

DNG R1 færavinda

Útgáfa 1.30

Efnisyfirlit	
Inngangur.....	1
Yfirlit	2
Helstu eiginleikar R1 færavindunar	2
Handbókin.....	2
Tengimynd.....	3
Uppsetning og ræsing	4
Festing færavindunnar	4
Rafmagn	4
Ræsing færavindunnar.....	4
Yfir- og undir spenna.....	4
Lína og sakka	5
Hvernig á að setja línuna á í skrefum:.....	5
Megin hluti færavindu	6
Skjárinn og takkaborð	7
Skjárinn.....	9
Skjásíður, tákn, og stillingar	10
Skjásíða 1	10
Upphafsstillingar	10
Smokkfiskastillingar	12
Makríl stillingar	14
Makríl stillingar með borða.....	15
Skjásíða 2 – Veiðistillingar	16
Skjásíða 3 – Ýmsar stillingar.....	19
Skjásíða 4 – Keip stillingar	22
Skjásíða 5 – Veiðikerfi	24
Skjásíða 6 – Lítið notaðar stillingar	28
Samskiptaskjár.....	31
Samskiptastillingar	31
WiFi stillingar	33
Lyklaborðsskjár	34
Frekari möguleikar	35
Stilla núll punkt (Núllstilla dýptarmælinguna).....	35

Hratt upptog	35
Hægt upptog	35
Algeng vandamál og lausnir	36
Færavindan hífir þó að enginn fiskur sé á króknum?.....	36
Færavindan snýr ekki girnishjólinu og spennan á skjánum er 54V? Villa! Bókamerki ekki skilgreint.	
Færavindan finnur botn áður en sakkann lendir í botni?.....	36
Vindan fer of hægt í niðurrennsli?	36
Vindan virðist eiga erfitt með að finna botn og stundum flækir hún jafnvel línuna?	37
Í hvert sinn sem sakkann lendir í botni þá finnur færavindan fisk?	37
Færavindan hífir ekki upp þegar að hún finnur fisk?	37

Inngangur

Ágæti viðskiptavinur,

Það er okkur sönn ánægja að bjóða þig velkominn í hóp þeirra fjölmörgu sjómanna sem af hagsýni hafa valið R1 tölvustýrðu færavinduna í báta sína. Um leið viljum við beina athygli þinni að nokkrum atriðum sem að okkar mati, gætu reynst þér gagnleg.

Þessi bæklingur lýsir uppsetningu færavindunnar, hvernig færavindan 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 öfluggu 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.

R1 færavindan 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 færavindan muni þjóna þér vel um ókomin ár.

Að lokum viljum við, hjá DNG, óska þér til hamingju með nýju R1 færavinduna og við höfum þá trú að hún eigi eftir að færa þér margan góðan feng á komandi árum.

Kær kveðja,

DNG ehf.

Naustatangi 2, 600 Akureyri, Ísland

Sími: (+354) 460 2900

Netfang: dng@dng.is

Yfirlit

Helstu eiginleikar R1 færavindunar

R1 er mjög fullkomið veiðitæki. Virkni 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 krókanna. Í þriðja lagi að draga fiskinn upp úr sjónum.

Helstu eiginleikar R1 færavindunnar eru:

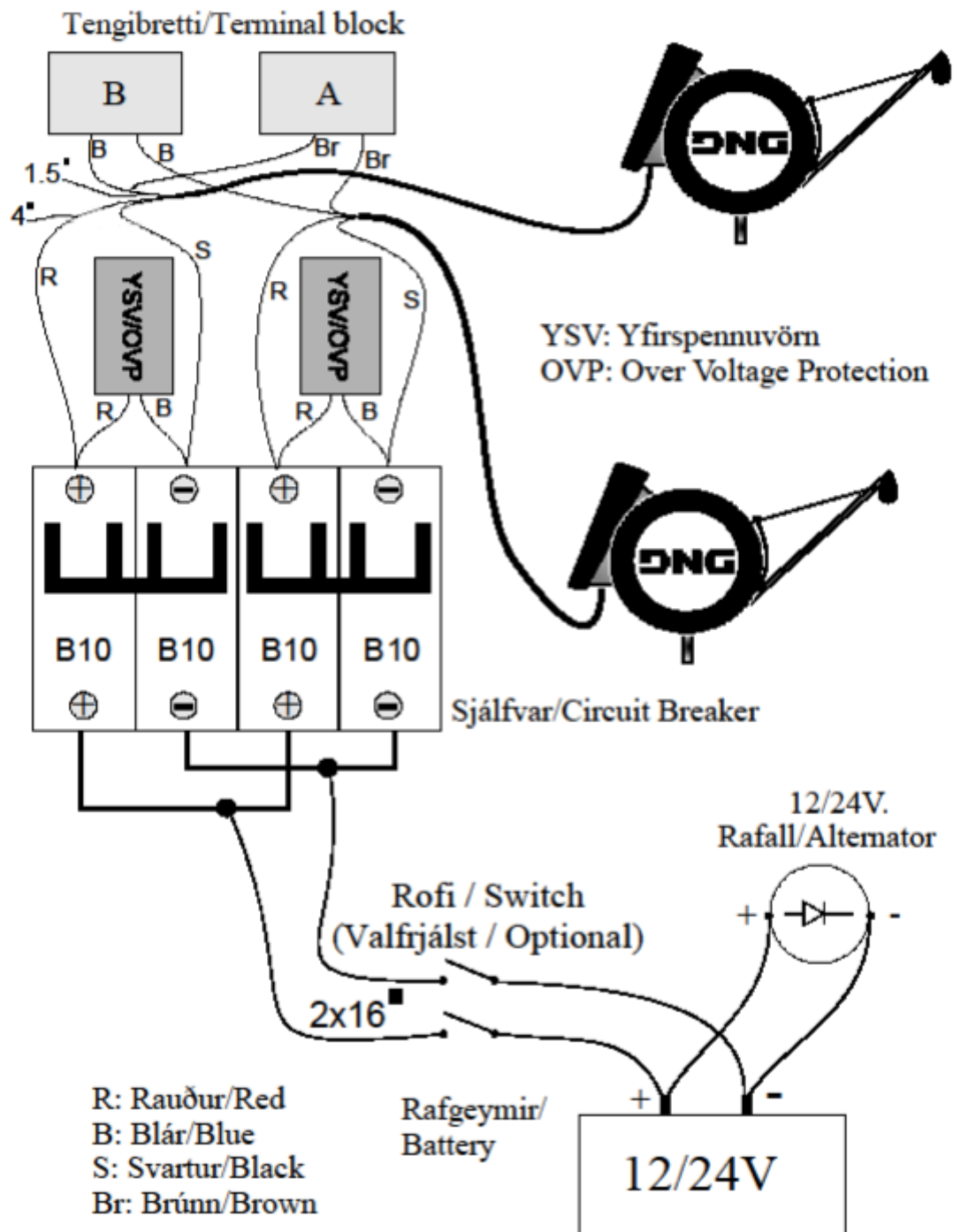
- Lág straumnotkun, mikil afköst.
- Vinnur bæði á 12V og 24V jafnstraums rafkerfum.
- Algerlega vatnsþétt.
- Samskipti á milli færavinda.
- Innbyggð og þín eigin veiðikerfi.
- Fiskleitarkerfi.
- Hægt að aðlaga nánast öllum aðstæðum.
- Veiðikerfi fyrir smokkfisk og makríl.

