

# 10gl. Schattenbahnhof mit Komprimator

Nachdem wir den 2gl. Abzweig behandelt haben, kommen wir nun zur Steuerstrecke des 10gl. Schattenbahnhofes.

Zuerst meine gängigsten Abkürzungen.:

Zs = Zugschluss  
 S = Signal  
 W = Weiche  
 ID = Nummer der Weiche / Signal  
 F = Fahrt  
 H = Halt  
 A = Abzweig  
 Kp = Kontaktpunkt  
 Sbhf = Schattenbahnhof  
 S/S = Start / Stop

Zuerst sehen wir uns 3 Bilder an, damit wir auch sehen, wo eigentlich das Schaltauto lang fährt, wenn keine virtuellen Verbindungen vorhanden sind

Bild 1 mit virtuellen Verbindungen.

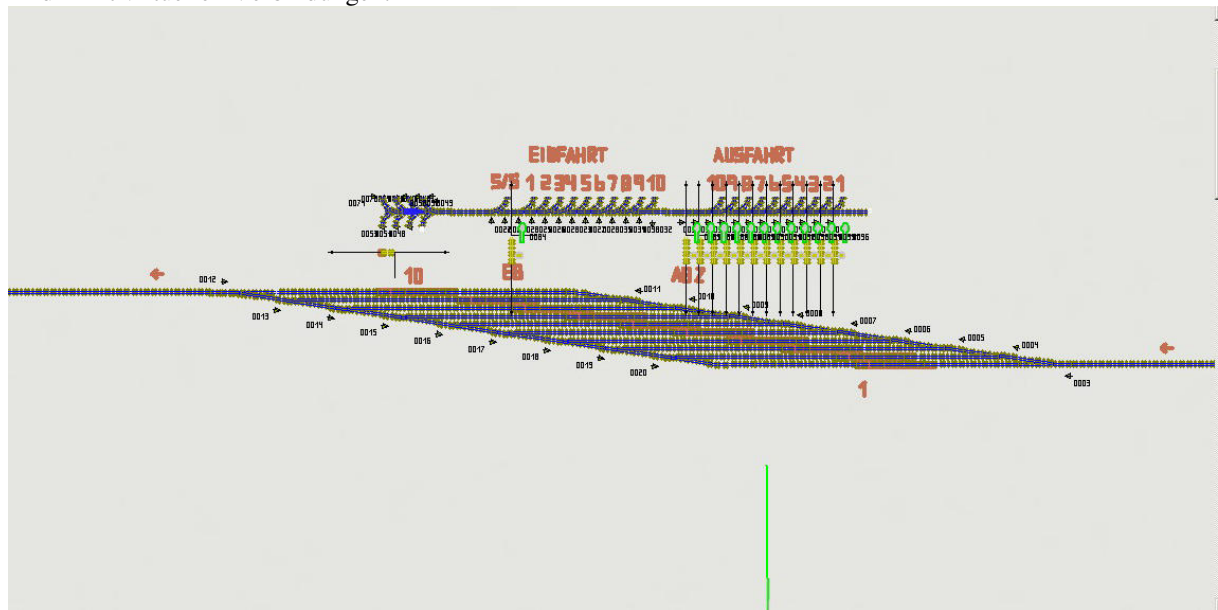
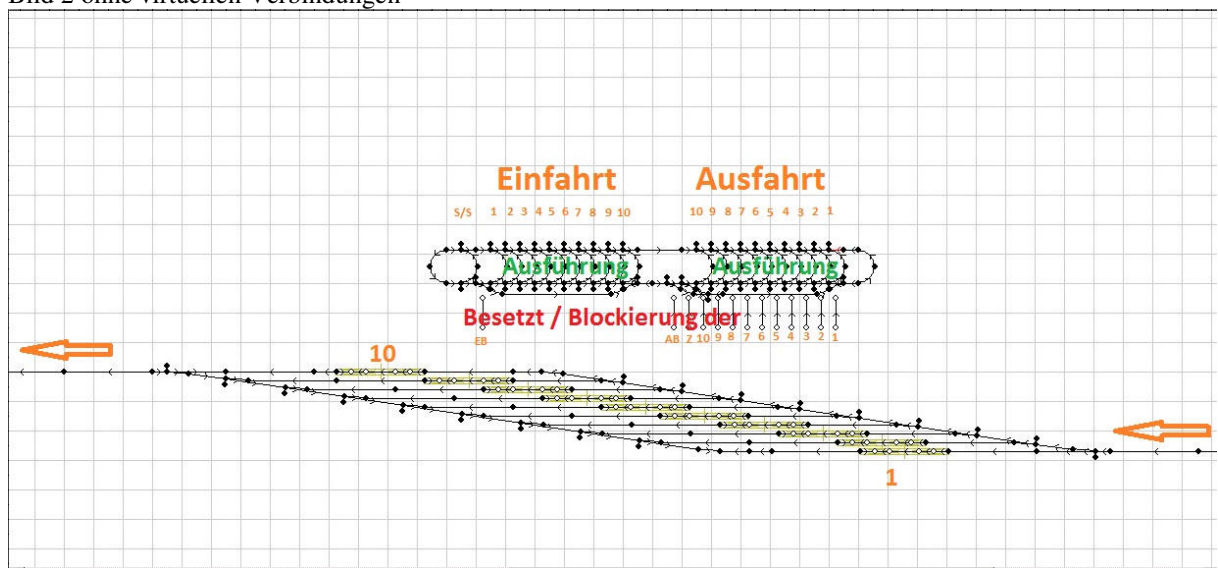
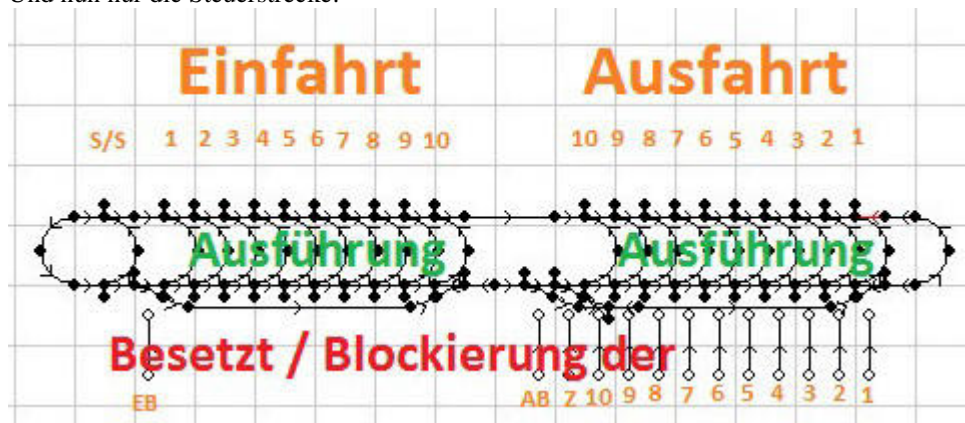


