



*Sómabátar í röð við bryggju á
Hornafirði. Allir eru þeir búnir
DNG tölvuvindum.*

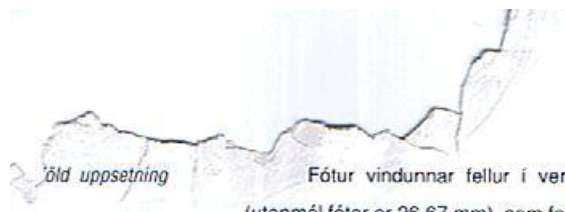
DNG
Pósthólf 157, Lónsbakka,
602 Akureyri,
Sími: 96-26842,
Telex: 94013516 DNGE G,
Telefax: 96-27779.

Tæknifýsing:	
Þyngd	22 kg
Aflnotkun	85W-hám.350W
Inngangsspenna	12 eða 24 V
Dragkraftur	40 kg
Veiddýpt	0-999 m

*DNG tölvuvindan er framleidd
hjá DNG á Akureyri. Allur
vélbúnaður vindunnar (mótor,
rúlla og allur sýnilegur
umbúnaður) er hannaður og
framleiddur af DNG og
hugbúnaðarvinn er að sjálfsögðu
hannaður af DNG. Aðkeyptir
rafhlutir eru í hæsta gæðaflokki.
DNG tölvuvindan fer í gegnum
strangt gæðapróf þar sem allar
stillingar eru prófaðar undir
margskonar álagi. DNG vindan
er þrýstíprófuð undir vami.
Hún er því algjörlega vatnsþétt.*



Hönnun: Næst hf.



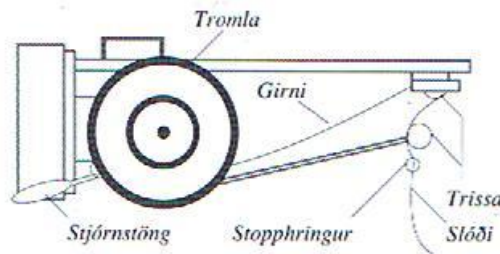
Sjálfvirk stilling við gangsetningu

Fótur vindunnar fellur í venjulegt einnar tommu vatnsrör, (utanmál fótar er 26.67 mm), sem fest er við borðstokkinn.

Kapall með kló og tengli fylgir vindunni. Eftir uppsetningu er girnið sett á tromluna, vindan gangsett og látin draga girnið inn.

Í hvert sinn sem vindan er sett í samband við rafmagn verða stillingar hennar eftirfarandi:

- FISKNÆMI er stillt á 4, ÁTAK er stillt á 4,
 - KEIPHRADI er stilltur á 4, KEIPLENGÐ er stillt á 3.
- Þá birtist 000 á tölvuskjánum og vindan er tilbúin til notkunar.



Einföld stjórnun

Á vindunni er ein stjórnstöng sem gegnir þrjúþættu hlutverki: Hún stjórnar öllum hreyfingum vindunnar þ.e. hvort renna á færinu niður, draga það upp eða stöðva tromluna (bremsa). Þá er stöngin notuð til þess að breyta stillingum vindunnar.

Að toga færnið upp eða renna því niður gerist með því að ýta stönginni hálfra leið niður og halda henni þar í eina sekúndu. Þá gerist annað af tvennu:

Ef vindan er að renna færinu niður eða keipa, þá dregur hún færnið upp.

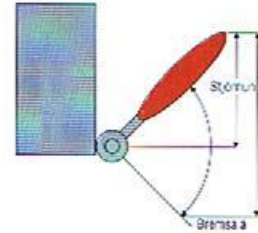
Ef færnið er á leið upp, þá rennur það niður aftur.

Ef stönginni er haldið niðri lengur en tvær sekúndur rofnar straumurinn að mótornum og færnið rennur út.

Þegar færnið hefur verið sett útbyrðis og stjórnstönginni ýtt niður, rennur færnið niður þar til sakkann nemur við botn. Þá dregur vindan færnið upp um einn metra frá botni og fer að keipa. Tölvuskjárinn sýnir þá á hvaða dýpi færnið er.

Stillingu er breytt með einu handfangi

Til þess að breyta stillingum eða skoða þær þarf ekki annað en að slá létt á stjórnstöngina þannig að hún fari hálfra leið niður og strax upp aftur. Þá birtast stafir á skjánum, fremri stafurinn táknar þá aðgerð sem valin er og sá aftari sýnir stillingu innan viðkomandi aðgerðar. Ef ekki er hreyft við stönginni birtist tala næstu aðgerðar og stilling hennar, og þannig koll af kalli þar til öll þrepin og stillingar þeirra hafa verið sýnd. Til þess að breyta stillingu er slegið létt á stöngina.