Handbókin

Þessi handbók er skrifuð þannig að hún sé leiðbeinandi við uppsetningu og notkun R1 færavindunnar bæði fyrir reynda notendur og þá sem eru að byrja.

Tengimynd

Tengimynd
Connection diagram



Uppsetning og ræsing

Festing færavindunnar

Fótur færavindu passar í venjulegt eins tommu vatnsrör. Heppilegast er að hafa festinguna úr ryðfríu stáli. Rörið verður að vera vel fest (boltað niður).

Rafmagn

Rafmagnskapallinn ætti að vera af hæfilegri lengd. Í kaplinum eru fjórir vírar, tveir 4 mm^2 aflvívar og tveir $1,5 \text{ mm}^2$ samskiptavívar. Afl vírarnir eru rauður og svartur. Rauði vírinn er fyrir jákvæða spennu (plús) og sá svartur er fyrir neikvæða spennu (mínus). Færavindan á að vera tengd í tengikassa sem fenginn er hjá DNG eða umboðsmönnum. Í tengikassanum eiga að vera tvöföld sjálfvör fyrir hverja færavindu ásamt yfirspennuvörn. Sjálfvörin eiga að vera af B10 gerð (10A, fljótt).

Samskiptavírnir tveir eru tengdir í tengibretti í tengikassanum. Sá brúni tengist í annan pólinn á tengibrettinu en sá blái í hinn. Fyrir frekari útskýringu, sjá tengimynd.

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

Ræsing færavindunnar

Þegar færavindan hefur verið fest og tengd við rafkerfið þá er kveikt á henni með sjálfvarinu (eða auka rofa). Færavindan þarf nokkrar sekúndur til að framkvæma prófun á rafeinda hlutanum en birtir síðan útgáfunúmer forrits og raðnúmer sitt og útgáfunúmer forrits í u.þ.b. 5 sekúndur. Að þessu loknu birtist skjásíða eitt. Nauðsynlegt er að snúa girnishjólinu handvirkt allt að einum hring til að setja mótórin í upphafsstöðu. Við það fer færavindan í stopp stöðu og ekki er lengur hægt að snúa hjólinu.

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

Yfir- og undir spennu

Ef spennan í rafkerfinu fer yfir u.þ.b. 32V þá slær yfirspennuvörnin út sjálfvarinu í tengikassanum sem aftengir færavinduna frá rafkerfinu. Hins vegar ef spennan verður of lág (lægri en 10V í 12V kerfi, eða lægri en 20V í 24V kerfi) þá birtist viðvörunargluggi á skjánum og færavindan flautar viðvörunar hljóði. Ef spennan heldur áfram að lækka þá hættir færavindan að lokum að vinna.

Þetta skaðar hins vegar ekki færavinduna en getur haft skaðleg áhrif á rafgeymana sem að færavindan er tengd í.



Lína og sakka

Þegar færavindan hefur verið sett upp og búið er að kveikja á henni, þá þarf að setja línu á hjólið. Myndin til vinstri sýnir hvernig á að leggja línuna.

Hvernig á að setja línuna á í skrefum:

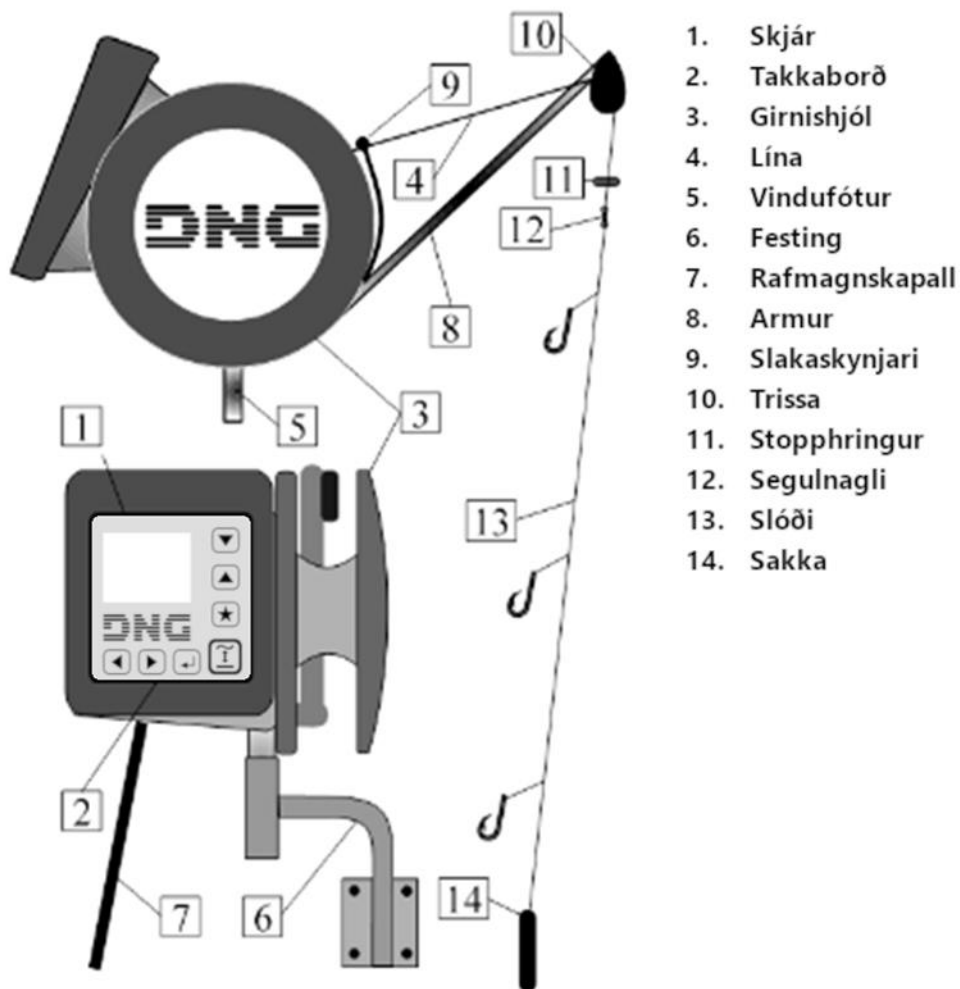
1. Fjarlægja lokið og hnýta í gegnum gatið á girnishjólinu og binda hnút á enda þannig að það dettur ekki í gegnum gatið. Hnútur á að standa út úr gatinu.
2. Ýtið á STJÓRN takkann tvisvar sinnum til þess að láta færavinduna hífa inn línuna.
3. Haldið þétt í girnið, en ekki of fast og látið fara jafnt og þétt á girnishjólið. Gætið að því að festa ekki hendurnar í girninu. Notið hlífðarhanska.
4. Til þess að fá meiri hraða er hægt að ýta á UPP takkann. En þess þarf ekki!
5. Þegar allt girnið er komið á girnishjólið, ýtið á STJÓRN takkann aftur til þess að stöðva færavinduna.

