

FMZ-Codeerunit

6809

Met behulp van de FMZ-codeerunit is het mogelijk om de nieuwe bouwstenen 6841 en 6844 elk gewenst adres van 1 tot en met 119 mee te geven. Het coderen gaat volledig elektronisch zonder dat er ingrepen in de locomotieven nodig zijn.

Om te kunnen coderen hebben we de FMZ-codeerunit 6809 (Fig. 1) en een stuk rails, dat van de andere FMZ-stroomkring(en) elektrisch is gescheiden, nodig. Anders zouden tijdens het coderen alle op de modelbaan aanwezige FMZ-loks met de bouwstenen 6841 en 6844 automatisch hetzelfde adres krijgen. Verder is het mogelijk om via de FMZ-codeerunit langs elektronische weg het geprogrammeerde adres van elke FMZ-loc te controleren, ook als de loc met de bouwstenen 6840 of 6845 is uitgerust.

Fig. 2 laat zien hoe de FMZ-codeerunit wordt aangesloten. De rail (codeerrail), die van de overige FMZ-stroomkring(en) elektrisch is gescheiden, wordt met behulp van de railaansluitklemmen (6400 resp. 6430 voor HO, 9400 voor N) met de klemmen 1 en 2 van de FMZ-codeerunit verbonden. De codeerunit zelf wordt rechts aan de FMZ-centrale 6800 of aan een FMZ-koppelaar 6806 gekoppeld. De FMZ-locomootiel waaraan het adres met behulp van de codeerunit moet worden gewijzigd, wordt op de codeerrail geplaatst. Na het aansluiten van de FMZ-codeerunit 6809 moet rechts onder in het uitleesvenster een punt oplichten, als dit niet het geval is, dan moeten we de toets "C" indrukken.

De toetsen op de bovenzijde van het apparaat hebben de volgende betekenis (Fig. 3):

- de toetsen "0" tot "9" zijn voor het invoeren van de adressen die we willen coderen
- de toets "C" dient voor het verwijderen van adressen
- de toets "P" start het coderen of het zoeken naar een adres

Bij het coderen gaan we als volgt te werk:

- indien nodig verwijderen we een bestaand adres met de toets "C"
- invoeren van het gewenste adres (van 1 tot 119) via de cijfertolpen
- met toets "P" starten we het coderen
- tijdens het coderen verdwijnt het adres kort van het uitleesvenster en lichten er decimaalpunten naast de eerste beide cijfers op
- na het coderen verschijnt het ingevoerde adres weer op het uitleesvenster

Adressen die hoger zijn dan 119 kunnen niet gecodeerd worden. In het uitleesvenster verschijnt "119". Als tijdens het coderen een fout wordt geconstateerd, bijvoorbeeld als gevolg van een kortsluiting die bij de inbouw van de bouwsteen is ontstaan, of als gevolg van een defecte bouwsteen, dan verschijnt de foutmelding "F1" in het uitleesvenster.

Na het coderen reageert de ontvanger automatisch op het nieuwe adres, door slechts kortstondig de aangesloten motor te laten lopen. Daarop reageert de lok met een klein "sprongje".

Indien het coderen is mislukt of er geen motor is aangesloten, volgt er geen noemenswaardige reactie van de bouwsteen. De foutmelding "F2" verschijnt in het uitleesvenster.

FMZ

Die

FLEISCHMANN

Mehrzugsteuerung

FMZ-Codierer

6809

Der FMZ-Codierer erlaubt allen HO- und N-FMZ-Loks der neuesten Generation und bei den neuen Bausteinen 6841 und 6844 das Codieren jeder beliebigen Adresse von 1 bis 119. Das Codieren geschieht auf elektronischem Wege ohne jeden Eingriff in die Lokomotive.

Hierzu benötigt man den FMZ-Codierer 6809 (Fig. 1) und ein Gleis, das vom übrigen FMZ-Stromkreis bzw. den übrigen FMZ-Stromkreisen elektrisch getrennt ist. Andernfalls würden beim Codieren alle auf der Anlage stehenden FMZ-Loks mit Bausteinen 6841 und 6844 auf dieselbe Adresse codiert. Darüber hinaus eignet sich der FMZ-Codierer auch zur elektronischen Kontrolle der codierten Adresse jeder FMZ-Lok, auch wenn sie mit einem Baustein 6840 oder 6845 ausgerüstet ist.

