

PROGRAMERING AV ATLANTER COMPUTER JUKSAMASKINER.

Vi har verved gleden å ønske Deg tillykke med din nye Juksamaskin ATLANTER COMPUTER, som er verdens mest avanserte Juksamaskin, Dette er den eneste Mikroprosessorstyrte juksamaskin som ikke har faste program, og som Du kan programere helt etter eget ønske, og som kan utføre nesten hvad som helst, av hvad man kan tenke seg å ha bruk for under fiske.

Vi vil herved benytte anledningen til å ge en liten orientering angående det vi kaller programering, og vil da først begynne med det vi kaller vanlig juksefiske, og som nesten alle juksamaskiner kan utføre.

EKSEMPEL: Vi tenker oss at ekkoloddet registrerer et dyp av ca.70 favner til bunnen. Og att i dette område er utsatt garn eller liner, og at vi ikke vil at sniken skal komme i berøring med det utsatte liner eller garn. under fiskets gang. Vi vil nu at jernstein eller pilk skal holde seg ca. 5 favner over bunnen, og at den snik vi skal benytte os av er 10 favner lang, gjør da på følgende måte.

PROGRAMERINGSEKSEMPEL.

Se på Programmeringsdisplayen for å kontrollere at det Du programmerer kommer fram i Displayen. EKS. vi vil programere et dyp av 55. favner, Trykk 5 og 5 etterfulgt av D. Displayen viser nu d 55.0 som forteller Deg at Du har programert in et dyp av 55. favner. Etter ca. 3,5 sek. forsvinner tallene og d fra displayen, dette betyr at det er klart for neste steg i programeringen, som blir juksehøide. Vi tenker oss at vi vil ha 10 favner juksehøide. Trykk da 1 0 etterfulgt av JH, Displayen viser nu J 10,0 Hvilket betyr at maskinen er programert for 10 favner juksehøide. Etter at dette er gjort kan pausetiden programmeres. i dette tilfelle skulle jeg ville ha 1,5 sek. paustid, og vi programmerer da 1 , 5 etterfulgt av P. O.B.S. glømm ikke , komma. I stedet for juksehøide kan man velge Hilhøide. men da må man også velge intervall det vil si den lengd maskinen skal dra mellom hvert stopp , dette programmeres på følgende vis. Om Du vil at maskinen skal gjøre et stopp mellom hver 1.5 favn programmerer Du 1,5 IV. maskinen gjør nu et stopp mellom hvr 1,5 favn.

PAUSTIDER Kan programmeres med følgende tider, 0, pause 0.1. 0.2. 0,3. 0,4. 0,5. 0,6. 0,7. 0,8. 0,9. 1,0. 1,1. 1,2. 1,3. 1,4. 1,5. 1,6. 1,7. 1,8. 1,9. 2,0. 2,5. 3,0. 3,5. 4,0. 4,5. 5,0 5,5. 6,0. 6,5. 7,0. 7,5. 8,0. 8,5. 9,0. og 9,5. sekund.

Vi vil nu forklare bunnfiskeprogrammet, som er det mest avanserte programmet. Dette betyr at Du kan la jernsteinen gå til botten hver

Fortsett neste side

gang den jukser, eller at Du vil at maskinen skal jukse et vist antal ganger innen den går ned for å søke bunnen, Vi skal her ge Deg et eksempel på den enkleste programering ved bunnfiske. Tenk Deg at Du vil ha jernsteinen til å gå til bunnen hver gang den jukser, I dette tilfelle skal man ikke bruke høid over bunnen. Vi gjør da på følgende måte.

EKSEMPEL..... 0. HB. 5 Favn Jukshøide. Trykk 5 JH.

1 BF. 3 P. Jernsteinen går ned til den finner bunnen står stille 3 sek. drar opp 5 favner o.s.v. ....

I steden for jukshøide kan man bruke hilhøide. med korte rykk. når man bruker bunnfiskeprogrammet. Vi vil her ge et eksempel. Jeg vil at jernsteinen skal holde seg 0,5 favn over bunnen. hilhøide eks. 8 favner og at maskinen skal hile opp 9 ganger som er det meste den kan gjøre innen den går ned å søker bunnen. Jeg vil velge 0,5 favn Intervall med en stoppti mellom hver halvfavn på 0,8 sek. og en stopptid når den når bunnen på 9,5 sek. som er den lengste stopptid.

Eksempel..... 0,5 HB. 8 HH. 0,5 IV. 9 BF. 0,8 P.

9,5. P. DN..... Jernsteinen går nu ned til den finner bunnen ligger stille i 9,5 sekunder. drar opp 8,5 favn med et stopp på 0,8 sek. mellom hver halvfavn, går ned 8 favner står stille 0,8 sek. osv. osv. til den har utført dette 9 ganger. hvorefter den gjør om samme prosedyre. Om det blir grunnere kjenner maskinen av dette med en gang og løfter se opp så den holler seg 0,5 favner over bunnen, OBS. hver gang den kjenner av bunnen får den automatisk den lengere paustiden som i dette eksempel var 9,5 sek. OBS. paustid for bunnfiske alltså P og DN kan ikke innprogrameres før man har trykt BF. Om man trykker paustiden Eks. 2,5 p DN innen man har trykt BF, vil kun paustid opp vises med P. og tiden.