Það er ekki nauðsynlegt að nota stopphringinn. En þá þarf að breyta stillingunni „[Stoppa í núlli](#)“.

Athugið að til þess að fá færavinduna til þess að virka rétt þarf að þræða girnið í gegnum slakaskynjarann.

Færavindan er stillt hjá framleiðanda fyrir sökku sem vegur 2 kg.

Megin hluti færavindu



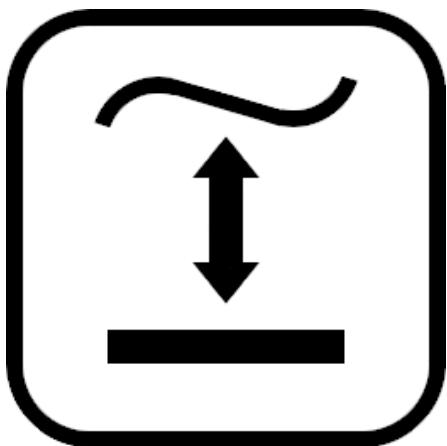
Skjárinn og takkaborð

Stillingarnar sem stjórna færavindunni eru sýndar með táknmyndum á skjánum. Gildi hvernar stillingar fyrir sig er sýnt fyrir neðan viðeigandi táknmynd.

Aðeins hluta allra stillinga færavindunnar er hægt að sýna á skjánum í einu ásamt öðrum upplýsingum. Stillingunum er því skipt niður í sex flokka á sjö skjásíðum og aðeins ein skjásíða er sýnd á skjánum í einu. Hver skjásíða er merkt með númeri frá einum upp í sex. Skjásíða 5 er skipt í 5-1 og 5-2.

Á skjánum eru einnig sýndar aðrar upplýsingar, svo sem hraða girnihjólins, spennuna á rafgeymum o.s.frv.

Notandinn stjórnar færavindunni með því að fletta á milli skjásíðanna og breyta stillingaratriðum til þess að fá rétta virkni fyrir viðeigandi veiði.



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

Athugið! Ef sakkan er úti þegar færavindan er í lausa stöðu, dregst línan stjórnlaust út þar til sakkan kemur í botn.

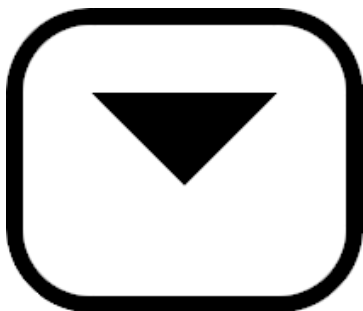


STJÖRNU takkinn hefur tvenns konar virkni, að virkja bendilinn og að fá aðgang að glugganum þar sem dýpt falska botnsins og dýptin þar sem færavindan hægir á sér þegar hún er að slaka út línunni, eru stilltar. Þessi atriði eru útskýrð frekar.

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, hættir hann að blikka.

Á lyklaborðs skjá er takkinn notaður til að skipta á milli lyklaborðs skjáa.

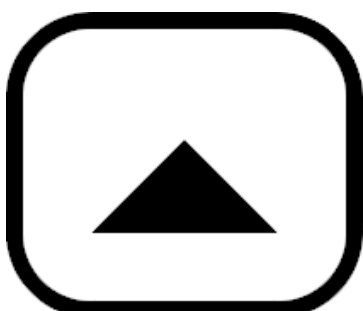
Ef takkanum er haldið niðri á aðalskjá opnast sprettigluggi til að stilla gervibotn.



NIÐUR takkinn hefur ferns konar hlutverk: færa bendilinn á skjánum, lækka gildi stillingar, slökkva/gera óvirkt, og geyma eigið keip

Aðal hlutverk takkans er að færa bendilinn á skjánum, þ.e. þegar bendillinn blikkar er hægt að nota takkann til að fara í næstu línu.

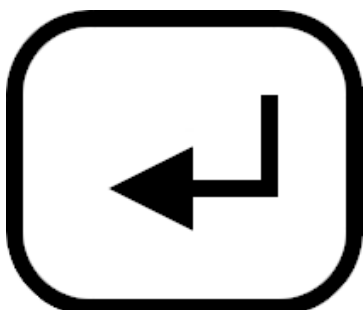
Annað hlutverk hans er að lækka gildi eða gera stillingu óvirka. T.d. ef færavindan hefur falskan botn stilltan inn eða að hreinsa dýptar mælinguna.



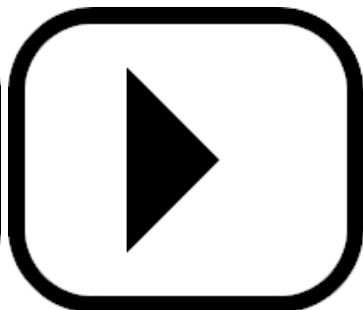
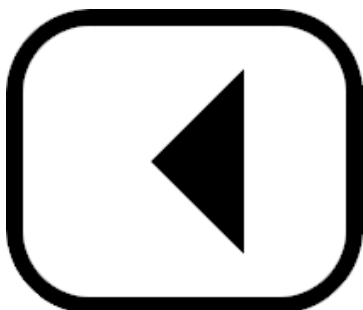
UPP takkinn hefur ferns konar hlutverk: færa bendilinn á skjánum hækka gildi, kveikja/gera virkt, og stilla gervibotn.

Aðal hlutverk takkans er að færa bendilinn á skjánum, þ.e. þegar bendillinn blikkar er hægt að nota takkann til að fara í fyrri línu.

Annað hlutverk er að hækka gildi eða gera stillingu virka. T.d. þegar notandinn vill setja inn gervibotn, þá er ýtt á þennan takka, þegar bendillinn blikkar ekki, á ákjósanlegu dýpi þegar færavindan er í útrennsli.



ENTER takkinn er notaður til þess að velja þá stillingu sem þú villt breyta eða staðfesta. Ef ýtt er á takkann þegar bendill er óvirkur ferðu aftur á skjásíðu 1.



Með ÖRVA tökkunum tveimur getur þú skipt á milli skjásíðna og stillinga tákna á þeirri síðu sem er valin.

Skjárinn

Efsti þriðjungur skjásins er eingöngu notaður til að birta upplýsingar og breytist ekki þegar flett er á milli skjásíðna. Hann sýnir einnig það dýpi sem færið er á hverju sinni og mótorstöðu færavindunnar, þ.e. niðurrennsli, upptog, keip, eða stopp staða.



Keip



Upptog



Frístaða



Eigið keip
(Nr. frá 1-4)



Stopp
staða



Útrennsli



Hægt
útrennsli



Ef færavindan skynjar að fiskur hefur bitið á, þá birtist fiskur á skjánum sem sýnir á hvaða dýpi fisksins varð vart. Þessi fiskur birtist ekki ef notandinn er að breyta stillingum á einhverri af skjásíðunum.

