250 rpm þá yrði aflið 65%.

Áhrifin eru þau að ef aflstuðullinn er lágt stilltur t.d. á 0 – 5, þá dregur vindan færið inn hægt og rólega þegar einhver þyngd er á línunni en hratt og kröftuglega ef svo til engin þyngd er. Ef aflstuðullinn er stilltur á 10 þá notar vindan fullt afl við hvaða hraða sem er.

Annar mikilvægur eiginleiki þegar þessi stilling er höfð lág (3 – 5) er að dempa ölduhreyfingar þ.e. þegar báturinn lyftist á öldutoppi þá eykst togið en vindan hægir á sér á móti þannig að fiskurinn er dregin á jöfnum hraða upp.

### TRÖPPUFJÖLDI



Þessi stilling er fyrir fjölda trappa í tröppukeipi. Grunnstillingin er 5 (sú sama og tröppukeip stillingin setur).

### BREMSA



Þessi stilling er einungis notuð með samnefndu veiðikerfi og stillir hversu fast vindan heldur á móti í útrennslinu, því hærra gildi því fastar heldur vindann á móti og eftir því rennur hæggar út. Ef stillt er á 0 er bremsukerfið gert óvirkt og slakaskynjarinn verður virkur á ný.

### FLAUTA



Ef þessi stilling er sett á einn, mun vindan gefa hljóðmerki þegar fiskur kemur á færið og svo aftur þegar vindan kemur upp. Þetta hefur ekki áhrif á hljóðið sem heyrir þegar ýtt er á takka, það heyrir alltaf.

Þessi stilling hefur líka áhrif á ytri flautu (sjá í kaflanum Ytri flauta í VIÐAUKI B - AUKAHLUTIR) þ.e. slökkt er á ytri flautu ef gildi þessarar stillingar er núll.

### SJÁLFKRAFA NIÐUR



Ef þessi stilling er eitthvað annað en núll, þá bíður vindan, eftir að hafa komið upp með fisk, í þann tíma (í sekúndum ) áður en hún fer svo sjálfkrafa niður aftur. Þessi eiginleiki er gerður óvirkur með því að hafa þessa stillingu stillta á núll.

### ENDURSETNING



Ef þú ert lentur í ógöngum og hefur tapað áttum innan um allar stillingarnar getur þú endurstíllt vinduna (stillir allar stillingar á viðeigandi grunnstillingar) með því að nota möguleikann ENDURSETNING.

**VIRKNI SLAKASKYNJARA**SL  
I(A)

Slakaskynjara armurinn er eini hluti vindunnar sem þarf stöðugt viðhald. Til þess að það verði sem allra auðveldast eru birtar upplýsingar varðandi hann á skjásíðu þrjú.

Finna má táknmyndina fyrir hann í neðra vinstra horni skjásins. Vinstra megin við hann eru sýnd tvö gildi, sem gefa til kynna aflestur slakaskynjarans (SL) og straumnotkun vindunnar (I(A)).

Athuga verður annars lagið aflesturinn hjá slakaskynjaranum. Það er gert með því að fylgjast með aflestrinum þegar ekki er strekkt á línunni (slakaskynjara armurinn er alveg uppi) og þegar strekkt er á línunni (línan dregur slakaskynjara arminn alveg niður). Aflesturinn ætti að vera 0 í fyrra tilvikinu og 43 – 48 í seinna tilviki.

Ef aflesturinn er ekki réttur þá verður að endurstilla slakaskynjarann á skjásíðu 5 (bls. 34).

**SKJÁSÍÐA FJÖGUR - Keipgerðir**

Á þessari síðu getur notandinn breytt um keipgerð (engar aðrar stillingar breytast). Við ufsa veiðar er t.d. notað DNG KEIP en ef notandinn vill nota tröppu keip við ufsa veiðarnar þá virkjar hann fyrst ufsa veiðikerfið og flettir svo á skjásíðu fjögur og velur þar tröppu keip.

Á þessari síðu getur notandinn einnig „skráð“ sína eigin keipgerð þ.e. hann getur snúið girnishjólinu eins og hann væri sjálfur að keipa handvirkt og vindan skráir niður hreyfingar hans. Síðan getur hann notað þessar hreyfingar í sínu eigin veiðikerfi eða t.d. í stað DNG KEIP í ufsa veiðikerfinu.

Keiptegund er valin með því að færa bendilinn á táknmyndina fyrir keipið og ýta á PLÚS takkann.

**DNG KEIP**

Þetta er hið venjulega keip, upp og niður. Skynjar fisk þegar vindan dregur færið upp.

