

Plús: Hækkar gildi, kveikja



Mínus: Lækkar gildi, gera óvirkt



Val: Flytur bendil á milli skjámynda.



Stjórnatakki: upptog, stop og niðurrennsli.

(ef takkanum er haldið niðri í meira en 5 sek. fer vinnan í lausastöðu, mótörinn hættir að halda á móti).

Flytja bendil efst upp, (bendill hættir að blikka á skjásíðu eitt) halda niðri stjörnu í smá stund.

Aðgerðir sem hægt er að gera þegar engin valmynd blikkar á skjásíðu eitt:

Núllstilla talningu, ýta á meðan vinnan er í stoppstöðu.

Falskur botn, ýta á í niðurrennsli (falskur botn tekinn af með í niðurrennsli.)

Hægt útrennsli, ýta á í niðurrennsli (tekið af með því að ýta aftur á í niðurrennsli)

Valmynd fyrir falskan botn og hægingu á útrennsli, ýta á og halda niðri í 2 sek. (sjá bls. 13-14)

1

Skjásíða eitt. flettir yfir á skjásíðu tvö flettir yfir á samskiptasíðu(r)



Fisknæmi (0-33) Stillir hversu mikinn þunga þarf til þess að vinnan nemi fisk.



Afl (0-99) Stýrir hámarks afl í upptogi.



Keipafl (0-79) Stýrir hversu mikið átak er notað þegar keipað er.



Keiplengd (0-99) Stillir lengd keips.

- hægt er að stilla skrefastærð á þessari stillingu á skjásíðu 4 (sú skjámynd lítur eins út) lengd keips verður margfeldi af keiplengdareiningu (skjásíðu f4) og keiplengd (skjásíðu 1) margfaldað með 0,1 m.



Grunnmál (0-99 / 0,2 – 19,6) Stillir hversu nálægt botni neðsti hluti keipisins fer.



Botntími (0-99 / 10sek. – 16,5mín.) Stillir inn tíma sem líður milli þess sem vinnan leitar aftur að botni.

- (í margfeldi af 10 sekúndum)



Biðtími (0-99 sek.) Stillir hversu lengi vinnan stoppar uppi í hverju keipi.

2

Skjásíða tvö. Veiðikerfi



Grunnstilling á veiðikerfi



Beituveiði vinnan stoppar efst og neðst í hverju keipi, hægt keip, lágt fisknæmi



Ufsaveiði hröð keip, hátt fisknæmi og kraftmikið upptog



Tröppukeip



Smokkfiskveiði (sjá smokkfiskstillingar blaðsíðu 20)



Makrílveiði með DNG-FS1 makrílbúnaði



Eigið kerfi. ýta á til að nota, til að vista núverandi stillingar í kerfið



Leitarkerfi (Alleit, botnleit og yfirborðsleit)

3 Skjásíða þrjú.



Grunnstilling á vindu. Setur allar helstu stillingar vindunnar í þau gildi sem þau voru í þegar vindan var keypt.



Ljós (kveikt eða slökkt), Stillir hvort baklýsing á skjá sé virkjuð.



Leirbotn (1 eða 0). Stillir hvort ráðstafanir séu gerðar til að leirbotn plati ekki vinduna til þess að halda að fiskur sé kominn á vegna tregðu í upp-keipi.



Botnæmni (1-99). Stillir hversu lengi slaki þarf að vera á línunni til þess að vindan nemi það sem botn.




Afstuðull (1-10) stillir mýkt í upptogi, með því að takmarka afl



Bremsa (0-40) Ef þetta er stillt á annað en 0, þá verður slakaskynjarinn óvirkur og vindan heldur á móti í útrennsli og botn skynjaður þegar línan hættir að renna út. (Sjá nánar bls 27 í notendahandbók)

4 Skjásíða fjögur.






Biðtími uppi og  **biðtími niðri.** (0-99 sek.) stillir þann tíma sem vindan bíður í hverju keipi



Eigid keip  velja/nota keip  kenna vindu keip

5 Skjásíða fimm














Stilling á slakaskynjara. Þegar slakaskynjari er stilltur er slakaskynjaraarmur settur í efstu stöðu og ýtt á  á  svo er slakaarmur settur í neðstu stöðu og ýtt á  á .



Botntökuslaki (0-48) segir til um hversu mikinn slaka þarf til að botn sé skynjaður.



Þjófavörn (ólæst eða læst) til að læsa vindunni með talnakóða, er ýtt á  Þá kemur upp valmynd sem bíður um pin, notandi velur það lykilorð sem hann vill (það er slegið inn með  og  tökkunum auk þess sem  skiptir á milli) þegar því er lokið er ýtt á . Þetta þarf svo að endurtaka til staðfestingar um að notandi muni lykilorðið. Núna er vindan læst og verður valmyndin svona  því til stafestingar. Til að slökkva á þjófavörn er ýtt á  tákann á  valmyndinni þá breytist hún og verður  og sýnir að vindan er ólæst. Til að breyta lykilorðinu er fyrst slökkt á þjófavörminni (sjá að ofan) og svo er henni læst aftur (ýtt fyrst á  og svo .

ATH. Þegar kveikt er á vindu sem er læst, kemur upp valmynd (eins og sú sem kom þegar þjófavörnin var stillt inn) þar sem slá þarf inn réttan kóða til að komast inn í vinduna. Ef slegið er inn vitlaus kóði kemur smá bið þangað til heimilað er að reyna aftur, þessi bið lengist eftir hvert skipti, þetta er gert til að koma í veg fyrir að hægt sé að prófa alla möguleika. Gleymt lykilorð getur orðið til þess að það þurfi að koma með vinduna á verkstæði til viðgerðar.