Skjásíður, tákn, og stillingar

Skjásíða 1

Upphafsstillingar



Fisknæmi

Fisknæmið er notað til að ákvarða hversu mikil þyngd (þyngd fiskanna á krókunum) þarf að koma á færið til þess að færavindan dragi aflann sjálfkrafa upp. Því hærra sem fisknæmið er stillt, því meiri verður þyngd fiskanna að vera áður en færavindan 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 færavindan upp með mjög smáa fiska eða jafnvel þó enginn fiskur sé á færinu.

Fisknæmis stillingin hefur gildi frá 0 til 16. Upphafsstillingin er 8.

Athugið: Þegar veiðikerfin voru gerð var gert ráð fyrir að 2 kg sakka væri notuð og fisknæmið stillt með tilliti til þess. Ef hins vegar 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.



Upptogsafli

Þessi stilling stýrir upptogsaflinu þegar færið er dregið inn. Færavindan 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 færavindunnar 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. Færavindan hægir síðan á sér á síðustu metrnum áður en hún stöðvast þegar línun er öll dregin inn.

Upptogs stillingin hefur gildi frá 0 til 99 en er grunnstillt á 50. (sjá einnig „[Aflstuðull](#)“)



Keipafli

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 99 en grunnstillingin er 12.

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



Keiplengd

Þessi stilling segir til um hversu langt hvert keip á að vera. Hvert þrep samsvarar u.þ.b. 0,1 [lengdareiningu](#) sem færavindan er stillt á (þ.e.a.s. metrar, fet, eða faðmar).



Grunnmál

Grunnmál setur lágmarks fjarlægð sökkunnar frá botni í hverju keipi. Í hvert sinn sem sakkan nær botninum þá dregur færavindan línuna inn sem nemur þessari lengd eftir því hvert gildið er á þessari stillingu.

Smokkfiskastillingar



Á skjásíðu 5-1 er veiðikerfi fyrir smokkfiskveiðar. Ef það er virkt, breytist skjásíða 1 og skjásíða 2 og sýnir viðeigandi stillingar sem aðeins eru notaðar við smokkfiskveiðar.

Aðferðin við smokkfiskveiðar er nokkuð frábrugðin hefðbundnum veiðum. Sérstakir önglar (pillkur) eru notaðir þar sem smokkfiskurinn grípur í rauninni utan um þá í stað þess að bíta á þá. Á slóðanum eru festir margir slíkir önglar 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 færins. 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.

Þar sem girnishjólið er ekki sporöskjulagað verður mótorinn að líkja eftir þessu sérstaka upptogi. Notandinn getur stillt þessa eftirlíkingu með þremur stillingum: [Upptogsafli](#), [dráttar tíma](#) og [slökunar tíma](#). Á meðan línun er dregin inn, þá er aflinu á mótornum breitt reglulega og getur notandinn stillt lengd hvers tímabils fyrir sig.

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 svo koll af kalli. Notandinn getur látið vinduna minnka dýptina á falska botninum um ákveðna hæð í hvert skipti sem línunni er slakað niður.

Athugið: Þegar stillt er á smokkfiska veiðikerfið þá er slakaskynjarinn óvirkur þ.e. girnið þarf hvorki að vera þrætt í gegnum slakaskynjarann né trissuna á arminum.



Minnka dýpi

Í hvert skipti sem línunni er slakað út er dýptin þar sem færavindan byrjar að draga inn færið minnkuð um þá lengd sem þessi stilling segir til um. 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 færavindan verður að byrja að draga inn línuna á minna dýpi í hvert sinn sem henni er slakað út.



Upptogsafli

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. Hvert þrep jafngildir 1/10 úr sekúndu og grunnstillingin er 3,2 sek.



Slökunar tími

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



Útrennslis biðtími

Þegar færavindan 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 sek.

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 færavindan er stopp, þegar línunni hefur verið rennt út á dýpi falska botnsins, áður en færavindan byrjar að draga inn færið. Grunnstillingin er 2 sekúndur en getur farið alveg upp í 99 sek.



Hámarkshraði upptogs

Hámarkshraðinn þegar línun er dregin inn þ.e.a.s. færavindan mun ekki fara yfir þennan hraða þegar hún er að draga inn línuna, sama hvert gildi [upptogaflsins](#) er.

Þessi stilling er nauðsynleg þegar veitt er með mörgum önglum og/eða afslítara t.d. við makríl- eða smokkfiskaveiðar. 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 færavindan draga þá inn allt of hratt þannig að „afslítunin“ yrði ill stjórnanleg.

Grunnstillingin er 250 en hægt er að stilla gildið frá 0 til 500. Hvert þrep jafngildir 10 RPM. Sú stilling ætti að duga í flestum tilvikum, en ef fiskinum hættir til að slengjast fyrir borð á meðan á „afslítuninni“ stendur, þá ætti að lækka þessa stillingu.

Makríl stillingar



Á skjásíðu 5-1 er veiðikerfi fyrir makrílveiðar. Ef það er virkt, breytist skjásíða 1 og skjásíða 2 og sýnir viðeigandi stillingar sem aðeins eru notaðar við makrílveiðar.

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 þarf 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. Hinn mikli togkraftur vindunnar gerir það mögulegt að hafa allt að 70 króka á slóðanum.

Þegar makrill er veiddur með afslítara er makríl veiðikerfið valið. Slóðinn hefur venjulega 30 – 70 króka með u.þ.b. 30 – 40 cm á milli þeirra. Lengd slóðans er háð því hversu langa línu trissurnar geta tekið. Sama gildir um smokkfiskaveiðar, 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).

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 áður er 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.

Makríl stillingar með borða



Á skjásíðu 5-2 er veiðikerfi fyrir makrílveiðar með DNG-FS1 fiskibúnaði.



Lengd borða

Lengd borða sem er notaður í DNG-FS1 fiskibúnaðinum. Mikilvægt er að þessi stilling sé rétt stillt til þess að vindan viti hvenær hún eigi að hægja á upptogi. Þessi stilling er ekki sú sama og [lengd girnis](#).



Hraði á borða

Hraði sem vindan mun nota í upptogi og niðurkeipi þegar borði er á kefli búnaðar. Mikilvægt er að [lengd borða](#) sé rétt stillt til að þessi stilling virki rétt.

Skjásíða 2 – Veiðistillingar



Botntími

Þessi stilling stýrir því hve langur tími líður milli þess að færavindan athugi fjarlægð til botns, þ.e. finnur botn og byrjar að keipa í réttri fjarlægð frá honum. Hvert þrep í þessari stillingu jafngildir 10 sekúndum. Grunnstillingin er 60 sek. Ef botntíminn er stilltur á 0 þá mun færavindan 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 kantbrún ef bátinn rekur úr grunnum sjó yfir á meira dýpi þá breytist fjarlægðin í botninn mjög snögg og ef fjarlægðin í botninn er ekki athuguð reglulega þá væri færavindan oftast nær að keipa langt frá botninum.