**TRÖPPU KEIP**

Í stað þess að fara alltaf upp og niður til skiptis þá er línán toguð upp ákveðið mörg skipti (sjá í stillingunni á blaðsíðu 31). Á milli þess sem línán er toguð upp þá er stoppað sem nemur einum **BIÐTÍMA** (sjá stillinguna **BIÐTÍMI** á blaðsíðu 19).

**BIÐTÍMI NIÐRI**

Þegar þessi stilling er ekki núll, stoppar vindan eftir hvert keipi og bíður í þann tíma sem þessi stilling segir til um. Þetta er sama stilling og er á skjásíðu eitt í hefðbundnum veiðikerfum.

**BIÐTÍMI UPPI**

Þessi stilling svipar mjög til stillingarinnar hér á undan nema þessi stilling stillir biðtímann uppi.

**HRAÐASTÝRT NIÐURKEIP**

Ef þessi stilling er stillt á núll þá gefur vindan línuna út eins hratt og sakkan dregur í niðurkeipi. Ef stillingin er hinsvegar stillt á einn þá stýrir vindan hraðanum niður og reynir að halda eins og hann er stilltur með stillingunni NIÐURKEIPSHRAÐI (sjá NIÐURKEIPSHRAÐI á þessari blaðsíðu).

**NIÐURKEIPSHRAÐI**

Þessi stilling segir vindunni á hvaða hraða hún á að snúast í niðurkeipi ef hraðastýring er virk. Grunnstillingin er 8 og hvert þrep jafngildir 10 rpm. Grunnstillingin jafngildir því 80 rpm.

Þessi stilling er einnig notuð ef hæging við botn í niðurrennsli er virkt. Í því tilfalli segir hún til um lægri hraðann (sjá í kaflanum Hægja niður við útrennsli á blaðsíðu 14).

**HÆG AFLAUKNING EF FISKUR ER Á**

Þegar vindan finnur fisk þá breytir hún um starfsemi, frá keipi yfir í upptog. Eftir að vindan hefur skynjað fisk þá þarf að skipta frá keipafla (sjá KEIPAFL á blaðsíðu 17) yfir í upptogsafli (sjá UPPTOGSAFL á blaðsíðu 16). Til að koma í veg fyrir að fiskur losni af krókunum, eykur vindan hraðann tífalt hægar en venjulega við upptog. Þetta er gert á fyrstu metrunum. Fjöldi metra sem vindan hagar sér á þennan máta er hægt að setja með þessari stillingu. Hvert þrep jafngildir 0,2 m. Grunnstillingin er 25, sem jafngildir 5 m. Stillingin getur haft gildi frá 0 til 99, sem jafngildir 0 – 20 m.

**FLÆKJU SKYNJUN**

Ef þessi stilling er stillt á annað gildi en núll (grunnstilling) virkjar hún flækju skynjun þ.e. hvort línun úr vindunni hafi flækst við línuna eða slóðann í næstu vindu. Hún hífir þá alla leið upp.

Ef vindan getur ekki byrjað niðurkeipi (vegna slakans á línunni) mörg skipti í röð þá táknar það annaðhvort að dýpið fari ört minnkandi eða, það sem líklegra er, að tvær vindur á sama bátinum hafi flækt saman línunum.

Sem dæmi um hvernig þetta virkar, segjum sem svo að gildið sé stillt á 2 (grunnstillingin). Þá má vindan skynja botn tvö skipti í röð án þess að geta byrjað niðurkeipi (vegna slakans á línunni). Í þriðja skiptið táknar það þá að línun hafi flækst og byrjar hún þá að draga hana inn.

Ef stillingin er stillt á núll þá er þessi skynjun óvirk.

**SKREFASTÆRÐ KEIPS**

Í sumum löndum eru notaðar mjög langar keiplengdir. Venjulega getur keiplengdin verið frá 0 upp í 20 metra (sjá **KEIPLENGÐ** á blaðsíðu 17). Ef þörf er á lengri keiplengd þá er hægt að breyta skrefa stærðinni. Grunnstillingin er 10 sem jafngildir 1 metra. Hvert þrep jafngildir 0,1 metra og getur haft gildi frá 1 til 30. Þar af leiðandi getur skrefastærðin verið frá 0,1 upp í 3 metra og keiplengdin því frá 0,1 til 300 metra.

**EIGIN KEIP**

Notandinn getur skráð sín eigin keip og geymt þau í minni sem er merkt frá 1 upp í 3 þ.e. hann getur geymt þrjú mismunandi keipi (skráningar). Þetta er gert á eftirfarandi hátt:

Fyrst er vindan sett í *stopp stöðu*. Að því loknu þá er bendillinn færður á tákmyndina fyrir minnið sem á að geyma skráninguna. Þegar þú ert reiðubúin þá ýtir þú á **MÍNUS** takkann og þá sleppir vindan tókunum á girnishjólinu sem þá er hæglega hægt að snúa. Nú hefur vindan hafið skráningu hreyfinganna. Þú getur skráð í allt að 80 sekúndur.

