



K82 Motor-Weichendecoder

1 Beschreibung

Der Weichendecoder dient dazu, Motorantriebe zu steuern.

Motorische Stellantriebe mit und ohne Endlagenabschaltung können angeschlossen werden. Die Schaltdauer wird im Wesentlichen von der Steuerzentrale bestimmt, da kurz aufeinander folgende Schaltbefehle an den Decoder jeweils den vorherigen Befehl abschalten.

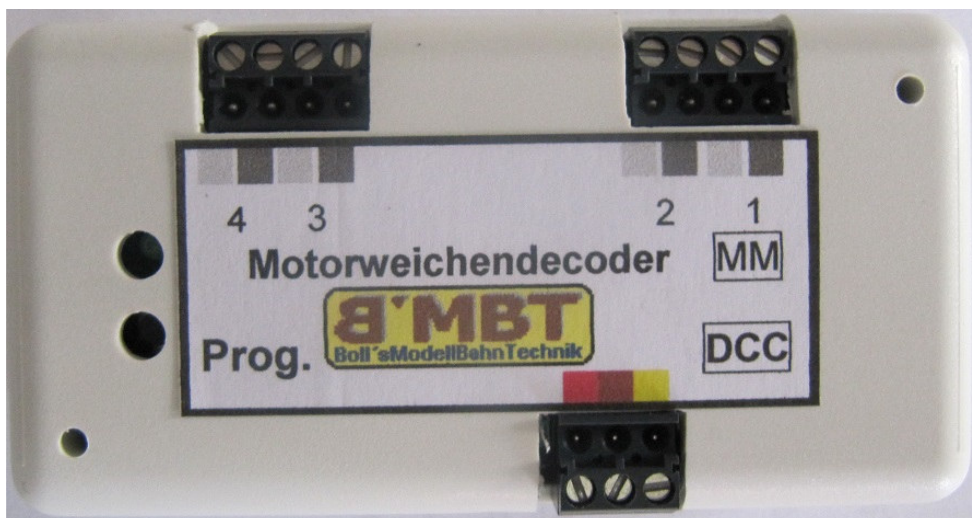
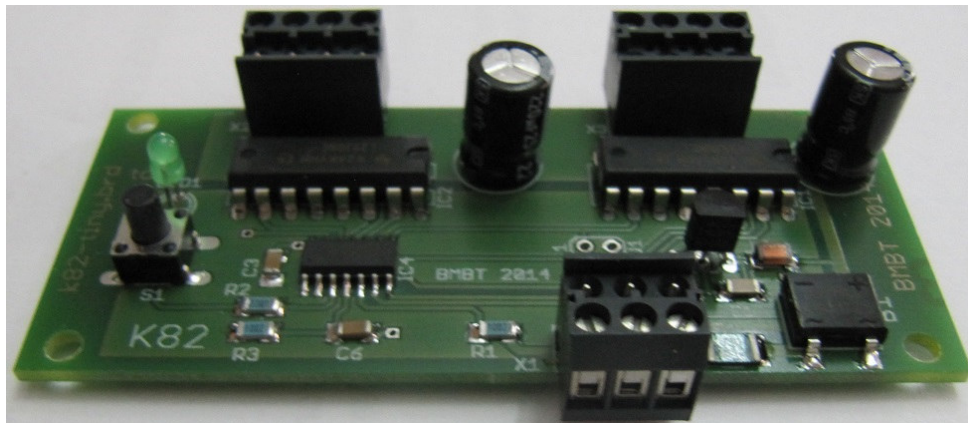
Die maximale Zeitbegrenzung kann vom Anwender von 0,25 – 3 Sekunden programmiert werden. Diese gilt dann für alle Kanäle.

Die maximale Strombelastung beträgt 0,6A/Kanal. (Spitzenstrom bis 1A)

Über die Möglichkeit eine externe Stromversorgung anzuschließen, kann der Digitalstrom entlastet werden.

Die Stromversorgung der Schaltung muß durch eine Spannung von 12-16V~ oder 15-24V= erfolgen.