Biðtími uppi

Þegar þessi stilling er ekki 0, stoppar færavindan uppi eftir hvert keipi og bíður í þann tíma sem þessi stilling segir til um.



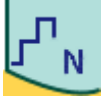
Biðtími niðri

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



Tröppukeip

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



Tröppufjöldi

Þessi stilling er fyrir fjölda trappa í tröppukeipi. Grunnstillingin er 5.



Leirbotn

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

Grunnstilling við ræsingu er óvirk.



Botn næmi

Þessi stilling stýrir næmi færavindunnar fyrir botni. Því hærrí sem talan er því lengri tíma verður slakinn að vera á línunni áður en færavindan merkir það sem botn.

Grunnstillingin er 1,3 sek.

Með gildið stillt lágt er færavindan 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.

Hins vegar 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 0,3 sek.

Þegar lítill fiskur bítur á færið (sem er minni en valið [fisknæmi](#)) og færavindan heldur áfram að keipa þá verður niðurkeipið tregara en ella þar sem fiskurinn streitist við niðurtogi sökkunnar. Í þessari stöðu kemst færavindan stundum að þeirri röngu niðurstöðu að botni sé náð. Þetta lítur út eins og færavindan 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.



Rek

Þessi stilling er notuð við aðstæður þar sem rek bátsins er mikið. Færavindan 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.



Rek Tími

Þessi stilling segir til um hversu langur tími líður milli þess að færavindan dragi upp línuna í rekakerfinu.



Bremsa

Þetta kerfi er frábrugðið hefðbundnu kerfi að því leiti að færavindan er ekki keyrð út heldur er mótörinn látinn halda lítillga á móti og sakkán látinn draga línuna út. Það hvað mótörinn heldur mikið á móti er hægt að stilla á samskonar tákmynd á skjásíðu fimm. 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.

Skjásíða 3 – Ýmsar stillingar



Slakaskynjari uppi og niðri

Tölurnar hérna eru mæligildi slakaskynjarans bæði uppi og niðri. Táknin eru valin með ENTER og þá kemur mæligildi slakaskynjarans í þeirri stöðu sem hann er í. Það þarf að setja slakaskynjarann niður að blakkarstönginni til þess að fá rétta tölu í niður stöðu. Svo þarf að sleppa slakaskynjara og láta hann í uppstöðu til þess að skrá mæligildi slakaskynjarans rétt. Þegar allt er eðlilegt ætti að vera ágætt bil á milli neðri og efri mælingu.

Þetta er það helsta sem þarf að viðhalda í færavindunni.



Botntökuslaki

Vindan skynjar hvenær sakkan nær botninum með því að fylgjast með [mæligildum slakaskynjarans](#). Ef stillingarnar fyrir slakaskynjarann eru réttar þá er töluverður munur á tölum slakamælinga.

Þegar sakkan nær botninum þá myndast slaki á línunni. Ef mæligildið fer undir ákveðna tölu í ákveðið langan tíma (sjá „[Botntími](#)“) þá tekur færavindan 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 línan er í rauninni ekki nógu löng á girnishjólinu.

Í þessum tilvikum nær línan 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 útrenslis 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 380 RPM. Gildið getur verið frá 0 upp í 600 RPM.

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. Hins vegar 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 500. Hámarkshraðinn er samvinna [upptogsafis](#) og hann næst ekki ef þungt er á nema aflið sé aukið á móti.



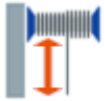
Stoppa í núll

Þessi stilling segir færavindunni að stoppa um leið og dýptarmælirinn nær núlli þegar hún er að draga færið inn. Ef stilling er óvirk dregur færavindan línuna inn þar til stopphringurinn kemur upp að trissunni. Ef hún er virk, þá stoppar um leið og færavindan fer í 0.



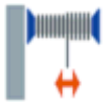
Þyngd sökku

Þyngd sökkuar sem er notuð. Grunnstilling er 2kg en hægt er að auka þyngdina upp í 5kg. Þessi stilling er notuð við útreikninga á [fisknæmi](#). Ef sakka er þyngri en 5kg þarf að hækka gildi [fisknæmi](#).



Lengd girnis

Heildarlengd girnis á keflinu. Lengd og þvermál girnis eru notuð í dýptarútreikninga. Allar vindur koma frá DNG með 500m langa Dynlce Thunderline línu.



Þvermál girnis

Þvermál girnis á keflinu. Þessi stilling er alltaf sýnd í millimetrum, sama hvaða einingarkerfi er virkt í vindunni. Lengd og þvermál girnis eru notuð í dýptarútreikninga, og því er mikilvægt að það sé rétt stillt. Allar vindur koma frá DNG með Dynlce Thunderline línu sem er með þvermálið 1,1mm.



Endursetning

Ef þú lendir í ógöngum og hefur tapað áttum innan um allar stillingarnar getur þú endurstíllt færavinduna með því að nota þessa stillingu. Allar stillingar fara þá í grunnstillingar.

Skjásíða 4 – Keip stillingar

Hér getur notandinn breytt keip stillingum og skráð sína eigin keipgerð þ.e. hann getur snúið girnishjólinu handvirkt og færavindan skráir niður hreyfingar hans.



DNG keip

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



Hraðastýrt niðurkeip

Ef þessi stilling er óvirk þá gefur færavindan línuna út eins hratt og „[Hámarks hraði í niðurrennsli](#)“. Ef stillingin er hins vegar virk þá stýrir færavindan hraðanum niður og reynir að halda eins og hann er stilltur með [niðurkeipshraða](#).



Niðurkeipshraði

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

Þessi stilling er einnig notuð ef hæging við botn í niðurrennsli er virkt. Í því tilfalli segir hún til um lægri hraðann.



Hæg aflaukning ef fiskur er á

Þegar færavindan finnur fisk þá breytir hún um starfsemi, frá keipi yfir í upptog. Eftir að færavindan hefur skynjað fisk þá þarf að skipta frá [keipafli](#) yfir í [upptogsafli](#). Til að koma í veg fyrir að fiskur losni af krókunum, eykur færavindan hraðann tífalt hæggar en venjulega við upptog. Þetta er gert á fyrstu metrunum. Fjöldi metra sem færavindan hagar sér á þennan máta er hægt að setja með þessari stillingu. Hvert þrep jafngildir 0,1 m. Grunnstillingin er 5 m. Stillingin getur haft gildi frá 0 til 20 m.



Flækju skynjun

Ef þessi stilling er stillt á annað gildi en 0 virkjar hún flækju skynjun þ.e. hvort línan úr færavindunni hafi flækst við línuna eða slóðann í næstu færavindu. Hún hífir þá alla leið upp.

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

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

Ef stillingin er stillt á 0 þá er þessi skynjun óvirk.



Eigin keip

Notandinn getur skráð sín eigin keip og geymt þau í minni sem er merkt frá 1 upp í 4 þ.e. hann getur geymt fjögur mismunandi keipi.