Þegar þú hefur lokið við skráninguna ýttu þá aftur á **MÍNUS** takkann. Þá hefur þitt „eigið keip“ verið geymt og þá tekur vindan aftur við að stýra girnishjólinu.

Einn stór munur á grunn keipunum og skráðu keipunum er, að hægt er að nema fisk jafnvel þó að girnishjólið snúist ekki.

**Athugið!** *Vindan hefur skráningu um leið og ýtt er á MÍNUS takkann og hættir um leið og aftur er ýtt á hann alveg óháð því hvort girnishjólið hefur verið hreyft eða ekki. Þegar 5 sek. eru eftir af skráningartímanum þá gefur vindan frá sér hljóðmerki. Ef ekki er ýtt á MÍNUS takkann innan 5 sek. geymist keipið ekki.*

**SKJÁSÍÐA FIMM - Viðhald**

Einungis er hægt að komast á þessa skjásíðu ef vindan er í stoppstöðu. Á þessari skjásíðu er hægt að breyta nokkrum stillingum varðandi úrvinnslu merkis frá slakaskynjaranum og hámarkshraða í útrennsli.



Neðst á skjásíðunni er þessi tákmynd og hægra megin við það eru tölur í tveimur línum. Þessar tölur eru eingöngu til upplýsingar fyrir notanda og eru þær notaðar þegar verið er að stilla slakaskynjarann. Talan í fyrstu línunni er merkið frá slakaskynjaranum. Þetta merki er venjulega á bilinu 90 - 160. Talan í seinni línunni er straumnotkunin í amperum margfaldað með tíu.

**SLAKASKYNJARI UPPI OG NIÐRI**

Þessar stillingar eru notaðar til að segja vindunni mæligildi slakaskynjarans uppi og niðri. Til að stilla inn bæði gildin er bendillinn þangað til slakaskynjari uppi blikkar (fyrri myndin). Slakaskynjaraarminum er leyft að fara eins langt upp og hann kemst (línan slök) og ýtt þá á plús takkann til að



festu inn gildið. Næst er ýtt á stjörnu til að fara yfir á slakaskynjara niðri. Slakaskynjaranum er síðan ýtt alveg niður að blakkarstönginni og ýtt á plús takkann. Þá er stillingunni lokið.

*Athugið: Alltaf er hægt að ganga úr skugga um rétta virkni slakaskynjarans á skjásíðu þrjú (sjá VIRKNI SLAKASKYNJARA á blaðsíðu 32). Það skyldi ætíð gert þegar slakaskynjara stillingunum hefur verið breytt.*

## BOTNTÖKUSLAKI



Vindan skynjar hvenær sakkan nær botninum með því að fylgjast með mæligildum slakaskynjarans eins og þau eru sýnd á skjásíðu þrjú. Ef stillingarnar fyrir slakaskynjarann eru réttar þá er þetta mæligildi á milli 0 og 48.

Þegar sakkan nær botninum þá myndast slaki á línuna. Ef mæligildið fer undir ákveðna tölu í ákveðin langan tíma (sjá **BOTNTÍMI** á blaðsíðu 18) þá tekur vindan því sem að botninum hafi verið náð. Þessi ákveðna tala, sem mæligildi slakaskynjarans verður að fara undir, er ákveðin með þessari stillingu. Grunnstillingin er 14, en hún getur verið frá 1 upp í 48.

Í vissum tilfellum þegar ekki er mikið eftir af línunni á girnishjólinu þá getur verið nauðsynlegt að lækka þessa stillingu. Þetta getur komið upp þegar veitt er á miklu dýpi eða þegar línun er í rauninni ekki nógu löng á girnishjólinu.

Í þessum tilvikum nær línun ekki að draga slakaskynjarann nógu langt niður þegar hún er strekkt og mæligildi slakaskynjarans verður því einungis u.þ.b. 14 eða jafnvel lægra. Ef mæligildi slakaskynjarans fer undir 20 minnkar útrennslis hraðinn töluvert og hættan á að skynja botninn þar sem engin botn er verður mun meiri, sérstaklega þegar báturinn vaggar á öldunum.

## HÁMARKS HRAÐI Í NIÐURRENNSLI



Þessi stilling stjórnar hámarkshraðanum í niðurrennsli. Hvert þrep jafngildir 10 rpm og grunnstillingin er 38, sem jafngildir 380 rpm. Gildið getur verið frá 0 upp í 60.