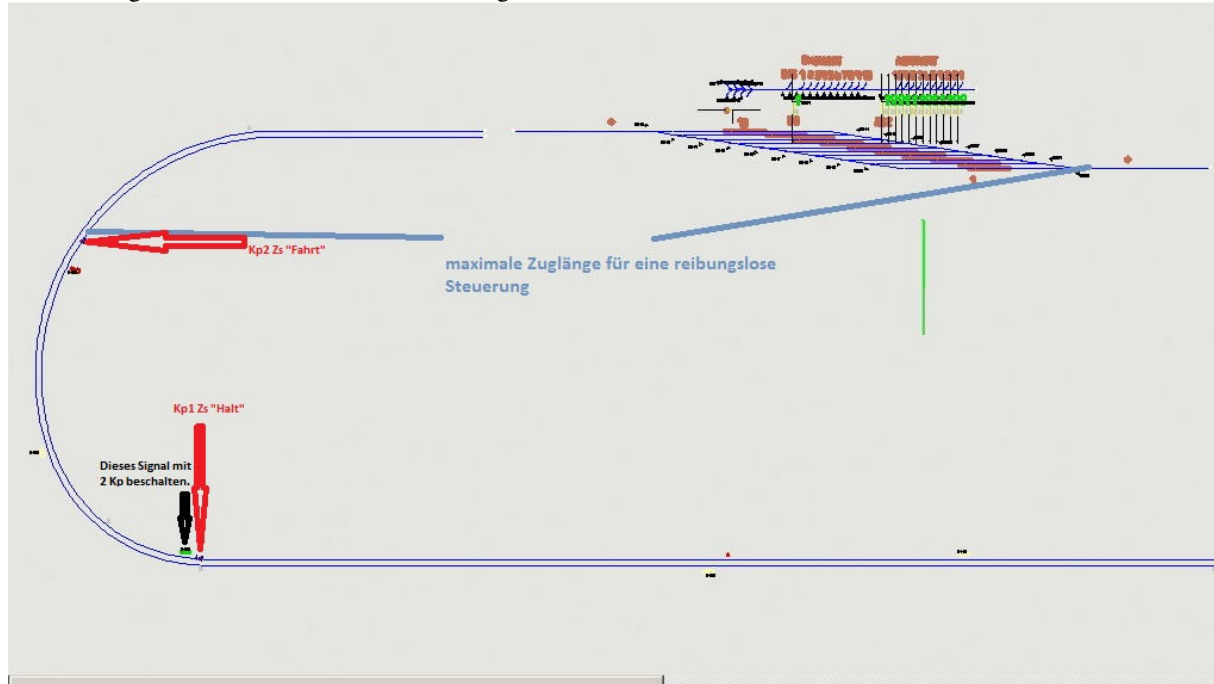
Bild 2 ohne virtuellen Verbindungen



Und nun nur die Steuerstrecke.