Þetta er gert á eftirfarandi hátt:

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

Þegar þú hefur lokið við skráninguna ýttu þá aftur á NIÐUR takkann. Þá hefur þitt eigið keip verið geymt og þá tekur færavindan aftur við að stýra girnishjólinu. Einnig er hægt að ýta í UPP takkann til að hætta við skráningu.

Til þess að nota keip sem hefur verið vistað þarf að velja það með ENTER takkanum og ýta svo aftur á ENTER.

Athugið: Færavindan hefur skráningu um leið og ýtt er á NIÐUR takkann og hættir um leið og aftur er ýtt á hann alveg óháð því hvort girnishjólið hefur verið hreyft eða ekki.

Skjásíða 5 – Veiðikerfi

Veiðikerfin geyma gildin á öllum stillingum á skjásíðu 1. Þau innihalda einnig upplýsingar um gerð keiplags og stilla ávallt [tröppufjölda](#) í [tröppukeipi](#) á fimm tröppur.

Veiðikerfin geyma einnig stillingar fyrir niðurkeip, þ.e. grunnveiðikerfin breyta alltaf stillingunni „[Hraðastýrt niðurkeip](#)“ í gildið 0 (óvirkt) en „[Eigin kerfi](#)“ geyma gildi þessarar stillingar.

Veiðikerfi er valið með því að flytja bendilinn á táknmyndina fyrir viðkomandi veiðikerfi og ýta á ENTER takkann. Þegar veiðikerfið hefur verið valið birtist táknmynd 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 færavindan 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. Táknmyndir leitarkerfanna sýna leitarsvæðið. Ef færavindan finnur fisk, setur hún gervibotn þar, gerir leitarkerfið óvirkt og dregur inn fiskinn. Næst, þegar notandinn lætur færavinduna renna færinu út þá stoppar hún á því dýpi þar sem fiskurinn fannst og byrjar að keipa.

Þegar leitarkerfi hefur verið gert virkt breytist skjásíða eitt í samræmi við val á kerfi.

Það veiðikerfi sem er valið er sýnt með svörtum ramma.



DNG

Þetta veiðikerfi er grunnkerfið frá DNG og þetta veiðikerfi er virkt þegar færavindan 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.



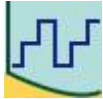
Beituveiði

Þetta kerfi er notað þegar beita er notuð á öngla í stað gúmmís. Færavindan 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 færavindan upp í ákveðnum fjölda skrefa (sjá „[Tröppufjöldi](#)“) og bíður aðeins við hverja upp hreyfingu. Þegar upphreyfingunni er lokið rennir færavindan færinu aftur niður á það dýpi þar sem fyrst var keipað og byrjar upp á nýtt.



Smokkfiskaveiði

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 [Smokkfiskastillingar](#).



Makrílveiði

Þetta kerfi svipar til smokkfiskveiðikerfisins og er notað við veiðar á makríl með keflum og slítara. Sjá [Makríl stillingar](#).



Norskt kerfi

Veiðikerfi fyrir veiðar á djúpu vatni, með löngum keipum.



Færeyskt kerfi

Veiðikerfi fyrir mismunandi stopptíma. Stopp í 10 sekúndur þegar keip er í uppstöðu.



Bremsa

Þetta kerfi er frábrugðið hefðbundnu kerfi að því leiti að færavindan er ekki keyrð út heldur er mótörinn látinn halda lítillega á móti og sakkinn látinn draga línuna út. Hversu mikið mótörinn heldur á móti er hægt að stilla með „[Bremsa](#)“ á skjásíðu 2. Þegar þetta kerfi er notað er slakaskynjari ekki notaður heldur er þess í stað botn fundinn með því að sjá hvenær línun hættir að renna út.



Spil

Kerfi fyrir hífingu á línu. Keip er gert óvirkt og færavindan skiptir á milli hífingu og stoppstöðu þegar ýtt er á STJÓRN.



Skotland

Sérstakt makrílkerfi fyrir Skotland.



Makrílkerfi með borða

Makrílkerfi sem notast með DNG-FS1 makrílbúnaði.



Alleit

Þetta leitarkerfi leitar frá botni að yfirborði sjávar. Ef gervibotn er inn settur 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 skiptið sem sakkann nær botninum þá er gervibotninn stilltur samkvæmt því.



Eigin kerfi

Notandinn getur geymt sínar eigin stillingar í eigin kerfi 1 til 5. Þetta er gert á þann hátt að bendillinn er fluttur á táknmynd þess kerfis sem nota á (1 – 5), valið með ENTER og ýtt á NIÐUR takkann. Þá skráir færavindan 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 táknmyndina og ýta á ENTER takkann tvisvar.

Skjásíða 6 – Lítið notaðar stillingar



Tungumál

Hægt er að velja milli þess hvort að færavindan sýni texta á íslensku eða ensku.



Birtustig

Ef þessi stilling er sett á 10, er kveikt á hæstu baklýsingu í skjánum. Því minni sem talan verður því minni birta kemur frá skjánum. Þetta er auðvitað nýtsamlegt þegar veitt er í myrkri og getur stundum gert skjáinn læsilegri við aðrar aðstæður. Grunnildi þessarar stillingar er 10.



Flauta

Þessi stilling breytir því hvenær flautuhljóð heyrir.

Ef stillt er á „Af“ er slökkt á öllum flautuhljóðum.

Ef stillt er á „Takkar“ mun eingöngu heyrast hljóð þegar ýtt er á takka.

Ef stillt er á „Keip“ mun eingöngu heyrast hljóð þegar vindan finnur fisk eða þegar línan er komin upp.

Ef stillt er á „Allt“ heyrir flautuhljóð í keipi og þegar ýtt er á takka.

Athugið að þessi stilling hefur ekki áhrif á ytri flautu.



Flautudýpt

Ef þessi stilling er stillt á eitthvað annað en „Af“, mun færavindan flauta þegar hún er komin upp í þá dýpt sem stillt er. Hægt er að stilla gildi frá 0,1m upp í 20m. Grunnstilling er „Af“.



Sjálfkrafa niður

Ef þessi stilling er eitthvað annað en „Af“, þá bíður færavindan 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 „Af“



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 100% en grunnstillingin er 30%.

Sem dæmi um hvernig aflstuðuls stillingin vinnur, skulum við setja sem svo að gildi hennar hafi verið stillt á 30%. Nú notar færavindan 30% af aflinu sem stillt hefur verið með upptogsafliinu þegar hraðinn er 0 RPM og 100% þegar hraðinn er 500 RPM. 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% – 50%, þá dregur færavindan 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 100% þá notar færavindan fullt afl við hvaða hraða sem er.

Annar mikilvægur eiginleiki þegar þessi stilling er höfð lág (30% – 50%) er að dempa ölduhreyfingar þ.e. þegar báturinn lyftist á öldutoppi þá eykst togið en færavindan hægir á sér á móti þannig að fiskurinn er dregin á jöfnum hraða upp.