Besta gildið á þessari stillingu fer mikið eftir aðstæðum og hvaða tegund línu er notuð. Ef sjór er ókyrr þá getur verið nauðsynlegt að lækka gildið, sérstaklega þegar notað er girni og þegar mikið er á girnishjólinu. Hinsvegar ef sjór er stilltur þá má hugsanlega hækka stillinguna og ná þannig meiri hraða í niðurrennslinu.

## HÁMARKS HRAÐI Í UPPRENNSLI



Þessi stilling stjórnar hámarkshraðanum í upprennsli. Hvert þrep jafngildir 10 rpm og grunnstillingin er 0 sem aftur þýðir að engin takmörkun er á hraða og á hann því að vera um 500 rpm. Gildið getur verið frá 0 upp í 50. Hámarkshraðinn er samtvinna UPPTOGSAFLS (sjá bls.16) stillingunni og hann næst ekki ef þungt er á nema aflið sé aukið á móti.

**EINING**

Þessi stilling segir til um í hvaða einingu dýpið er birt á skjánum. Valið stendur milli metra, feta og faðma. Undir táknmyndinni er sýnt hvaða mælieining er virk (m = metrar, ft = fet, fa = faðmar).

**ÞJÓFAVÖRN**

Hægt er að læsa vindunni með fjögurra stafa PIN númeri. Ef læsing er virkjuð stendur annað en núll (1-99) undir táknmyndinni og þá mun notandi þurfa að slá inn PIN númer í hvert sinn sem vindan er ræst. Til að stilla PIN númer er ýtt á plús, svo er valið númer með því að fletta milli táknmyndanna á skjánum sem birtist og staðfest með því að ýta á stjórn takkann, þetta þarf að endurtaka til að staðfesta að þú hafir munað PIN númerið. Ef PIN er virkt þarf notandi að slá inn númerið (með svipuðum hætti og þegar það er stillt) og staðfesta með því að ýta á aðalrofa. Hægt er að slökkva á þjófavörninni með því að ýta á mínus (á táknmyndinni fyrir þjófavörnina). Ef breyta á PIN númeri þarf fyrst að taka þjófavörnina af (tákn ÞJÓFAVARNAR á núll)

**Athugið að mjög áríðandi er að muna PIN númerið sem valið er, því að gleymt lykilorð gerir vinduna ónothæfa og þarf að fara með hana á verkstæði DNG til að laga það.**

**STÆKKUN TÁKNMYNDA**

Þegar þessi stilling er stillt á annað gildi en núll (grunnstilling), þá birtist virka táknmyndin (sú sem blikkar) á skjánum tvisvar sinnum stærri. Stillingin ákvarðar hversu oft táknmyndin þarf að blikka þar til hún er stækkuð.

Ef þessi stilling hefur t.d. gildið 2 þá blikkar táknmyndin tvisvar áður en hún er stækkuð.

**HÆGT UPPRENNSLI**

Þegar þessi stilling er stillt á annað gildi en núll (grunnstilling), þá hægir vindan á sér í upprennslu við það dýpi sem stillt er á (m-ft-fm sjá EINING hér fyrir ofan) undir þessu tákni og hraðanum er hægt að stjórna (sjá SNÚNINGHRAÐI Í HÆGU UPPRENNSLI hér fyrir neðan).

**SNÚNINGHRAÐI Í HÆGU UPPRENNSLI**

Snúninghraðastilling fyrir HÆGT UPPRENNSLI (sjá hér fyrir ofan). Þegar þessi stilling er stillt á annað gildi en núll (grunnstilling), þá snýst vindan með þeim snúninghraða sem er þar stilltur, margfaldaður með 10, t.d. ef stillt er á 15, þá er snúninghraðinn 150 sn/mín. Hraðinn getur þó aldrei orðið meiri en 500 snúningar á mínútu.

## Samskiptaskjásíða



Ef ýtt er á mínus takkann þegar SKJÁ táknmyndin blikkar og vindan er í stopp stöðu þá birtist samskiptaskjásíðan. Möguleikinn á samskiptum gerir það kleift að tengja allt að fimm vindur saman ásamt ytri flautu og fjarstýringu.

Geta vindunnar til samskipta gerir það mögulegt að uppfæra forritið í vindunni mjög auðveldlega og án þess að hreyfa við nokkurri skrúfu í vindunni. Allar C-6000i tölvustýrðar færavindur hafa möguleika á að uppfæra forrit sitt sama hvaða útgáfa forritsins er fyrir.

Áður en að hægt er að nota einhvern af samskiptamöguleikumunum verður að stilla eftirfarandi stillingar réttar.