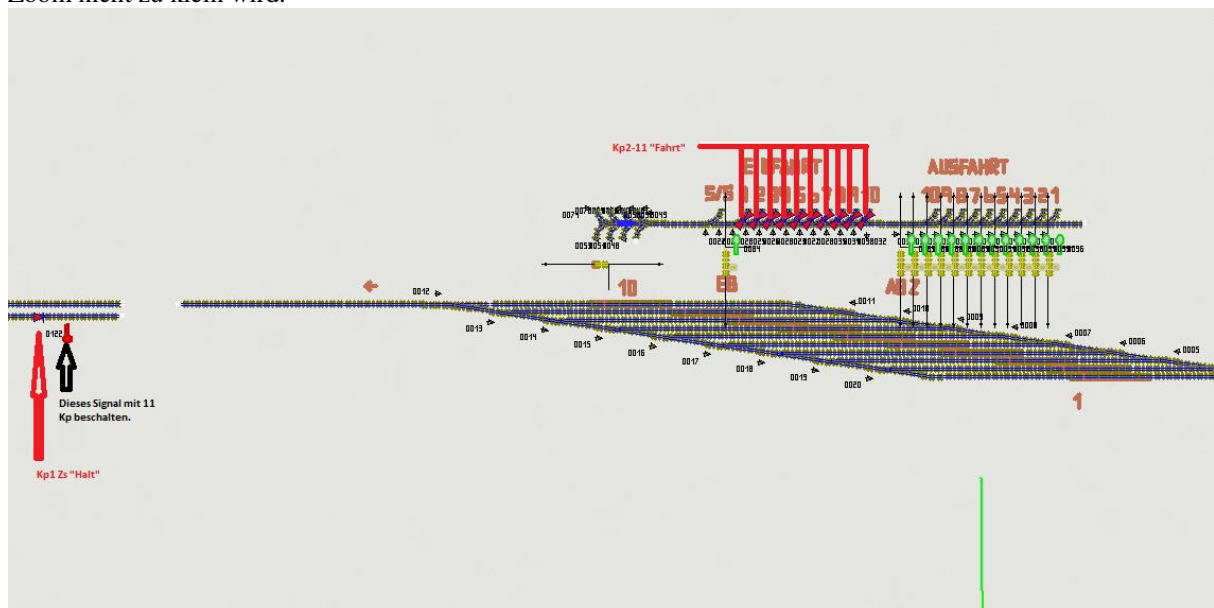


Das Wichtigste wieder zuerst, die Absicherung davor.

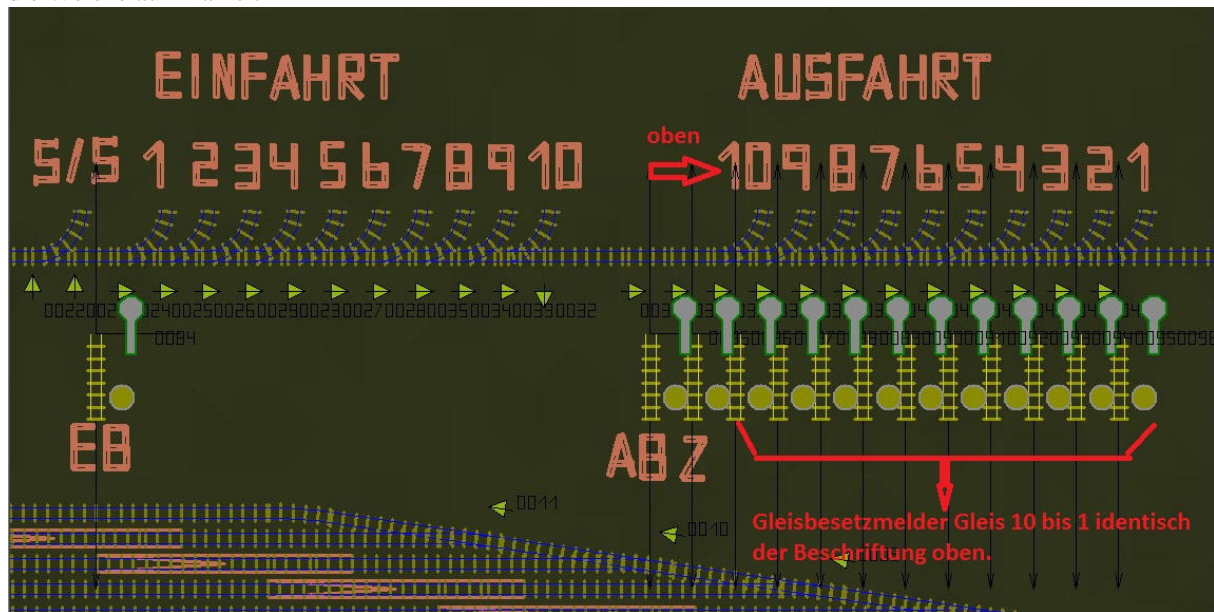


Hierbei ist die Zuglänge wichtig. Der Zug darf nur so lang sein, wie es der Abstand zwischen Gleisharvenanfang und Kp2 des vorhergehenden Signales ist, da der Zug bei der Komprimierung sein Zugende vergisst / verliert.

Kommen wir jetzt zur Beschaltung des Einfahrtsignals. Ich habe es mal in der Grafik verschoben, damit der Zoom nicht zu klein wird.