Öllum aðgerðum er stjórnað með einu handfangi.

38

Á skjá sést dýpt í metrum, (hægt að breyta í fæðma, hér er t.d. sýnd dýpt 38m.)

1--

Til að breyta eða skoða stillingu er slegið á stöngina, hálfra leið. Fremri stafurinn sem birtist á skjánum táknar aðgerðina sem valin er.

2-5

Aftari stafurinn sýnir þá stillingu sem valin er innan aðgerðarinnar. Hér er aðgerð 2-fisknæmi, stillt á 5, þá þarf færnið að vera miðlungspungt svo það verði dregið upp, (á skala 0-9).

2-6

Til þess að breyta stillingunni er slegið létt á stöngina uns réitri stillingunni er náð.

9 aðgerðaprep

Botner hægt að ákveða
á 10 vegu

Hægt er að stilla
hvenær draga á færið
upp

Stillanlegt átak

10 stig á keiphraða

Stillanleg keiplengd

Hægt er að velja hve
ört grunnmál er tekið

Hægt er að velja
fjarlægð færís frá botni

Hægt er að stilla milli keipa er
stillanlegur

Prep 9, hægt er að
breyta vindunni fyrir
annarskonar veiðar

Stillingaprepin (aðgerðirnar) eru 9. Þegar skoða á eða breyta stillingu þrepa, er slegið á handfangið einu sinni, skjárinn rennir þá gegnum öll þrepin níu og sýnir stillingu hvers fyrir sig.

Prep 1. BOTNSTILLING: Með þessari stillingu er hægt að velja ákveðið dýpi sem botn, eftir það er svo fiskað frá þessum "botni". Ef veiða á frá raunverulegum botni, er stönginni haldið niðri í u.þ.b. tvær sekúndur meðan færið er að renna út.

Prep 2. FISKNÆMI: Með fisknæmi er stillt hversu mikið færið þarf að hafa þyngst til að verða dregið upp, hægt er að velja um 10 þrep frá 0 - 9, hækkandi tala þýðir aukna þyngd á færið áður en dregið er upp.

Prep 3. ÁTAK: Þessi stilling stjórnar toghraða og krafti vindunnar. Hún hefur 10 þrep frá 0 - 9. Við mikið átak stöðvast vinnan og slakar jafnvel út, en dregur síðan aftur inn þegar átakið minnkar. Þegar færið er að fara síðustu metrana upp hægir vinnan á sér niður í keiphraða, þar til hún stöðvast. Þá dregur hún sjálf úr aflnotkuninni.

Prep 4. KEIPHRADI: Hann hefur 10 hraðastig, frá 0 - 9. Vinnan leitast við að halda sama hraða á færinu hvort sem mikið eða lítið girni er á tromlunni.

Prep 5. KEIPLNGD: Tölurnar tákna keiplengd í metrum nema talan 0 sem táknar 0,6 metra.

Prep 6. KEIPTÍMI: Hér er gefinn tíminn frá því vinnan tekur grunnmál þar til hún sendir sökkuna aftur að botni og tekur nýtt grunnmál. Stillingin er frá 10 - 100 sekúndur í 10 þrepum.

Prep 7. GRUNNMÁL: Grunnmál er minnsta fjarlægð sökku frá botni í keipingu. Stillingin hefur 10 þrep og er hvert þeirra um 16 cm. Sjötta þrep er því tæpur meter.

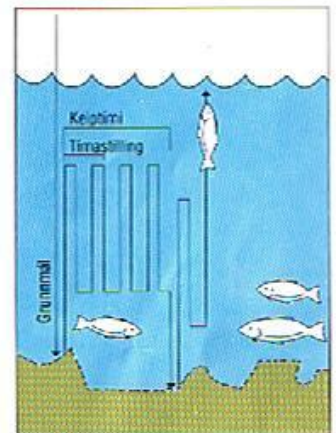
Prep 8. TÍMASTILLING: Eftir eitt keip stöðvast færið fyrir ofan botninn og bíður þar til tíminn rennur út. Þá tekur vinnan eitt keip til þess að finna hvort fiskur sé kominn á færið. Ef svo er dregur vinnan hann upp. Annars fer hún aftur í biðstöðu. Á þessu gengur þar til keiptíminn er liðinn en þá tekur vinnan nýtt grunnmál og fer svo aftur í biðstöðuna. Stillingarnar eru 10, frá 0 - 90 sekúndur í 10 sekúndna þrepum. Tímastillingin er stillt á 0 þegar vinnan er sett í samband.