Eining

Þessi stilling segir til um í hvaða einingakerfi færavindan sýnir breytur 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 færavindunni með fjögurra stafa PIN númeri. Ef læsing er virkjuð stendur annað en 0 (1-99) undir táknmyndinni og þá mun notandi þurfa að slá inn PIN númer í hvert sinn sem færavindan er ræst. Til að stilla PIN númer er stillingin valin með ENTER og svo er ýtt á UPP, svo er valið númer með því að fletta milli táknmyndanna á skjánum sem birtist og staðfest með því að ýta á ENTER 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 ENTER. Hægt er að slökkva á þjófavörninni með því að velja stillingu aftur og ýta á NIÐUR. Ef breyta á PIN númeri þarf fyrst að taka þjófavörnina af og setja hana aftur á.

Athugið: Mjög áriðandi er að muna PIN númerið sem valið er, því að gleymt lykilorð gerir færavinduna ónothæfa og þarf að fara með hana á verkstæði DNG til að laga það.



Einföld stilling

Ef kveikt er á einfaldri stillingu breytist fyrsti skjárinn í tvo mismunandi skjái. Fyrri skjárinn mun eingöngu sýna dýpt, gervibotn, núverandi veiðikerfi, og stöðu slakaarms. Á seinni skjánum sjást einnig þær stillingar sem venjulega eru á fyrsta skjá. Ekki er hægt að stilla samskipta eiginleika eða WiFi stillingar á meðan kveikt er á einfaldri stillingu.

Þetta er tilvalin stilling fyrir þá sem finnst of mikið vera í gangi á aðalskjá og vilja bara sjá það allra mikilvægasta.

Samskiptaskjár

Ef færavindan er tengd öðrum færavindum í gegnum WiFi eða snúru (Serial V2), er hægt að fylgjast með stöðu þeirra á þessum skjá. Ef þessi vinda er með samskipta ID 1, getur hún einnig stjórnað hinum vindunum með því að velja þær og ýta á STJÓRN takkann.

Samskiptastillingar

Á þessum skjá er hægt að breyta með hvaða leið færavindan notar til að hafa samskipti við aðrar færavindur



Tegund samskipta

Þessi stilling segir til um hvaða samskiptategund færavindan notar. Um er að velja WiFi, Serial V1, og Serial V2. Hægt er að breyta gildi með UPP og NIÐUR tökkunum.

WiFi samskipti nota þráðlausa tengingu milli vinda tengdar við sama net til að hafa samskipti. Svo lengi sem vindur eru tengdar sama netbeini (e. Router) og hafa ekki sama samskipta ID ættu þær að geta séð hvor aðra.

Serial V1 samskipti fara fram í gegnum bláu og brúnu tengivíra (sjá [Tengimynd](#)). Þessi samskiptastaðall var notaður í gömlu c6000i vindunum og virkar en í R1. Með þessum staðli er hægt að tengja saman vindur til að nota [flautuhljóð ytri flautu](#) ef ytri flauta er tengd og [alltaf ein að keipa](#). Allar tengdar vindur verða að hafa mismunandi ID.

Serial V2 samskipti fara fram í gegnum bláu og brúnu tengivíra (sjá [Tengimynd](#)). Þessi tegund samskipta er notuð þegar tengja á vindu við PC tölvu sem keyrir Reelmaster forritið. Í gegnum Reelmaster er hægt að fylgjast með stöðu vinda og breyta ýmsum stillingum í þeim. Einnig getur sú vinda með samskipta ID stillt á 1 stjórnað öðrum vindum frá samskiptaskjá. Allar tengdar vindur verða að hafa mismunandi ID.



Samskipta ID

Þetta er númer færavindunar sem er notað í samskipti milli færavinda. Ef númerið er stillt á 0 er þessi færavinda ekki partur að netinu. Ef númerið er stillt á 1, þá er þessi færavinda skráð sem stjórnandinn og getur úthlutað skipunum til annara færavinda, nema í Serial V1. Annars getur númerið verið 2 – 10 í WiFi og Serial V2 samskiptum, og 2 – 5 á Serial V1 samskiptum.

Athugið: Margar vindur geta ekki deilt númeri á sama neti. Ef fleiri en ein færavinda reynir að nota sama númer mun það valda truflunum á samskiptum.



Uppiflaut dýpi

Sjá [Flautudýpt](#)



Flautuhljóð ytri flautu

Ef ytri flauta er tengd við vinduna segir þessi stilling til um hvers konar flaut þessi vinda mun nota. Þetta hefur ekki áhrif á innri flautu vindunnar (sjá [Flauta](#)). Í boði eru 7 mismunandi flautuhljóð, en ef stillingin er stillt á 0 mun ytri flauta hunsá þessa vindu.



Alltaf ein að keipa

Ef kveikt er á þessari stillingu 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.

Ef þessi möguleiki er virkur og vindan verður vör við að fiskur sé á, en er ekki leyft að draga færið inn, þá birtist fiskur á aðalskjá sem bendir til þess að fiskur sé á. 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 fisk með spurningarmerki til þess að notandi fái að vita það að fiskur hafi bitið á, en sloppið.

Athugið að ef stillt er á Serial V1 samskipti og þessi stilling er virk og þessi vinda er ekki tengd við neina aðra vindu, þú mun hún aldrei draga fiskinn upp, því hún mun aldrei fá leyfi til þess.

WiFi stillingar

Á þessum skjá er hægt að breyta WiFi stillingum. Færavindan notar WiFi til þess að hafa samskipti við aðrar færavindur.

Ef vinda nær ekki samskiptum við aðrar vindur þótt hún sé tengd við sama net, er hægt að halda inni STJÖRNU takkanum til að endurræsa nettengingu.



WiFi

Þessi mynd er sýnd ef færavindan er stillt til þess að tengjast WiFi. Einnig er hægt að velja þetta merki með bendlinum og ýta á UPP til þess að stilla færavinduna á WiFi AP stillingu

Ef færavindar er tengd WiFi mun standa á skjánum „Vinda tengd WiFi“ ásamt nafni netsins og IP tölu færavindunnar á netinu.



WiFi AP

Þessi mynd er sýnd ef færavindan er stillt til þess að stofna sitt eigið WiFi AP. Færavindan gerir þetta sjálf og þarf ekki neinn auka innslátt frá notanda.

Þegar færavindan hefur stofnað WiFi AP mun standa „WiFi AP stofnað“ ásamt nafni netsins og IP tölu færavindunnar. Nú geta aðrar færavindur tengst því í gegnum WiFi stillingar sínar og hægt er að fylgjast með og stjórna allt að 5 vindum í einu.

Til þess að slökkva á WiFi AP og reyna þess í stað að tengjast WiFi skal velja merkið með bendlinum og ýta svo á NIÐUR.

Þessi AP hefur ekkert lykilorð, þannig þegar beðið er um lykilorð í þeim vindum sem reyna að tengjast þessari þarf ekki að skrifa neitt. Bara ýta strax á „Vista“.



Leita að WiFi

Áður en færavindan getur tengst WiFi þarf hún að finna mögulegar tengingar. Ef þessi mynd er valin með bendlinum og ýtt er á ENTER mun færavindan byrja að leita að mögulegum tengingum.