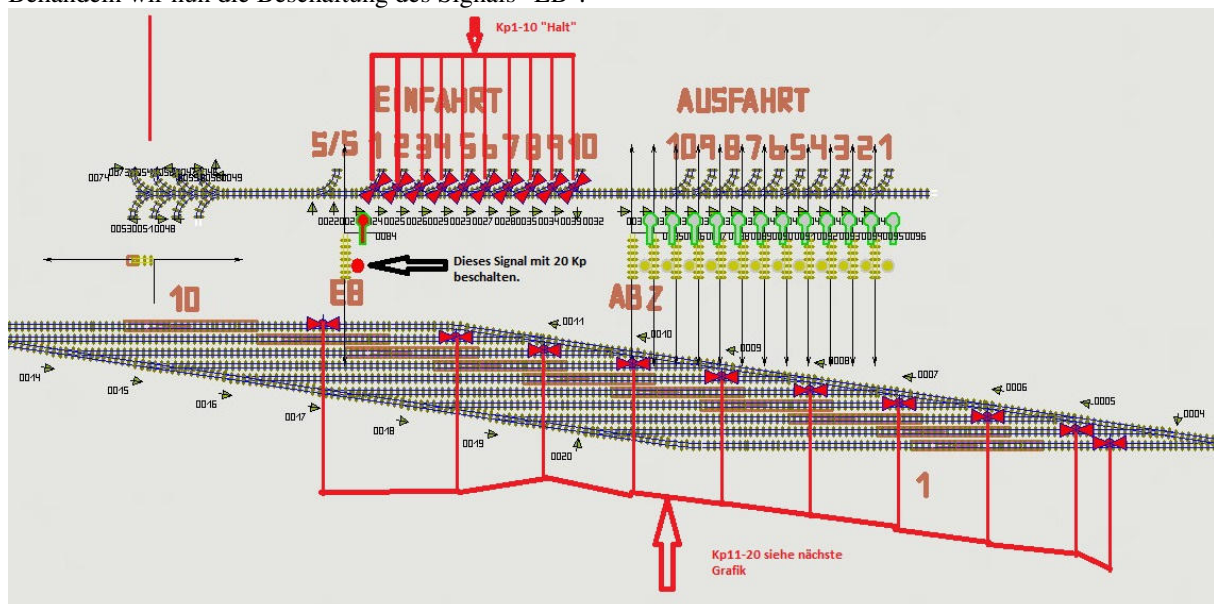


Ein Zug darf nur einfahren, wenn mindestens ein Gleis frei ist und wenn die Einfahrt nicht blockiert ist. Die Gleisbesetzmelder sind diese Signale (Grafik). Sie schalten die Weichen in der Steuerstrecke Einfahrt Gleis 1-10. Wenn Signal auf "Fahrt" steht, schaltet die entsprechende Weiche auf Abzweig. Und "Halt" natürlich dann die Weiche auf "Fahrt".



Das Signal für die Blockierung der Einfahrt, wenn diese besetzt ist, ist das Signal bei der Beschriftung "EB". Wenn die Signale auf "Fahrt" stehen, ist keine Blockierung / Besetzmeldung vorhanden.

Behandeln wir nun die Beschaltung des Signals "EB".



**Kontaktpunkt für Signal: 0084**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Effekt: Fahrt

Jeder: 1

Ist Zustand: 0

Aktivierung verzögert: 10

Lösche Kontakt

OK

Abbrechen



Hier werde ich aber nicht für jede Weiche ein Bild benutzen, sondern nur für die ersten 2 Weichen, alles Andere ist dann logisch aufgebaut und werde es nur mit einer Tabelle der Demo erklären. Da die ID-Nummern der Signale und Weichen bei jeder anderen Anlage anders sind.

[illegible][illegible]

	Gleis									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WID 0003										
WID 0004										
WID 0005										
WID 0006										
WID 0007										
WID 0008										
WID 0009										
WID 0010										
WID 0011										

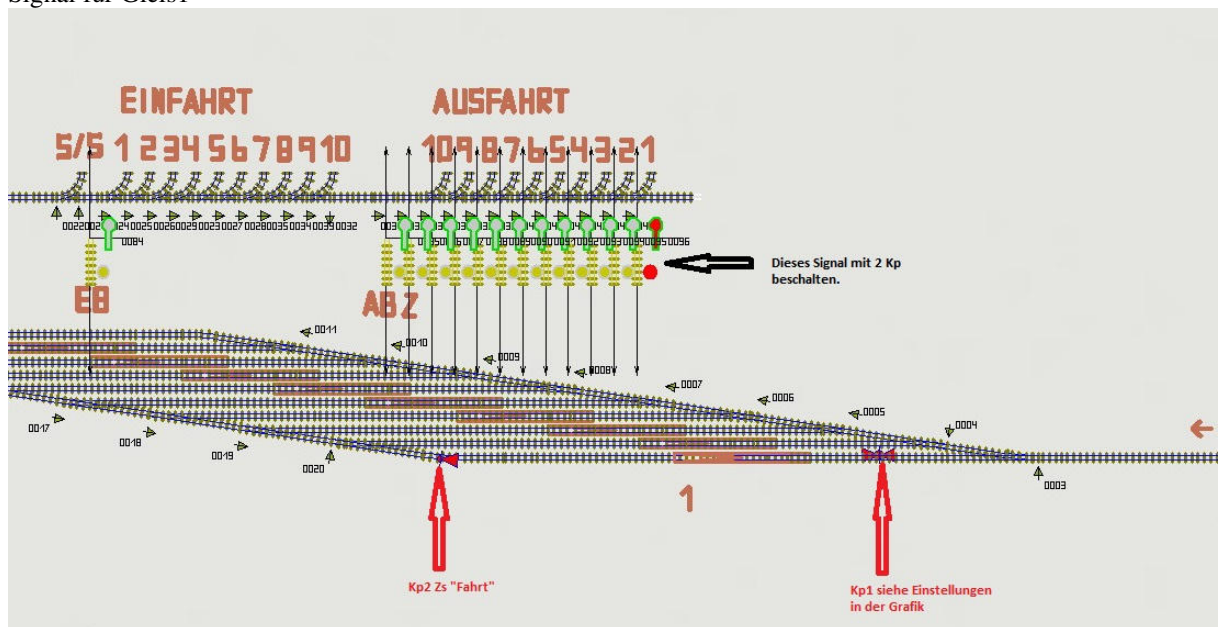
Legende

Kp auf "Abzweig"