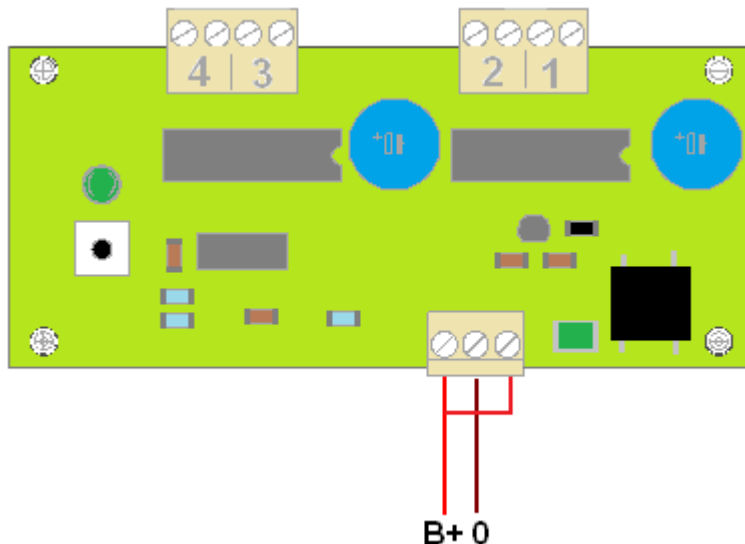
2 Bild



3 Programmierung

Um dem Weichendecoder die maximale Umschaltzeit und seine Adresse mitzuteilen, muss er an Digitalspannung angeschlossen werden. Es ist sinnvoll, dies vor dem Installieren unter der Anlage, zu tun.

Er kann provisorisch mit Spannung versorgt werden.



- Umschaltzeit

Um die gewünschte Umschaltzeit einzustellen, muss die Versorgungsspannung bei betätigtem Programmierertaster zugeschaltet werden. (Taster gedrückt halten und die Zentrale auf GO schalten) Nach dem loslassen des Tasters beginnt die LED zyklisch zu blinken. Die Dauer der jeweiligen EIN oder AUS-Phase ist gleich der späteren Umschaltzeit für die Motorischen Weichenantriebe. Durch kurzes betätigen des Tasters verlängert sich die Zeit um 0,25 Sekunden. Wird die maximal zulässige Zeit von 3s überschritten, wird der Wert wieder auf die kürzeste Zeit (Werkseinstellung) zurückgesetzt, und das Spiel beginnt von vorne.

Um diesen Einstellmodus zu verlassen, muss die Versorgungsspannung unterbrochen werden. (STOP an der Zentrale)

- Decoder Adresse

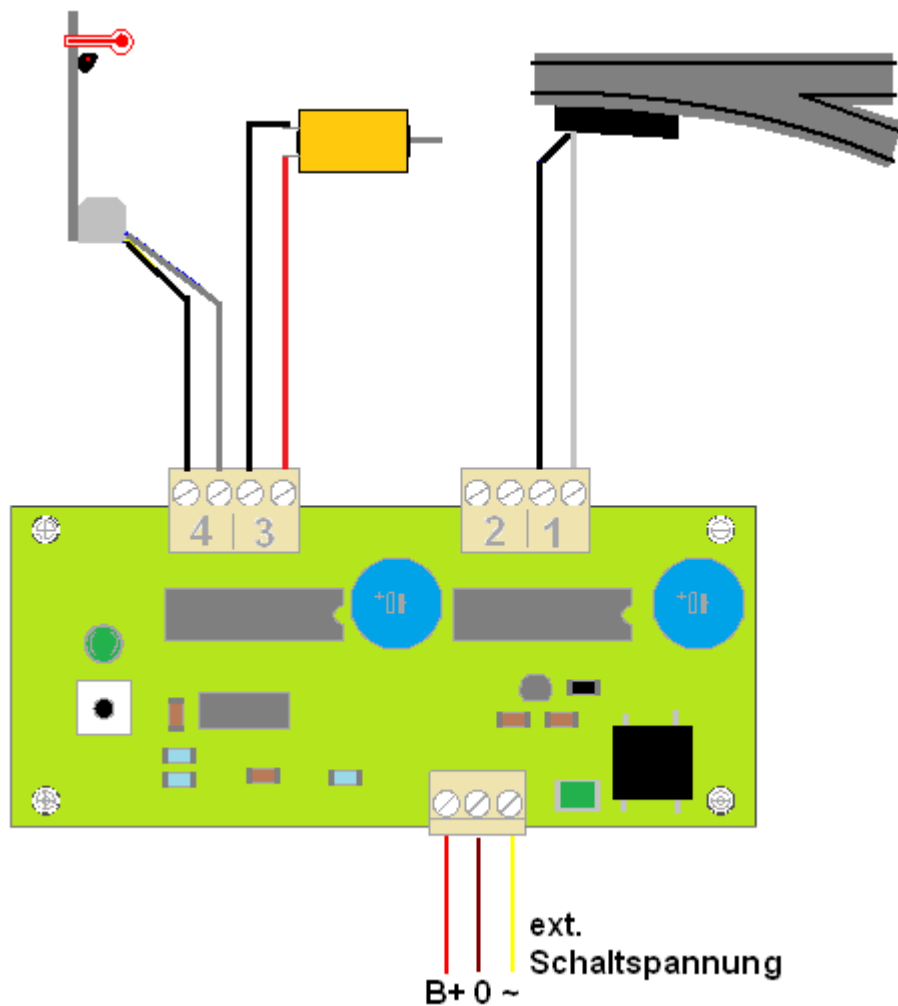
Sobald die Zentrale auf GO geschaltet ist, arbeitet der Decoder.