Efter at man har trykt. BF. Vil paustiden opp vises med vekselvis P og Pu samt tiden. Husk paustidene er av den aller største betydning ved bunnfiske. Om det ikke hadde hvert for vind og strømm, kunne man ha brukt den lengste paustid som er 9,5 sek. med største fordel, da fisken får bedre tid på seg til å bite på kroken. Men om båten driver med strøm og sterk vind vil trommelen kanskje tømmes for nylon om man har for lang paustid. Og har man for kort paustid og båten ruller kraftig kan maskinen tro det er bunnen om trommelen stopper opp, så husk det er meget viktig med rett paustid, efter strøm og vinnforhold,

AKKARFISKE. Med alle de muligheter våre maskiner har i sin datajerne, og med alle de programmeringsmuligheter har det vist seg at man rundt om i verden med alle di forskjellige fiskeslag som finnes, har gjort det mulig å få meget gode fangster på mange fiskeslag som vi i norden ikke har hørt snakk om. som for eksempel den Afrikanske fisken SNOCH. som har vist seg å være like fasinert av en programmering liknende den vi bruker til AKKARFISKE bare med lengere intervall.

Her et eksempel på programmering for AKKARFISKE.

15 D. 14 HH. 0.3 P. 0,5 IV. Full SLUR (DRAG) og full Nappkjenslighet (Strike Sensor)

For Akkarfiske må det kun brukes de korteste intervall som er 0,5 favner. Paustiden på akkarfiske kan variere fra 0,2 sek. til 0,6 sek. Kort paustid når akkaren biter bra men må forlenges når bettet avtar. Dette må man prøve seg fram til f. eks. en maskin på 0,3 P en annen på 0,5 P og en tredje maskin på 0,4 P. Ved lengre hilintervall enn 0,5 favn vil ikke akkaren reagere, untatt når akkaren er på bettet som man sier.

Hillengden må alltid være 0,5 til 1 favn kortere enn innsilt dyp, da maskinen ved samme hilhøid som dyp kan risikere å låse seg når den kommer helt opp til nullstilling, i slike tilfeller må man trykke på start for å få maskinen til å begynne å arbeide igjen.

Vi vil på ytterligere et avsnitt gjøre en oppstilling over en del ulike programmer for at det skal være enklere for Dem å programmere.

Ved programmering av paustid fra 5,5 sek til 9,5 sek kjenner Maskinen av napp på nedgang, Men ikke på paustider under 5,5 P.

Fortsett side 4.

Program for Torskfiske.	Hilprogram	Bunnfiske Program.	Bunnfiske Program med Høid over bunnen
Eks.			
60 D.	60 D.	0 HB	1,5 HB
10 JH.	10 JH.	5 JH	8,0 HH
1,5 P.	1,5 IV.	3, P	1,5 IV
	0,8 P.	1 BF.	6 BF
			1,3 Pu
			6 P - DN

De ulike knapper betydning.

Knappene	1 - 9	Hvor Dypt og høit maskinen skal dra.
P.	"	Pausknapp fra 0,0 - 9,5 Sek.
HH		Hillengde fra 0,5 til 99,0 favner
IV.		Hilintervall fra 0,5 til 99,0 favner
D		Dypinstilling fra 1 til 999 favner
JH		Jukshøide 0,5 til 99 favner
hb		Høid over bunnen ved bunnfiskeprogram
Bf.		Bunnfiskeprogram
UP		Manuellt opp
Dn.		Ved innstilling av hvor Du vil øverste krok skal stoppe eller frigøring av kuppling ved instilling. ned.
R		Retur. om du har mistet fisken på opptur. og vil at maskinen skal fortsette å arbeide som programert.
Ar.		Stopp av alarm etter at maskinen har kommet opp med fisk.
Start.		Startknapp for start av fiske. eller program
Stop		Stopknapp om Du vil stoppe maskinen manuellt.
Brake		Bremse når linen går ut. kan finjusteres uten at lysdiode tonds, Man kan trykke flere ganger for finjustering uten at lysdioder tonds.
Drag		Styrke på oppdraging. Samme som overstående eksempel.
Strike Sensor,		Nappkjenslighet. Samme som overstående eksempel. instilling av hvor mye fisk man vil ha på krokene innen maskinen skal kjenne av napp.

Det er en kjensgjerning att for oss som kan allt dette er det ingen problemer med å beherske maskinene under alle omstendigheter, men e det noen ting Dere ikke forstår, er det bare å ringe oss, og vi stå til disposisjon under alle døgnets tider, så vær velkommen til en prat over telefon med Deres spørsmål. om noen ting skulle være uklart,

Vårt telefonnummer er 088 - 81191. Gravdal i Lofoten.

Med venlig Hilsen

Herlof Pedersen Dir.

KEMERS NORSKE A/S

*H. Pedersen*