Prep 9. ÝMISLEGT: Hér eru margskonar stillingar sem stjórna ýmsum aðgerðum, svo sem: Stilling sem sýnir dýpið í fððmum.

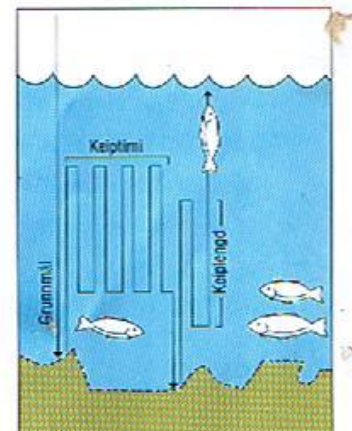
Stilling fyrir smokkfiskkerfi en þannig stillt lætur vinnan færið sjálfkrafa niður aftur, eftir að hafa dregið það upp. Fleiri stillingar eru í þessu þrepi sem of langt mál væri að telja upp hér.



DNG tölvuvinduna er hægt að stilla á margvíslegan hátt eftir aðstæðum. Upplýsingar um stillingu birtast á skjá á stjórnborði.



Vinnan tekur grunnmál eins oft og þú óskar, tímalengd milli grunnmálstöku er stillanleg.



Hægt er að stilla hve langt frá botni vinnan keipar, keiptíma og

DNG tölvuvinda - nýtt
veiðarfæri

DNG tölvuvindan er háþróað veiðarfæri, hún tryggir fiskimanninum mikil afköst með litlum tilkostnaði.

Veiðar með DNG tölvuvindu byggja á grunni gamallar aðferðar sem hefur reynst vel í aldanna rás. Afköst við veiðar með færavindu eru mikil, en ekki er slóður mikilvægt að jafnan fæst besta hráefnið með



þessari veiðiaðferð. Gott hráefni gefur besta verðið fyrir aflann.

DNG tölvuvindan er algjörlega sjálfvirk. Hún rennir færinu niður, heldur rétttri fjarlægð frá botni og keipar eftir stillanlegri forskrift. Þegar fiskur hefur bitið á, dregur hún færnið upp og það þarf aðeins að taka fiskinn af.

Bátar eru oft útbúnir með nokkrar

vindur, þannig að nóg er að gera við að taka fisk af færinu, þegar vel veiðist. Hraðinn og vinnusparnaðurinn sem fæst með notkun DNG tölvuvindunnar gerir þessar veiðar að einni arðbærustu atvinnugrein sem stunduð er á Íslandi í dag.

Í DNG tölvuvinduna er notað seltupolið ál og ryðfrítt stál til að koma í veg fyrir tæringu. Allar vindurnar eru þrýstiprófaðar undir vatni áður en þær fara frá verksmiðju, til að ganga úr skugga um að þær séu algjörlega vatnspéttar. Rafeindabúnaður vindunnar er alþakinn plastefni til varnar raka, titrínoi og hooaum.