Kp auf "Fahrt"

ohne Füllung

kein Kp



Grafik Kp1

**Kontaktpunkt für Signal: 0096**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 5

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

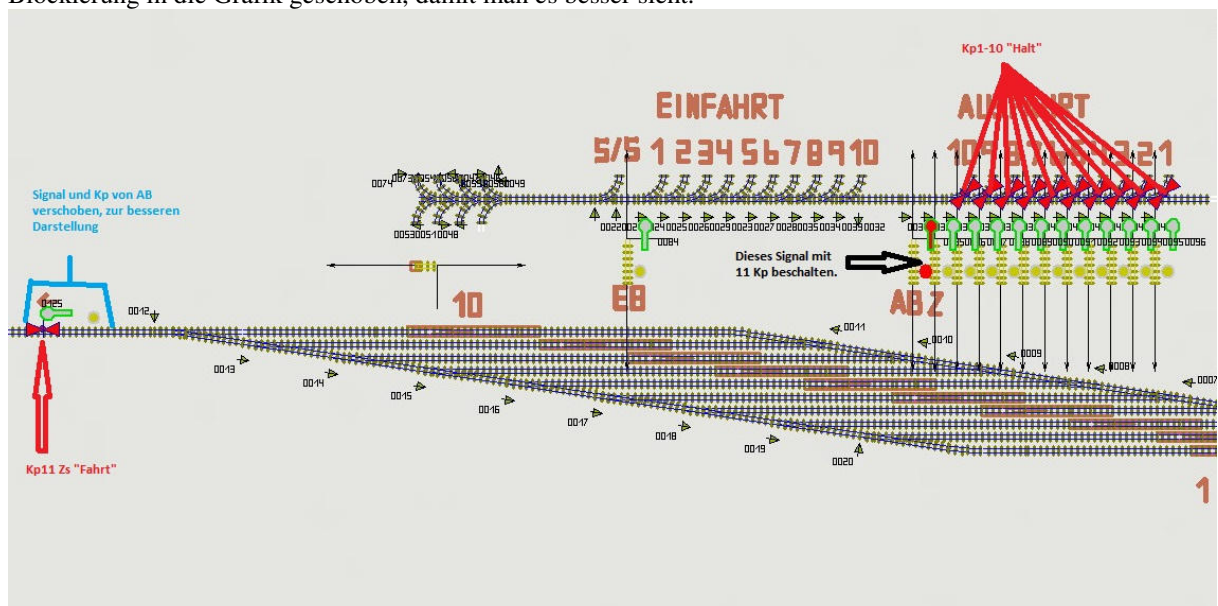
Wenn Signal/Weiche # ist

Effekt: Halt

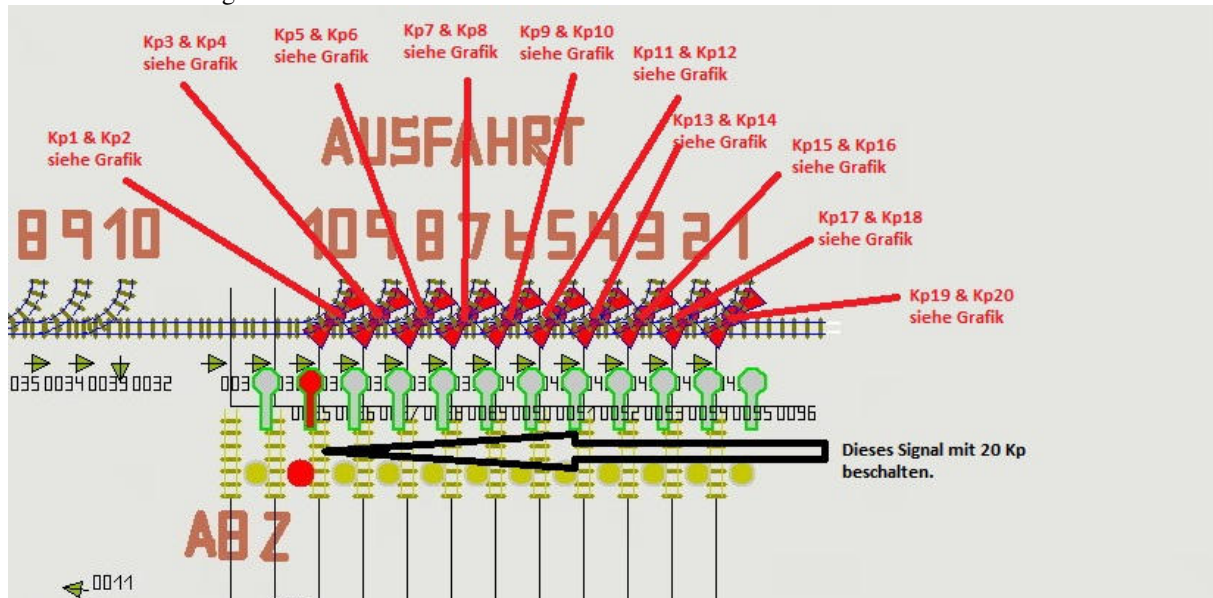
Lösche Kontakt

OK Abbrechen

Für die Gleise 2-10 wird natürlich genauso verfahren. Signal für das entsprechende Gleis anklicken und die 2 Kp auf das entsprechende Gleis setzen. Die Kp1 sollten deckungsgleich mit den Kp11-20 des Signals EB sein. Kommen wir jetzt zur Ausfahrt. Die Ausfahrt wird unterbunden, solange die Ausfahrt noch blockiert ist und / oder die Zeit für die nächste Zugausfahrt noch nicht verstrichen ist. Behandeln wir jetzt das Signal "AB". Dazu habe ich das Ausfahrtsignal und den Kp für die Aufhebung der Blockierung in die Grafik geschoben, damit man es besser sieht.



Jetzt wird das Zeitsignal verschaltet.