Den Anschluß des FMZ-Codierers 6809 zeigt Fig. 2. Ein Gleis (Codiergleis), das vom übrigen FMZ-Stromkreis bzw. den übrigen FMZ-Stromkreisen elektrisch getrennt ist, mittels Gleisanschlußklemmen (6400 bzw. 6430 in Baugröße HO, 9400 in N) an die Klemmen 1 und 2 des FMZ-Codierers 6809 anschließen. Der Codierer selbst wird an die rechte Seite der FMZ-Zentrale 6800 oder eines FMZ-Kopplers 6806 angesteckt. Die FMZ-Lokomotive, deren Adresse mit dem Codierer geändert werden soll, wird auf das Codiergleis gestellt. Nach dem Anschließen des FMZ-Codierers 6809 sollte rechts unten im Anzeigefeld ein Punkt leuchten. Ist dies nicht der Fall, bitte Taste "C" drücken.

Die Tasten auf der Oberseite des Gerätes haben folgende Bedeutung (Bild 3):

- Die Tasten "0" bis "9" dienen zur Eingabe der Adresse, die man codieren will.
- Die Taste "C" dient zum Löschen der Anzeige.



Fig. 1

- Die Taste "P" startet das Codieren oder das Suchen einer Adresse.
- Beim Codieren geht man folgendermaßen vor:
 - Wenn nötig, Löschen einer vorhandenen Anzeige mit der Taste "C".
 - Eingabe der gewünschten Adresse (beliebig von 1 bis 119) über die Zifferntasten.
 - Starten des Codierens mit der Taste "P".
 - Während des Codierens verschwindet kurz die Adresse in der Anzeige und es leuchten die Dezimalpunkte neben den ersten beiden Ziffern auf.
- Nach dem Codieren erscheint wieder die eingegebene Adresse in der Anzeige.
- Adressen, die über die Ziffer 119 hinausgehen, können nicht codiert werden. Dies wird durch die Anzeige "119" dargestellt.
- Wird beim Codieren ein Überstrom festgestellt, z. B. aufgrund eines Kurzschlusses, der beim Einbau des Empfängerbausteins entstanden ist, oder aufgrund eines defekten Empfängers, erscheint Fehlermeldung "F1" in der Anzeige.
- Nach dem Codieren wird automatisch der Empfänger unter der aktuellen Adresse ange-

sprochen, um kurz den angeschlossenen Motor laufen zu lassen. Deshalb rückt die FMZ-Lok jetzt kurz an.

Ist das Codieren fehlergeschlagen oder ist kein Motor angeschlossen, erfolgt keine nennenswerte Reaktion des Empfängerbausteins. Die Fehlermeldung "F2" leuchtet in der Anzeige auf.

Wird nach dem Löschen der Anzeige mit der Taste "C" die Taste "P" gedrückt, wird ein Adressen-Suchvorgang gestartet. Es wird für alle Adressen von 1 bis 119 versucht, kurz einen Empfängerbaustein (mit Motor) anzusprechen. Wenn dieser angesprochen werden kann, wird die Adresse des entsprechenden Empfängerbausteins 6840, 6841, 6844 oder 6845 angezeigt. Der Suchvorgang selbst wird durch Blinken des ersten und dritten Dezimalpunktes angezeigt. Ist der Suchvorgang ergebnislos, erscheint "F3" in der Anzeige. Dies kann aus mehreren Gründen der Fall sein:

- Es ist kein Kontakt zum Empfängerbaustein vorhanden.
- Der Empfängerbaustein ist defekt.
- Der Motor ist nicht angeschlossen.
- Tritt im Empfängerbaustein ein Überstrom (Kurzschluß, defekter Empfängerbaustein) auf, werden die gefundene Adresse und "F3" abwechselnd gezeigt.

Weitere Hinweise zum FMZ-Codierer und zur Funktion und Bedienung der übrigen FMZ-Geräte finden Sie im FMZ-Bedienungshandbuch 9908, welches jeder FMZ-Zentrale beiliegt.

FMZ-Coder

6809

The FMZ-Coder makes it possible to code any desired addresses from 1 to 119 into the new generation of loco modules 6841 and 6844. Coding is done completely electronically, without having to rummage around inside the loco.

One simply needs the FMZ-Coder 6809 (Fig. 1) and a piece of track which is not connected in any way to any other FMZ-circuit. Otherwise, when coding, all FMZ-locos standing on the layout which are fitted with modules 6841 or 6844 will all be coded to the same address. Moreover, the FMZ-coder can be used to electronically check the coded address of any FMZ-loco, even if it has been fitted with a module 6840 or 6845.

