



鱼情是随着季节、天气、钓场环境及鱼的来源等因素而随机变化着的。就算同一场地，鱼情都可能有很大差异。这就决定了钓鱼人在施钓过程中，自始至终都要动脑筋，不断揣摩和尝试。其中，通过改变浮标的调目和钓目、改变子线和钩饵的状态去“找”鱼的“吃口”非常重要。我称之为“应变调标”。

应变调标很简单

在垂钓过程中，我们经常会遇到没有鱼口的情况，这时，我们可以将浮标向下稍微调一点儿，降低钓目，使钓组更灵敏一点儿。换言之，也就是增加一点儿钩饵悬浮的程度，使子线绷得更紧。例如，初始为调5目钓3目，我们可以将其改成调5目钓2目。相反，信号多，空竿连连，中鱼率较低，我们便可以将浮标向上稍稍推一点儿，以增加钓目，使钓组变得迟钝一点儿，也就是降低钩饵悬浮的程度，使子线更松弛一些。例如，调5目钓2目，我们可以将其改成调5目钓5目，或是其他。

究竟应该调得更灵敏些，还是该调得更迟钝些，这没有规定，要拿鱼说话。调一调，试一试，总能够找到最佳状态，也就是最适合鱼吃口的状态。要知道，你预先设定的某种钩饵状态（某种灵钝状态），很可能并非最适合鱼吃口的状态。

影响鱼情的因素太多了，单是天气因素就有气温、水温、气压、相对湿度、能见度、阴晴、风雨等等。面对各种因素的变化，无论是新手还是老手，谁都不敢说一调就准，也不能一调不变。

应变调标，对于每一个钓鱼人来说都十分必要。它不仅可以修正钓组不够灵敏、精细的问题，而且可以使钓组更适应鱼的吃口。竞技场上的高手，最懂得应变调标。擅长不擅长应变调标，也是高手与普通钓手的区别之一。看过很多高手参加的钓鱼比赛，其中就不乏临场应变调整一目半目最终获胜的例子。既然人人都得具备应变调标的能力，那么对于那些必须追求精确调标的思维方式，是不是应该重新思量一下？

窃以为，应变调标绝不可少，追求精确倒未必必要。

例如“反向验证”。为了避免调标时遇到淤泥而过底，有人以调4目钓4目为例，提出必须反向验证，而且介绍了具体的方法。从表面上看，这似乎很有道理，但是，认真分析，我觉得很没有必要。如果已经知道有很厚的淤泥，那么选择调4目钓4目本身就是不妥的。大家都知道，这时应该采取调高钓低的方法，例如调4目钓2目或者4目1目，尽可能使饵钩大部分悬浮于淤泥之上，这样就不存在过底的问题，反向验证也就无从说起。

大多数情况下，钓点即使有点儿淤泥但如果密度不是特别小，也不一定过底。如果每一次都担心过底，将反向验证作为一个必须的操作程序，每一次都要去进行反向验证，实在是自找麻烦，也太过教条。假设水底有很厚的淤泥，假设调4目钓4目时有过底的问题，导致鱼看不见饵，浮标没有信号，怎么办？简单，向下推标，打破调4目钓4目的框框，改成钓低一点儿不就解决了！又何必在假设的基础上去搞什么治标不治本的反向验证？

另一个例子：精确找底、精确调标。在这个

世界上，有些事儿是必须追求精确的。比方说火箭的设计、制造和发射，金银首饰的称重等，但有些事物却没有必要过分追求精确。调标或者找底，是不是一定要追求精确，我有一些疑问。