### AUÐKENNING



Þessi stilling gefur til kynna auðkennistölu vindunnar þegar hún á í samskiptum við önnur tæki. Ef hún er stillt á núll (grunnstillingin) þá mun vindan ekki hafa nein samskipti. Ef hún er stillt á einn þá hefur þessi vinda yfirstjórn yfir öllum samskiptunum.

Aðeins ein af vindunum getur gengt hlutverki stjórnanda og það verður alltaf að vera einn stjórnandi. Allar hinar verða að hafa aðra auðkennistölu eða frá 2 upp í 5.

### YTRI FLAUTA



Þessi stilling virkjar ytri flautuna. Ef hún er virk, þá gefur vindan frá sér flaut í hvert skipti sem hún verður vör við fisk og vindan byrjar að draga færið inn, og aftur þegar vindan hefur lokið við að draga aflann um borð.

Ef hún er stillt á núll (grunnstillingin) þá er ekki notuð ytri flauta á þessari vindu.

Hins vegar ef hún er ekki stillt á núll þá gefur gildi hennar til kynna hverskonar hljóð þessi vinda gefur frá sér. Hægt er að velja á milli sjö mismunandi hljóða þannig að hver vinda getur haft sitt eigið hljóð.

Í hvert sinn sem þessari stillingu er breitt gefur vindan frá sér viðeigandi hljóð.

### FLAUTAR ÞEGAR UPPI



Þessi stilling stjórnar því hvenær (á hvaða dýpi) vindan flautar þegar hún hefur dregið aflann upp. Hvert skref jafngildir 0,2 m og grunnstillingin er 10 (2 m).

Við grunnstillingu, þá gefur vindan frá sér hljóð á 2 metra dýpi. Þessi möguleiki getur verið mjög mikilvægur t.d. við þorskveiðar, þar sem fiskurinn sleppur stundum ef það er ekki einhver tilbúin að grípa slóðann og halda áfram að draga færið inn áður en vindan hefur stöðvast að fullu.

**ALLTAF EIN VINDA AÐ KEIPA**

Ef gildi þessarar stillingar er ekki núll þá gengur þessi vinda úr skugga um að það sé einhver önnur vinda að keipa áður en hún dregur inn aflann. Ef engin önnur vinda er að keipa þá bíður hún með að draga aflann upp þar til einhver önnur vinda byrjar að keipa.

Þannig er hægt að hafa t.d. tvær stilltar á þennan hátt sem tryggir að það sé alltaf önnur þeirra að keipa, en hinar sem ekki eru stilltar á þennan hátt, að draga inn aflann þegar þeim þóknast.

Jafnvel þó að rekstillingin (sjá á blaðsíðu 31) sé á, þá mun vindan samt sem áður ekki draga færið inn nema einhver önnur sé að keipa.

Ef þessi möguleiki er virkur og vindan verður vör við að fiskur sé á, en er ekki leyft að draga færið inn, þá birtist gluggi sem gefur til kynna að vindan hafi orðið vör við fisk (sjá Mynd 6 á blaðsíðu 11). Ef fiskurinn er ekki lengur á þegar vindan hefur lokið við að bíða eftir að einhver önnur vinda hefji keip, þá dregur hún ekki færið upp lengur en heldur áfram að sýna gluggann til þess að notandinn fái að vita að fiskur hafi bitið á, en hafi sloppið :o(

## FJARSTÝRING



**Með forritsuppfærslu** er unnt að tengja vindurnar saman með nýjum samskiptastaðli sem gerir kleift að fjarstýra vindunum hvor frá annari eða frá einkatölvu (PC). Á samskiptaskjásíðu (sjá bls. 36) er hægt að virkja nýja samskiptastaðalinn. Það er gert með því að færa bendilinn (með því að ýta á stjórnuna) þangað til bendillinn er yfir PC stillingunni, (sjá mynd til hliðar), hún er svo virkjuð með að ýta á plús og afvirkjuð með að ýta á mínus. Einn (1) og núll (0) birtast undir stillingunni og segja til um hvort stillingin er virkjuð eða ekki. Þegar þessi samskiptastaðall er valinn hverfa þær skjámyndir sem ekki eru lengur virkar.

Þegar kveikt er á fjarstýringu bætist við ný skjásíða, þessi skjásíða er á milli samskiptasíðunnar og skjásíðu eitt. Hægt er að fara á hana með því að ýta á mínus þegar SKJÁ táknmyndin blikkar á skjásíðu eitt. Þetta er samskiptayfirlitssíða, hægt er að fara á samskiptaskjásíðu með því að ýta á mínus þegar SKJÁ táknmyndin á samskiptayfirlitssíðunni blikkar og mótör er í stopp stöðu.