Þegar færavindan hefur fundið mögulegar tengingar mun birtast listi yfir þær á skjánum. Hægt er að nota UPP og NIÐUR takkana til að velja tengingu og staðfesta með ENTER.

Lyklaborðsskjár

Þegar tenging hefur verið valin opnast lyklaborðsskjár til þess að slá inn lykilorð WiFi tengingar. Á lyklaborðsskjá eru örvatakkarnir notaðir til þess að færa bendilinn um skjáinn. ENTER er notaður til að staðfesta val á staf. Hægt er að stroka út staf með „<--“ merkinu og hægt er að hætta alveg við með því að velja „Hætta“.

Samtals eru fjórir lyklaborðsskjáir sem hægt er að flakka á milli með STJ ÖRNU takkanum.

Lyklaborðsskjár 1: Litlir stafir

Lyklaborðsskjár 2: Stórir stafir

Lyklaborðsskjár 3: Tölustafir og merki

Lyklaborðsskjár 4: Íslenskir stafir

Þegar lykilorð hefur verið slegið inn er það vistað með því að velja „Vista“.

Athugið að „Vista“ og „Hætta“ takkarnir eru ekki sýnilegir á lyklaborðsskjá 3 vegna plássleysis.

Frekari möguleikar

Stilla núll punkt (Núllstilla dýptarmælinguna)

Þegar ýtt er á NIÐUR takkann þegar færavindan er í stopp stöðu og bendillinn blikkar ekki, núllstillist dýptar mælingin.

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

Annað dæmi er ef notandinn vill að færavindan 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 „[Aflstuðull](#)“ stillingunni og „[Upptogsafi](#)“, með því að ýta á UPP takkann þegar færavindan er að draga inn línuna. Í fyrsta skiptið sem þú ýtir á UPP takkann hækkar gildið á „[Aflstuðull](#)“ stillingunni í 10. Eftir það hækkar gildið á „[Upptogsafi](#)“ stillingunni um 10 í hvert skiptið sem ýtt er á UPP takkann.

Hægt er á slökkva í þessum möguleika með því að ýta einu sinni á NIÐUR takkann. Ef ekki er slökkt á honum handvirkt þá gerist það sjálfkrafa þegar færavindan 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 færavindan að draga inn línuna og ef síðan er ýtt á UPP takkann einu sinni eða tvisvar þá dregur færavindan 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 NIÐUR takkann þegar færavindan er að draga inn línuna. Í fyrsta skiptið sem þú ýtir á NIÐUR takkann lækkar gildið á „[Aflstuðull](#)“ stillingunni í 0. Eftir það lækkar gildið á á togkraftinum um 10 í hvert skiptið sem ýtt er á NIÐUR takkann.

Hægt er á slökkva í þessum möguleika með því að ýta einu sinni á UPP takkann. Ef ekki er slökkt á honum handvirkt þá gerist það sjálfkrafa þegar færavindan hættir að draga inn línuna.

Þessi möguleiki er nytsamlegur þegar línurnar úr tveimur eða fleiri færavindum hafa flækst saman. Færavindunar 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 færavindan að draga inn línuna og ef síðan er ýtt á NIÐUR takkann einu sinni eða tvisvar þá dregur færavindan línuna inn hægt.

Algeng vandamál og lausnir

Færavindan hífir þó að enginn fiskur sé á króknum?

Svar: Það geta verið þrjár ástæður fyrir þessari hegðun þ.e. „[Fisknæmi](#)” stillingin er of lág samanborið við þyngdina á sökkunni eða ekki er slökkt á „[Rek](#)” stillingunni sem gerir það að verkum að færavindan 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 sakkan nær botni þá er líklegast að botninn sé úr leir eða sandi sem sakkan sekkur í. Til þess að leysa þann vanda, kveikið á „[Leirbotn](#)” stillingunni.

Færavindan finnur botn áður en sakkan lendir í botni?

Svar: Einfaldasta skýringin á þessari hegðun er að settur hafi verið falskur botn. Það gerist ef ýtt er á UPP takkann þegar færavindan er í niðurrennsli og bendillinn blikkar ekki. Hægt er að taka falskan botn af með því að ýta á NIÐUR takkann þegar færavindan er í niðurrennsli og bendillinn 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 er bil á milli talnanna í neðri og efri stillingu.

Annar möguleiki er að „[Botntími](#)” stillingin sé of lág, að „[Botntökuslaki](#)” stillingin 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.

Vindan fer of hægt í niðurrennsli?

Svar: Líklegast er að slakaskynjarinn sé ekki rétt stilltur. Það þarf líklega að laga þau með hjálp stillinganna á skjásíðu 6.

Ef slakaskynjarinn er rétt stilltur athugið þá eftirfarandi atriði:

Hvort „[Hraðastýrt niðurkeip](#)” stillingin er virk.

Hvaða gildi „[Hámarks hraði í niðurrennsli](#)” er stillt.

Athugið „[Botntökuslaki](#)”.

Færavindan skynjar hvenær sakkan nær botninum með því að fylgjast með [mæligildum slakaskynjarans](#). Ef stillingarnar fyrir slakaskynjarann eru réttar þá ætti munurinn milli gildanna að vera yfir 30.

Þegar sakkan nær botninum þá myndast slaki á línuna. Ef mæligildið fer undir ákveðna tölu í ákveðin langan tíma (sjá „[Botntími](#)”) þá tekur færavindan því sem að botninum hafi verið náð. Þessi ákveðna tala, sem mæligildi slakaskynjarans verður að fara undir, er ákveðin með þessari stillingu.

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 línan er í rauninni ekki nógu löng á girnishjólinu.

Í þessum tilvikum nær línan ekki að draga slakaskynjarann nógu langt niður þegar hún er strekkt.

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

Svar: Réttar stillingar á slakaskynjaranum er lykilatriði til þess að færavindan vinni rétt í niðurrennsli og þegar hún finnur botn. Byrjið á því að athuga gildin á „[Slakaskynjari uppi og niðri](#)“, á skjásíðu 3.

Gildið á „[Botnæmi](#)“ stillingunni hefur áhrif á næmnina þegar sakkán nær botni. Sama hvert gildi hennar er þá ætti færavindan alltaf að hætta að slaka út línunni þegar mæligildi frá slakaskynjaranum er nærri efri mörkum slakaskynjara.

Í hvert sinn sem sakkán lendir í botni þá finnur færavindan fisk?

Svar: Ef botninn er mjúkur (gerður úr leir) þá getur sakkán grafist í leirinn og þá túlkar færavindan mótlætið sem fisk. Með því að kveikja á „[Leirbotn](#)“ stillingunni má leysa þetta vandamál.

Færavindan hífir ekki upp þegar að hún finnur fisk?

Svar: Þetta getur komið fyrir þegar [Serial V1](#) samskipta möguleikinn er notaður. Færavindan má ekki hífa færið upp þar sem enginn önnur færavinda er að keipa. Þegar loksins hún fær leyfi til að hífa upp er fiskurinn ekki lengur á. Sjá [Alltaf ein að keipa](#) fyrir frekari leiðbeiningar.