DNG tölvuvindan er
sjálfvirk

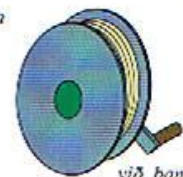
Einn maður getur annað
mörgum vindum

DNG tölvuvindan er
vandað og öruggt
verkfæri



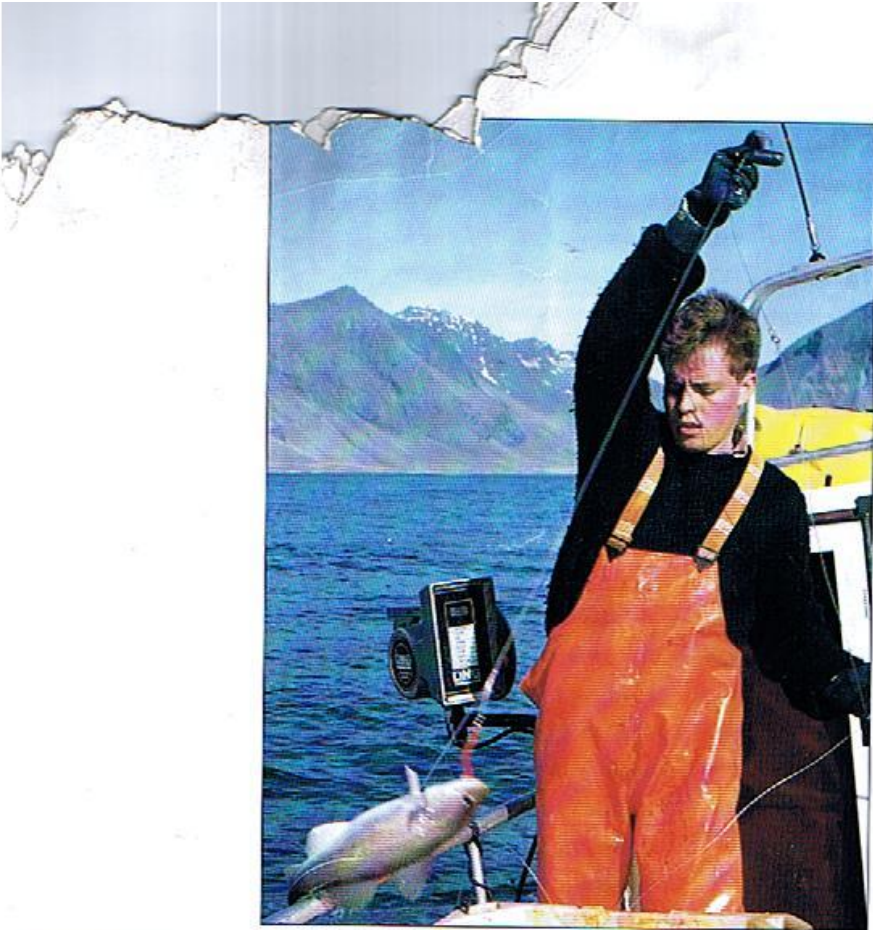
Handfæraveiðar eru ein elsta veiðiaðferð mannkyns. Þessi aðferð hefur verið notuð frá alda öðli í flestum löndum heims. Veiðarfærið var afar einfalt, öngull og bandspotti. Bandið var gert úr ýmsum efnum. Því notast var við það sem fánlegt var á hverjum tíma. Nú á tímum er einkum notað girni, sem er hæði sterka-ara og grennra en eldri efni. Í gegnum árin hafa menn síðan gert ýmsar endurbætur til að auka aflann og afköstin. Fyrsta skrefið

var að fjölga önglunum. Tveggja öngla færnið var lengi vinsælt hjá Íslendingum. Síðar fóru menn að hafa marga öngla á sama færi og vindu til að draga færnið og halda



við, þannig

að það rynni ekki út. Þegar vindurnar voru komnar til sögunnar fylgdi gervibeitan í kjölfarið, þá þurfti ekki lengur að beita færnið.



Einstakur mótur,
'direct drive'

Vegna mótorsins sem er einstakur að gerð, er vindan ákaflega auðveld í notkun og gædd eiginleikum sem hafa verið óþekktir hingað til. Ekki er um að ræða neina kúplingu eða drif, heldur er girnishjólið fest beint á mótöröxulinn. Slitfletir eru fáir og viðhald í algjöru lágmarki. Mótörinn er mjög fjölhæfur, þannig að hægt er að láta hann snúast fram eða aftur á mismunandi hraða og einnig stöðvast undir fullu álagi án þess að hann hitni eða brenni yfir.

Einföld stjórnun með
aðeins einu handfangi

Engir takkar eða stillihappar eru á vindunni. Henni er stjórnað með aðeins einu handfangi á undraverðan hátt, því grunnþrepin eru 9 og 10 finstillingar innan hvers þeirra. Fjöldi mögulegra stillinga er því nær ótakmarkaður. Efst er gluggi sem sýnir allt sem gert er á einfaldan og auðskiljanlegan hátt.



Þegar gervibeita er notuð verður að hreyfa færð í sífellu til að vekja áhuga fiska á beitunni, því er þessi veiði- aðferð oft kölluð skak.

Á þessari öld voru fundin upp vélknúin færi sem spöruðu mönnum erfidið við dráttinn. Nú á allra síðustu tímum hefur orðið bylting í gerð þessara veiðarfæra, tölvuvindan er komin til sögunnar.

Tölvuvindan dregur ekki aðeins færð, heldur stjórnar hún veiðunum. Hún gefur færð út, heldur réttir fjarlægð frá botni, skakar, og dregur

færð inn þegar fiskur hefur bitið á.

Þessi nýja tækni gerir einum manni kleift að vinna með margar vindur í einu. Þannig veiðir einn maður jafmikið og heil skipshöfn gerði hér á árum áður.