Þegar fjarstýring er notuð þarf að tengja saman samskiptaparið í rafmagnsaðtaugunum á vindunum. Einnig þarf að gefa vindunum auðkenni (sjá bls 36) og þarf hver vinda að vera með sitt eigið. Allar vindurnar verða að vera með PC stillinguna virkjaða.

Á samskiptayfirlitssíðunni birtist ein táknmynd fyrir hverja vindu sem er tengd og sýnir mótörstöðu hennar. Undir myndinni er dýpi viðeigandi vindu. Þegar ýtt er á stjórnstakann er sú skipun framkvæmd á þeirri vindu sem er blikkandi. Með þessu móti er hægt að fylgjast með öllum tengdum vindum og stýra þeim frá hvaða vindu sem er (af þeim sem tengdar eru saman).

---

## LAUSN VANDAMÁLA

1.

**Vindan hífir þó að enginn fiskur sé á krókunum, hvernig stendur á því?**

A:

Það geta verið þrjár ástæður fyrir þessari hegðun þ.e. FISKNAEMI stillingin er of lág samanborið við þyngdina á sökkunni eða REK stillingin er ekki stillt á núll sem gerir það að verkum að vindan hífir með því millibili sem REK stillingin segir um í mínútum. Ef um það er að ræða þá birtist REK táknmynd undir dýptar mælingunni á skjásíðu eitt.

Ef þetta gerist aðeins þegar sakkann nær botni þá er líklegast að botninn sé úr leir eða sandi sem sakkann sekkur í. Til þess að leysa þann vanda hækkid gildi „LEIRBOTN” stillingarinnar um 1.

2.

**Vindan snýr ekki girnishjólinu og spennan á skjánum er 54V?**

A:

Ef slökkt er á vindunni og kveikt á henni aftur innan 5 – 10 sekúndna þá kveikir stýrirásin ekki á sér. Slökkvið einfaldlega á vindunni og bíðið í 10 sekúndur áður en kveikt er á henni aftur.

3.

**Vindan finnur botn áður en sakkann lendir í botni?**

A:

Einfaldasta skýringin á þessari hegðun er að settur hafi verið falskur botn. Það gerist ef ýtt er á PLÚS takkann þegar vindan er í niðurrennsli og bendillinn blikkar ekki. Hægt er að taka falskan botn af með því að ýta á MÍNUS takkann þegar vindan er í niðurrennsli og bendill blikkar ekki.

Ef falskur botn er ekki virkur athugið þá hvort merkið frá slakaskynjaranum á skjásíðu þrjú sé í lagi. Ef slakaskynjarinn er rétt stilltur þá er gildið núll þegar skynjarinn er alveg uppi og 48 þegar hann er alveg niður við arminn.

Annar möguleiki er að BOTNTÍMI stillingin (bls. 18) sé of lág, að BOTNTÖKUSLAKI stillingin (bls 35) sé of há, eða hvoru tveggja. Reynið fyrst að hækka BOTNTÍMI stillinguna, gildi á milli 10 og 20 er í lagi. Ef það gerir ekkert gagn reynið þá að lækka BOTNTÖKUSLAKI stillinguna.

4.

**Vindan fer of hægt í niðurrennsli?**

A:

Líklegast er að slakaskynjarinn sé ekki rétt stilltur. Athugið merkin frá slakaskynjaranum á skjásíðu þrjú. Ef þau er ekki rétt þá þarf að laga þau með hjálp stillinganna á skjásíðu fimm.

**Ef slakaskynjarinn er rétt stilltur athugið þá eftirfarandi atriði:**

- hvort „Hægja niður við útrennsli“ stillingin er virk (bls. 14)
- hvaða gildi HÁMARKSHRAÐI Í NIÐURRENNSLI (bls 35) sé stilltur á.

**Hvort BOTNTÖKUSLAKI**

Vindan skynjar hvenær sakkann nær botninum með því að fylgjast með mæligildum slakaskynjarans eins og þau eru sýnd á skjásíðu þrjú. Ef stillingarnar fyrir slakaskynjarann eru réttar þá er þetta mæligildi á milli 0 og 48.

Þegar sakkann nær botninum þá myndast slaki á línuna. Ef mæligildið fer undir ákveðna tölu í ákveðin langan tíma (sjá **BOTNTÍMI** á blaðsíðu 18) þá tekur vindan því sem að botninum hafi verið náð. Þessi ákveðna tala, sem mæligildi slakaskynjarans verður að fara undir, er ákveðin með þessari stillingu. Grunnstillingin er 14, en hún getur verið frá 1 upp í 48.

Í vissum tilfellum þegar ekki er mikið eftir af línunni á girnishjólinu þá getur verið nauðsynlegt að lækka þessa stillingu. Þetta getur komið upp þegar veitt er á miklu dýpi eða þegar línun er í rauninni ekki nógu löng á girnishjólinu.