Eingaben für die Kp1, Kp3, Kp5, Kp7, Kp9

**Kontaktpunkt für Signal: 0086**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Wenn Signal/Weiche # ist

Effekt: **Halt**

Lösche Kontakt

OK Abbrechen

Eingaben für die Kp2, Kp4, Kp6, Kp8, Kp10

**Kontaktpunkt für Signal: 0086**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: **60**

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Wenn Signal/Weiche # ist

Effekt: **Fahrt**

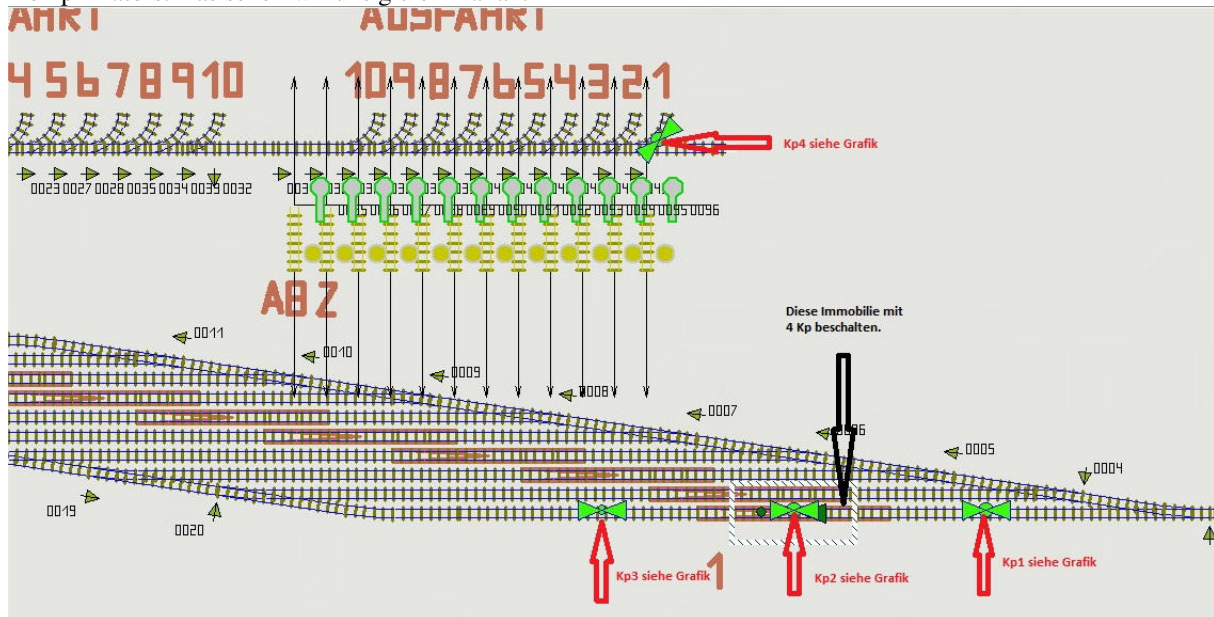
Lösche Kontakt

OK Abbrechen



Die Verzögerung kann man seinen Bedürfnissen abändern. Diese Verzögerung betrifft den nächsten ausfahrenden Zug, also nicht dem jetzigen Zug, welcher die Freigabe bekommt. Man kann also bei jeder Ausfahrt eine unterschiedliche Zeit einstellen, wann der nächstfolgende Zug ausfahren soll, somit ist eine Abwechslung garantiert.

Die Signale für die Gleise 1-10 haben wir ja schon bei der Einfahrt beschaltet. Fehlen uns also die Kontakte des Komprimators. Das sehen wir uns gleich mal an.



Die Einträge für die Kp folgen jetzt.

Kp1

**Kontaktpunkt für Immobilien - WK2\_Komprimator**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Steuerung der Achsen in Immobilien

Achse: anhalten

Aktion: Bewegung Richtung A

Anzahl:

Feuer- und Raucheinstellungen

Feuer: 0% 100%

0% 100%

Lösche Kontakt OK Abbrechen

Kp2

**Kontaktpunkt für Immobilien - WK2\_Komprimator**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins Jeder: 1
- ☒ Richtung zwei Ist Zustand: 0
- ☐ Zugschluß Aktivierung verzögert: 0
- ☒ Lichter an/aus

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Steuerung der Achsen in Immobilien

Achse: komprimieren Aktion: Bewegung Richtung A Anzahl:

Feuer- und Raucheinstellungen

Feuer 0% 100% 0% 100%

Lösche Kontakt OK Abbrechen

Kp3

**Kontaktpunkt für Immobilien - WK2\_Komprimator**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins Jeder: 1
- ☒ Richtung zwei Ist Zustand: 0
- ☒ Zugschluß Aktivierung verzögert: 0
- ☒ Lichter an/aus

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Steuerung der Achsen in Immobilien

Achse: komprimieren Aktion: Bewegung Richtung B Anzahl:

Feuer- und Raucheinstellungen

Feuer 0% 100% 0% 100%

Lösche Kontakt OK Abbrechen



**Kontaktpunkt für Immobilien - WK2\_Komprimator**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Steuerung der Achsen in Immobilien

Achse: anhalten

Aktion: Bewegung Richtung B

Anzahl:

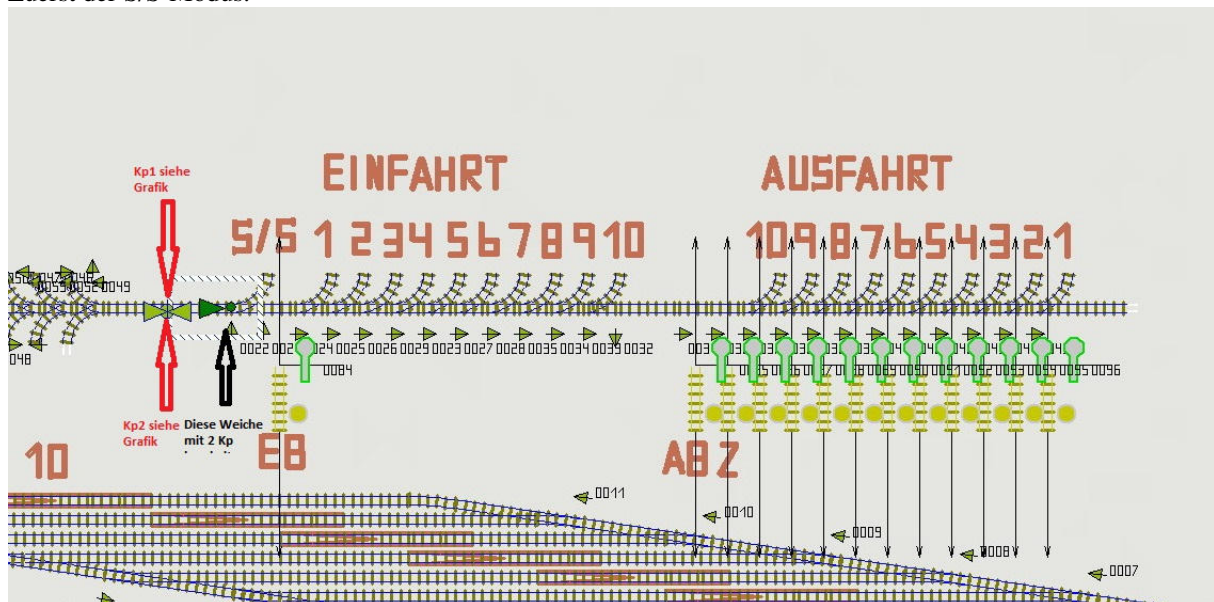
Feuer- und Raucheinstellungen

Feuer: 0% 100%

Stop: 0% 100%

Lösche Kontakt OK Abbrechen

Nun müssen wir noch die Weichen der Steuerstecke beschalten. Dies geschieht fast genauso wie beim 2gl.Abzweig, aber nur fast. Deshalb fangen wir mal an. Wenn ich jetzt mit ID-Nummern arbeite, bezieht es sich nur auf die Demoanlage mit Rollmaterial. Ansonsten muss man für eigene Anlagen, die entsprechende ID nehmen. Jede Weiche besitzt 2 Kp. Zuerst der S/S-Modus.