从理论上讲，精确调标比一般的简单调标上了一个档次，能更好地钓鱼。有人提出使用橡皮泥精确调标找底，我认为有三个问题值得讨论：其一，要精确，就必须有很多的操作程序，必然十分繁琐，费时费力，而调标本来应该是越简单越好。其二，挂橡皮泥调标未必精确。挂橡皮泥调4目钓4目后，如果说改换成饵料后还是调4目钓4目，这是脱离实际的。橡皮泥的体积和重量与饵料不一样，改换以后，找到的状态必然要发生变化，即使找到了精确的底，后来也变得不精确了。特别是所谓的挂下钩找底方法，更是明显要变。上钩是空钩时调4目钓4目，换成饵料时上钩挂饵，浮标必然要下沉，钓目必然小于4目。有初学者经常提出疑问：挂橡皮泥调4目钓2目，换饵后为什么钓目就不是2目了？这个问题很简单，因为橡皮泥和饵料不一样。钓目变了是正常现象，不变才是怪事。其三，什么是精确的底？精确调标的钩饵状态是什么？调4目钓4目是不是就是精确调标的标准？显然不是。鱼情变化多端，在某时某地钓鱼，有谁能够给出一个调钓的标准，然后就按照这个标准去精确调标？不可能的事！事实上，只能凭各人的经验和习惯去设定某种钩饵状态。这种设定大概差不多就行了，不需要搞得十分精确。即使按照你的想象搞得十分精确，却未必适合鱼的吃口，最后还得根据鱼情随机应变，调整浮标。

鱼情复杂多变，决定了钓鱼方法的灵活多变，决定了调标的多样性。追求精确在思想上是钻了牛角尖，在技术上是自找麻烦。所以我奉劝广大休闲钓爱好者、初学者，在调标上放弃追求精确的念头，不要去白费工夫。竞技场上怎么样，还是让竞技高手去说吧！

我在公园钓鱼，看到过一些高手调标，其实也很简单——调4目钓2目或者调4目钓1目，再或者调5目钓2目，因为用的是细尾标，钩饵比较大，钩饵状态基本上是一卧一触，正好是钓鱼的基本状态。

简单而实用的调标方法，我认为可以先粗后细，先简单后应变。简单调标只有两个步骤，就是细尾标调m，钓m-n(m可以是3、4、5……，n可以是1、2、3……)。

这时，钩饵的基本状态是一卧一触或者一触一悬(粗尾标应该调m钓m，才能够避免没有找到底的尴尬)。不要认为这样较为粗略，别忘了之后还要做应变调整。应变调标的修正，可能让人感觉不够精确，但可以随时适应鱼情的变化，找到真实的鱼口。

(王为)

钓友论技

夏季钓鱼使用饵料的技巧

夏季已经来临，钓友外出钓鱼一定要注意防晒，夏季钓鱼一般钓早晨、傍晚，或者进行夜钓，钓位选择一般都是钓潭，选择有风的天气。下面讲一下夏季钓鱼使用鱼饵的技巧。

一、要用颗粒喂窝点，不宜散饵撒面团。用现代商品颗粒鱼饵或传统的粮食类颗粒饵喂窝，既有它因落水快、雾化而让小杂鱼难以发觉和追撵不及的快捷优势，又有落窝后不易散、遛鱼久的长效优势，较之粉状饵，就能相对避免和减少小杂鱼扰窝闹钩这种烦心事。所以，有经验的钓鱼前辈总结出“夏天喂窝用颗粒，粉饵最招小鱼闹”这样一句经验之谈，是很有道理和值得借鉴的。

二、备饵要有前瞻性，分别鱼种定饵型。要钓哪种鱼，首先就得掌握哪种鱼的味觉食性。这里所指的“味觉食性”，不仅是指饵的荤素，更要讲究这些品种的“味型”，即“饵型”。饵型分为：香、甜、腥、酸、臭。据水产鱼类有关资料显示，几种主要淡水中的鲫、草(青)、鲤、鲢(鳙)先天就具有比人类强过500多倍非常敏感的嗅觉和味觉器官，所以在游弋觅食时，自然会按自己的嗜好选择带甜、香、腥、酸型的食料作佳肴美餐。它们各自的食性偏爱，一般为：鲫鱼喜欢浓香型，草(青)鱼喜欢清香型，鲤鱼喜欢微甜型，鲢鱼中的白鲢喜欢酸型，花鲢(鳙)喜欢酸臭型。在掌握了它们贪嗜这些不同味型食料之后，钓者出钓前，要按所钓水域所钓鱼种，有针对性地选择，尤其自制传统饵，首先要注重坚持，并认真做到“鱼与饵”和“饵与味”两个“二合一”，才能取得更好的效果。