Í þessum tilvikum nær línun ekki að draga slakaskynjarann nógu langt niður þegar hún er strekkt og mæligildi slakaskynjarans verður því einungis u.þ.b. 14 eða jafnvel lægra. Ef mæligildi slakaskynjarans fer undir 20 minnkar útrennslis hraðinn töluvert og hættan á að skynja botninn þar sem engin botn er verður mun meiri, sérstaklega þegar báturinn vaggar á öldunum.

**HÁMARKS HRAÐI Í NIÐURRENNSLI**

5.

**Vindan virðist eiga erfitt með að finna botn og stundum flækir hún jafnvel línuna!**

A:

Réttar stillingar á slakaskynjaranum er lykilatriði til þess að vindan vinni rétt í niðurrennsli og þegar hún finnur botn. Byrjið á því að athuga gildin á VIRKNI SLAKASKYNNJARA á skjásíðu þrjú (bls. 32). Ef þau er ekki rétt þá þarf að laga það með hjálp stillinga á skjásíðu fimm.

Gildið á stillingunni (bls. 31) hefur áhrif á næmnina þegar sakkann nær botni. Sama hvert gildi hennar er þá ætti vindan alltaf að hætta að slaka út línunni þegar mæligildi frá slakaskynjaranum er nærri núlli

6.

**Í hvert sinn þegar sakkann lendir í botni þá finnur vindan fisk!**

A:

Ef botninn er mjúkur (gerður úr leir) þá getur sakkann grafið í leirinn og þá túlkar vindan mótlætið sem fisk. Með því að setja LEIRBOTN stillinguna (bls. 31) á einn má leysa þetta vandamál.

7.

**Vindan hífir ekki upp þegar hún finnur fisk?**

A:

Þetta getur komið fyrir þegar samskipta möguleikinn er notaður. Vindan má ekki hífa færið upp þar sem enginn önnur vinda er að keipa. Þegar loksins hún fær leyfi til að hífa upp er fiskurinn ekki lengur á. Sjá **ALLTAF EIN VINDA AÐ KEIPA** á blaðsíðu 38 fyrir frekari leiðbeiningar.



**VIÐAUKI A - ÁBYRGÐ**

*DNG C-6000i* tölvustýrða færavindan þín er seld með tveggja ára ábyrgð. Slippurinn Akureyri ehf. (DNG) gengst við ábyrgð ef bilanir koma upp í byggingar efni eða í handverki vindunnar allt að tveimur (2) árum eftir að vindan hefur verið keypt af Slippnum Akureyri ehf. eða umboðsaðilum Slippins. Krafast er vottorðs um kaup (Reikningur frá Slippnum Akureyri ehf. eða umboðsaðila) áður en Slippurinn Akureyri ehf. gengst við einhverri ábyrgðar skyldu.

Þessi ábyrgð gildir ekki vegna bilanna af völdum vanrækslu, breytinga eða ísetningu aukahluta sem ekki eru viðurkenndar af Slippnum Akureyri ehf.

Vegna mikilvægis þess að færavindan sé algerlega vatnsheld, ógilda allar tilraunir óviðurkenndra aðila til að opna vélarhús færavindunnar ábyrgðina.

Ábyrgð þessi er ekki gild ef færavindan hefur skemmst af misförum, misnotkun eða rangri uppsetningu, né vegna viðhalds færavindunnar af einhverjum öðrum en þjónustuaðila frá Slippnum Akureyri ehf.

Kostnaður vegna flutnings færavindu sem þarfnast viðhalds er alltaf greiddur af eiganda. Ef ábyrgðin er gild, þá þarf eigandinn ekki að borga flutningskostnað til baka.

*Slippurinn Akureyri ehf. er ekki ábyrgt fyrir tapi á hagnaði, tapi á sparnaði eða öðrum skemmdum hvort sem þær verða af hendingu, af völdum notkunar eða vanhæfni við notkun þessarar færavindu. Til þess telur einnig skemmdir á eignum og tjón á mönnum. Þessi ábyrgð er í stað allra annarra ábyrgða þar með taldar ábyrgðar vegna markaðssetningar eða annarskonar ábyrgðar.*

**VIÐAUKI B - AUKAHLUTIR****Ytri flauta**

Fáanlegur er ytri hljóðgjafi fyrir **DNG C-6000i** færavindurnar, sem tengist færavindunni í gegnum samskiptavírana tvo. Hljóðgjafinn er ætlaður fyrir þá sem vilja vera vissir um að vita hvenær vindan er að draga upp fisk. Hljóðstyrkurinn er nokkuð mikill en hægt er að stilla styrkinn aðeins með snúningsloku á hljóðgjafanum.