Zum Erlernen des Adressbereichs muss nun einmalig der Taster betätigt werden.

Am dauerhaften Leuchten der grünen LED erkennt man nun, dass der Decoder bereit ist, die Adresse zu empfangen. Man kann nun einen beliebigen Weichenbefehl aus dem gewünschten Adressbereich senden. Nach erfolgreichem Empfang einer gültigen Adresse blinkt die LED 3x und die Programmierung ist abgeschlossen. Man kann nun an der Zentrale auf STOP schalten, und den Decoder abklemmen.

Decoder	Adressen	Decoder	Adressen	Decoder	Adressen	Decoder	Adressen
1	1 - 4	21	81 - 84	41	161 - 164	61	241 - 244
2	5 - 8	22	85 - 88	42	165 - 168	62	245 - 248
3	9 - 12	23	89 - 92	43	169 - 172	63	249 - 252
4	13 - 16	24	93 - 96	44	173 - 176	64	253 - 256
5	17 - 20	25	97 - 100	45	177 - 180	65	257 - 260
6	21 - 24	26	101 - 104	46	181 - 184	66	261 - 264
7	25 - 28	27	105 - 108	47	185 - 188	67	265 - 268
8	29 - 32	28	109 - 112	48	189 - 192	68	269 - 272
9	33 - 36	29	113 - 116	49	193 - 196	69	273 - 276
10	37 - 40	30	117 - 120	50	197 - 200	70	277 - 280
11	41 - 44	31	121 - 124	51	201 - 204	71	281 - 284
12	45 - 48	32	125 - 128	52	205 - 208	72	285 - 288
13	49 - 52	33	129 - 132	53	209 - 212	73	289 - 292
14	53 - 56	34	133 - 136	54	213 - 216	74	293 - 296
15	57 - 60	35	137 - 140	55	217 - 220	75	297 - 300
16	61 - 64	36	141 - 144	56	221 - 224	76	301 - 304
17	65 - 68	37	145 - 148	57	225 - 228	77	305 - 308
18	69 - 72	38	149 - 152	58	229 - 232	78	309 - 312
19	73 - 76	39	153 - 156	59	233 - 236	79	313 - 316
20	77 - 80	40	157 - 160	60	237 - 240	80	317 - 320

4 Anschluss-Schema



Hier ist beispielhaft die Variante mit externer Hilfsspannung dargestellt. Soll die Schaltenergie der Digitalspannung entnommen werden, so sind, wie bei der Programmierung, die 1. und 3. Klemme zu brücken.

Info unter www.bmbtechnik.de

Sicherheitshinweis:

Die Module sind nur in Verbindung mit einem geeigneten Modellbahnsystem zu benutzen. Diese dürfen nur in trockenen Räumen eingesetzt werden, nicht im Freien verwenden. Elektronik-Leiterplatten dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden, sondern müssen bei entsprechenden örtlichen Sammelstellen abgegeben werden.