The connection of the FMZ-Coder 6809 is shown in Fig. 2. One track (the coder track), which is not connected in any way to any other FMZ-circuit, is connected to clips 1 and 2 of the FMZ-Coder 6809 by using a track feed clip (6400 or 6430 in HO gauge, 9400 in N). The coder itself is plugged into the right hand side of the FMZ-Central Control Unit 6800 or into an FMZ-coupler 6806. The FMZ-loco whose address is to be allocated, will be put on this track. Once the FMZ-Coder 6809 has been correctly connected, then a small dot should be illuminated in the bottom right hand side of the indicator panel. If this is not so then please press key "C". The keys on the upper side of the apparatus have the following functions (Fig. 3):

- the keys "0" to "9" serve to input the desired address.
- the key "C" is to cancel the instruction.
- the key "P" starts the coding procedure or checking an address.

When coding, follow the following instructions:

- if necessary, remove the previous address by pressing key "C".
- input the desired address (any from 1 to 119) by the numerical keys.
- start the coding by pressing key "P".
- whilst the coding is being undertaken, the address will disappear from the indicator panel for a short time, and the decimal point adjacent to the first two digits illuminates.
- once coding is complete, the address will again reappear in the indicator.

Addresses above 119 cannot be allocated. These will be indicated by "....". When coding, should there be a fault of excess power, e.g. through a short circuit because of wrongly installed module, or a defective module, then an error indicator "F1" will be displayed.

After coding, the receiver module will react to the allocated address and allow the motor to briefly rotate. Therefore the FMZ-loco will jerk slightly.

Should the coding have gone wrong, or the motor is not connected, then the module will not react. The error indicator "F2" will be displayed. If, after pressing the key "C", the key "P" is pressed, the address search will commence. All addresses from 1 to 119 will be searched through for the correct address of the receiver module (with motor). Once this has been found, the address of the relevant module 6840, 6841 or 6845 will be displayed. The search procedure will be indicated by the flashing of the first and third decimal points. Should the search have no success, then "F3" will be displayed. This can be for several reasons:

- there is no contact to the receiver module.
- the module is defective.
- the motor is not connected.

If a receiver module has a power surge (short circuit, defective module), then the address found as well as "F3" will appear flashing one after the other.

Encodeur FMZ

6809

L'encodeur FMZ 6809 permet d'encoder les nouveaux modules 6841 et 6844 à une quelconque adresse choisie entre "1" et "119". Cet encodage s'effectue électroniquement sans aucune intervention sur la locomotive.

Il faut disposer pour cela d'un encodeur FMZ 6809 (figure 1) et d'une section de voie isolée électriquement ou de deux autres circuits FMZ. Sinon toutes les locos se trouvant sur le circuit, locos équipées de modules 6841 ou 6844, seront encodées à la même dernière adresse encodée. De plus, l'encodeur FMZ permet le contrôle des adresses attribuées à chacune des locos FMZ, même celles équipées d'un module 6840 ou 6845.

La figure 2 montre comment raccorder l'encodeur FMZ 6809. Une voie (voie d'encodage), isolée électriquement ou des autres circuits FMZ au moyen d'éclisses isolantes (6400 ou 6430 en HO, 9400 en N) est connectée aux bornes 1 et 2 de l'encodeur FMZ 6809. L'encodeur est emboîté à la droite de la centrale FMZ 6800 ou d'un coupleur FMZ 6806. La locomotive FMZ dont vous voulez modifier l'adresse, est placée sur la voie d'encodage. Un point lumineux doit s'allumer en dessous, à droite, de l'affichage lorsque l'encodeur FMZ 6809 est raccordé. Dans le cas contraire, appuyez sur la touche "C".

Les touches sur la face supérieure de l'appareil assurent les fonctions suivantes (figure 3):

- Les touches "0" à "9" servent à former l'adresse que l'on souhaite attribuer.
- La touche "C" provoque l'effacement de l'affichage.
- La touche "P" enclenche le mode d'encodage ou de recherche d'une adresse.

Pour encoder, respectez la procédure ci-après:

- Si nécessaire, effacez un affichage existant par la touche "C".
- Entrez l'adresse souhaitée (au choix entre 1 et 119) au moyen des touches de chiffres.
- Entamez la procédure d'encodage par "P".
- Pendant l'encodage, l'adresse disparaît momentanément de l'affichage, tandis que s'allume le point décimal à côté des deux premiers chiffres.
- L'encodage terminé, l'adresse réapparaît sur l'affichage.