三、按照季节分水域，临场应变择

荤素。夏天，有初夏、仲夏和盛夏三个时段，但每个时段的气温，都比春、秋、冬季间各节气气温有较为明显的不同，所以，垂钓时更应根据不同节气和水域情况来确定钓饵的荤素，这是夏天用饵要善于应变的一项基本常识。一般每年的农历三月中旬至四月上旬为初夏，这期间“变天常会雨，难得日无风”，不过，天天有风，并不等于整天是风，若是在塘库、湖泊，一旦风平浪静，钓者除了改用进食快、讯号灵的面食性素饵，且只要抛竿不散落脱钩，饵质越松软越好。这样，即便窝里一时还没鱼，也能发挥边钓边等、以喂代钓和越钓越“发”的用饵优势。反之，要是有风，尤其遇上大风，又要立即以素改革，才能使鱼讯传递给漂的反应信号在风浪中变“弱”为“强”，便于自己观漂，避免错过提竿中鱼的机会而减少渔获。仲夏和盛夏时节，雷阵雨较多，要是在江河泛洪水后的缓流水中垂钓，一是因缓流水的荡涤作用，二是水色浑浊，只宜用荤饵，最好是鲜活的虫类饵，即便在某种情况下仍须使用素饵，以嫩玉米、酒泡小麦粒等这类颗粒性饵为佳。若一定要用面食饵，需增加黏性和硬度，避免入水后即被荡涤溶散。

四、荤饵注意保鲜活，面饵易腐防质变。在存放期或使用的当时，要特别注重该活用的不能让它死去，该鲜用的不能让它陈腐，否则就会影响效果。此外，特别值得一提的是：盛夏时节，即便是临场调制的新鲜钓饵，若超过3个小时或半天以内没有用完，都应视为陈饵，必须重新调制。

(小渔)

经验交流

三招，让大鱼尽快乏力

遛鱼，实际上就是让大鱼迅速流失体力，以便垂钓者能更容易地把大鱼一举提上来。加速大鱼乏力有几种方法。

一是断掉鱼的外逃源头，把大鱼的冲刺抑制在“助游期”。大鱼力量最大的时候是中钩后所形成的头三五次冲刺，这时候如果垂钓者勉强把鱼提上来，容易形成拔河的阵势，小则断竿断线，大则对钓鱼人造成危险。

所以要把大鱼的冲刺抑制在助游期，因为这个时期的大鱼还没有形成惯性作用，速度较慢，力量也较小。抑制大鱼的准备工作要在抛竿之前，把曳力旋钮旋到出线强度最大的位置上，使得鱼儿中钩后既可能将渔丝拉得出，又要耗费很大的力气，抑制了大鱼受惊后所出现的冲刺的目的。

二是不给鱼一丝喘息机会，中断遛鱼等于让鱼带钩休息。大鱼劲儿大小，与它们的体型体重有关，几经冲刺的大鱼已经消耗了不少体能，而钓鱼人则进入了遛鱼时期。这是大鱼不是冲刺，而是千方百计地进行各种周旋。大鱼采取的措施，有收线不愿来，牵拉不愿走，企图拖延时间；带着钩线横游，企图使垂钓者



茫然无措；把嘴叮在水底或把身躯依附在水底“打桩”。

所以抛竿拉遛大鱼的原则应该是针锋相对，收、放线适度，不中断地进行牵拉。鱼要线必须缓冲时，就应及时放线进行缓冲；鱼赖钩不愿走必须收线时，就应针锋相对抓紧收线。

三是切忌失误每个环节，谨防大鱼在返身外游时走空钩。大鱼的蹿跃常发生在鱼被拉至岸前将要回身向外返游的时候，所以为了避免发生大鱼蹿跃，必须在鱼将要回身向外返游之前就把曳力旋钮旋松到能够顺畅吐线的位置上，让鱼顺利地返身而走。

(于傲)