Fimm vindur geta notað sama hljóðgjafann, þannig að hver hefur sitt auðkennandi hljóð.

Hljóðgjafinn er vatnsheldur og hægt er að koma honum fyrir hvort sem er utan eða innan dyra. Sjá einnig í kaflanum **YTRI FLAUTA** á blaðsíðu 37.

**Sökkubúr**

Fáanlegt er Sökkubúr fyrir DNG færavindur.

DNG selur ekki sökkur.

**Svanahálsar**

Fáanlegar eru tvær lengdir af svanahálsum frá Slippnum DNG. Þær eru gerðar til að færa vinduna út fyrir borðstokkinn. Styttri er um 20cm löng, en lengri er um 45cm löng. Einnig er til svokölluð Norsk festing sem svanahálsarnir festast ofaní og geta þá svanahálsarnir snúist í henni og vindan tekin innfyrr.





## Makrílveiði með viðbótarbúnaði ásamt borða

Á skjásíðu 2 (**með forritsuppfærslu**) er hægt að velja makrílkerfi með borða sem virkjar veiðikerfi fyrir sérsníðaðan makrílbúnað. Þegar þetta veiðakerfi er virkjað breytist skjásíða eitt og sýnir stillingar tengdar makrílbúnaðinum. Þetta kerfi tekur slóðann inn á sig á milli borðans.

### Núllstaða

Þegar byrjað er að veiða með þessu kerfi er mikilvægt að vindan viti hversu langt hún á að draga inn. Þetta er gert með því að slóðinn er dreginn inn á keflið með því að ýta á stjórn-rofann. Þegar vindan hefur dregið hæfilega langt inn er hægt að stoppa með stjórn-rofanum (eða plús rofanum, sjá síðar). Þetta þarf að gera til að vindan viti hvar hún á að stoppa. Ef þessi grunnstilling er röng af einhverjum ástæðum þá er hægt að láta vinduna draga inn þangað til hún stoppar og ýta þá á plús takkann. Þá heldur hún áfram að draga hægt upp. Hægt er að stoppa hana og setja aftur af stað í upptog með plús takkanum. Þegar núllstaðan er virk kemur strik yfir borðann á skjámyndinni hér til hliðar. Þegar vindan er í stoppstöðu er hægt að setja inn núllstöðuna með því að ýta á mínus takkann.

### Botn

Þetta veiðikerfi leitar ekki eftir botni heldur er ýtt á PLÚS takkann á vindunni (við þetta er skráður inn gervibotn og strik kemur undir dýpið) þegar hún hefur náð ákjósanlegu dýpi og byrjar hún þá sjálfkrafa að draga inn og út á því dýpi. Til að taka gervibotninn af þá er ýtt á MÍNUS takkann þegar hún er í niðurrennsli. Einnig er hægt að nota sérstaka skjámynd, sjá falskur botn (bls. 13), til að stilla inn dýpið sem vindan á að fara á.

*Þessar tvær stillingar krefjast þess að skjámynd 1 sé uppi og enginn blikkandi bendill.*

### Lengd borða



Þessi stilling stillir hversu langur slóðinn er í metrum, vindan rennur hægar út og dregur hægar inn þegar slóðinn er að renna inn á keflið. Hægt er að lækka þessa tölu ef notaður er styttri slóði til þess að vindan sé ekki að fara hægt óþarflega lengi. Mjög varasamt getur verið að hafa þessa tölu of lágt stillta, þá dregur vindan inn á fullum hraða eftir að slóðinn er kominn og það gæti valdið vandamálum.

### Upptogshraði og útrennslishraði



Stillir hversu hratt, í sn/mín, vindan dregur inn og lætur renna út. Þessar stillingar breyta einungis hraðanum áður en slóðinn er dreginn inn.

### Útrennslis biðtími



Stillir tíma í sekúndum sem vindan bíður uppi, eftir að slóðinn hefur verið dreginn allur inn, áður en vindan rennir út aftur.

### Upptogsbiðtími



Stillir tíma í sekúndum sem vindan bíður niðri, þegar innstilltu dýpi hefur verið náð, áður en dregið er inn aftur.

### Upptogsafli



Stillir hversu fast vindan dregur inn

# Slippurinn A K U R E Y R I

**DNG** er vörumerki Slippsins Akureyri ehf. sem veitir sjávarútvegnum alhliða þjónustu.



## Höfuðstöðvar

Slippurinn Akureyri ehf.	Sími:	+354 460 2900
Naustatanga 2	Fax:	+354 460 2901
600 Akureyri	Tölvupóstur:	slipp@slipp.is
Ísland	Heimasíða:	www.slipp.is