Il n'est pas possible d'encoder des adresses supérieures à 119, ce genre d'erreur provoque un affichage "....". Lorsque à l'encodage, l'appareil détecte une consommation anormale, causée, par exemple, par un court-circuit provoqué pendant le montage du module, ou par un module défectueux, l'affichage indique l'information d'erreur "F1".

Dès la fin de l'encodage, le module de la locomotive est active en utilisant l'adresse encodée, il en résulte une mise sous tension momentanée du moteur raccordé. Ce qui entraîne un bref mouvement de la locomotive.

Lorsque l'encodage n'a pas été mémorisé, ou qu'il n'y a pas de moteur dans le circuit, on ne remarquera aucune réaction valable du module récepteur. L'affichage indiquera l'information d'erreur "F2". Lorsqu'après un effacement de l'affichage par la touche "C", on appuie sur la touche "P", le mode de recherche d'une adresse est lancé. La recherche s'effectue pour toutes les adresses de 1 à 119, en essayant d'activer brièvement un module (avec moteur). Lorsque le module réagit, l'adresse lui a été attribuée apparaît dans l'affichage. Ceci est valable pour les modules 6840, 6841, 6844 et 6845. La procédure de recherche proprement dite est reconnaissable par le clignotement des premier et troisième points décimaux. Si la recherche est infructueuse, l'affichage indique "F3".

Plusieurs raisons peuvent provoquer cet affichage:

- Le contact avec le module n'est pas assuré
- Le module récepteur est défectueux
- Il n'y a pas de moteur raccordé dans le circuit

Lorsque le module présente une consommation supérieure à la valeur nominale (court-circuit, module défectueux) l'adresse trouvée et la mention "F3" clignotent alternativement sur l'affichage.

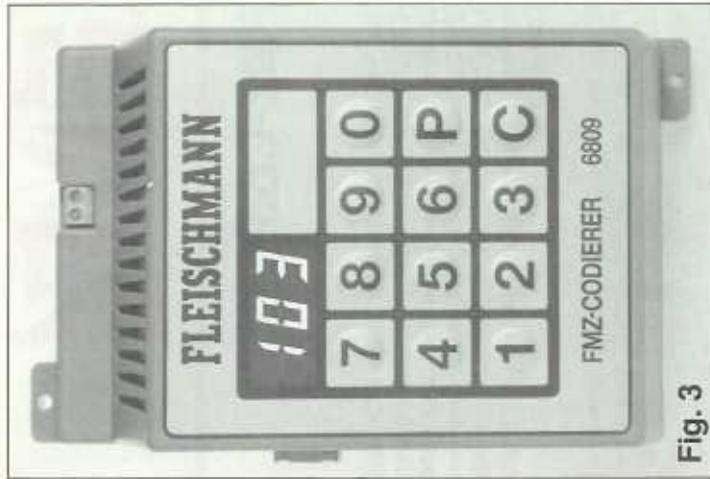


Fig. 3

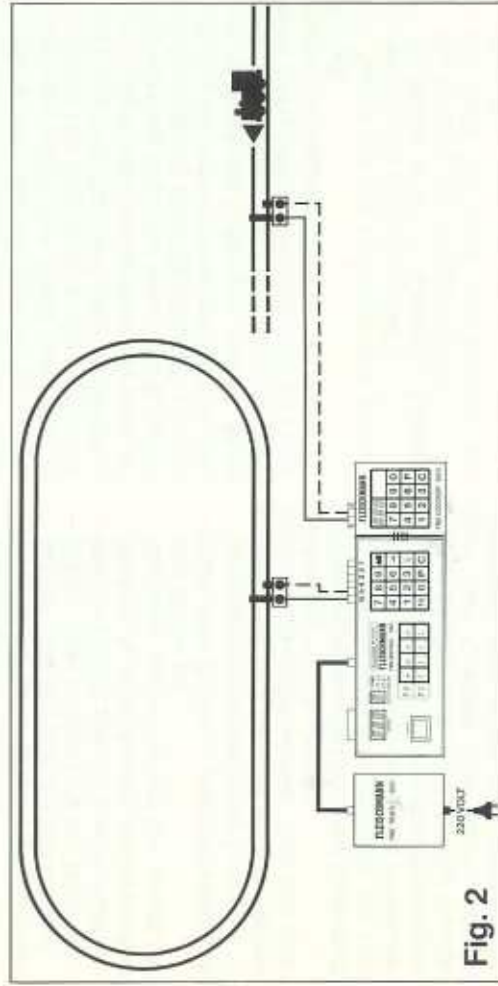


Fig. 2