Kp1 Dialogfenster

**Kontaktpunkt für Weiche: 0022**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

**Kp1**

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # 111 ist Halt

Effekt: Abzweig

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Lösche Kontakt

OK Abbrechen

Kp2 Dialogfenster

**Kontaktpunkt für Weiche: 0022**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

**Kp2**

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # 111 ist Fahrt

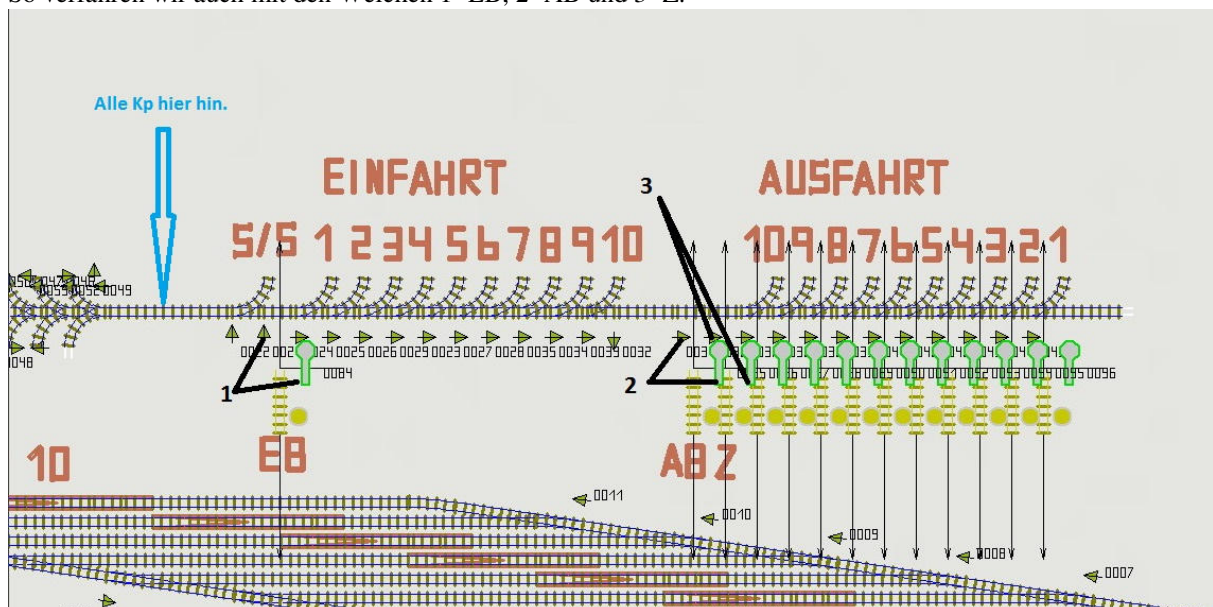
Effekt: Fahrt

Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

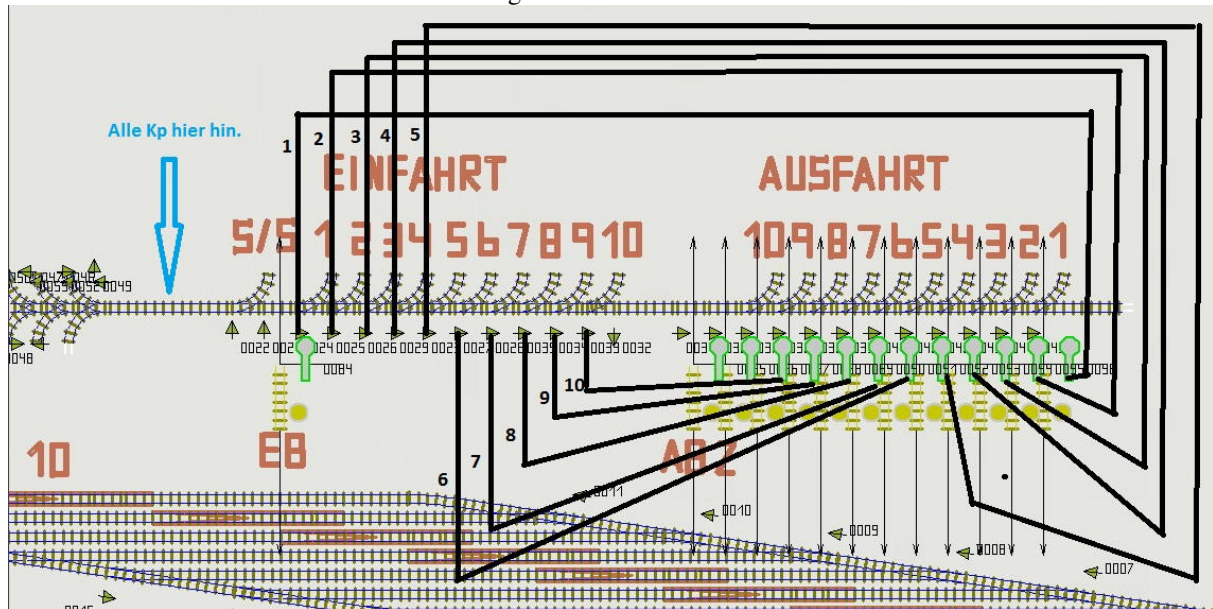
Lösche Kontakt

OK Abbrechen

So verfahren wir auch mit den Weichen 1=EB, 2=AB und 3=Z.



Für die Weichen Einfahrt 1-10 sehen die Dialogfenster etwas anders aus.



Kp1 Dialogfenster für 1 (Bsp.)

**Kontaktpunkt für Weiche: 0024**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

**Kp1**

ID nur für Demo. Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # 96 ist Halt

Effekt: Fahrt

Lösche Kontakt

OK Abbrechen

Kp2 Dialogfenster für 1 (Bsp.)

**Kontaktpunkt für Weiche: 0024**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☐ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

**Kp2**

ID nur für Demo. Jeder: 1  
Ist Zustand: 0  
Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # 96 ist Fahrt

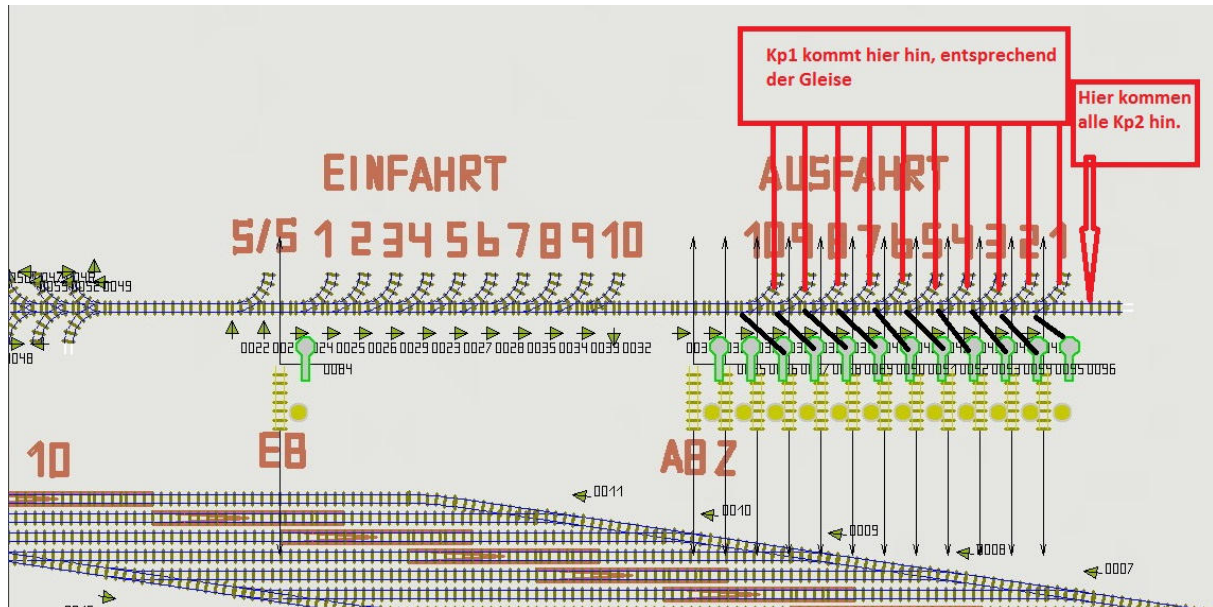
Effekt: Abzweig

Lösche Kontakt

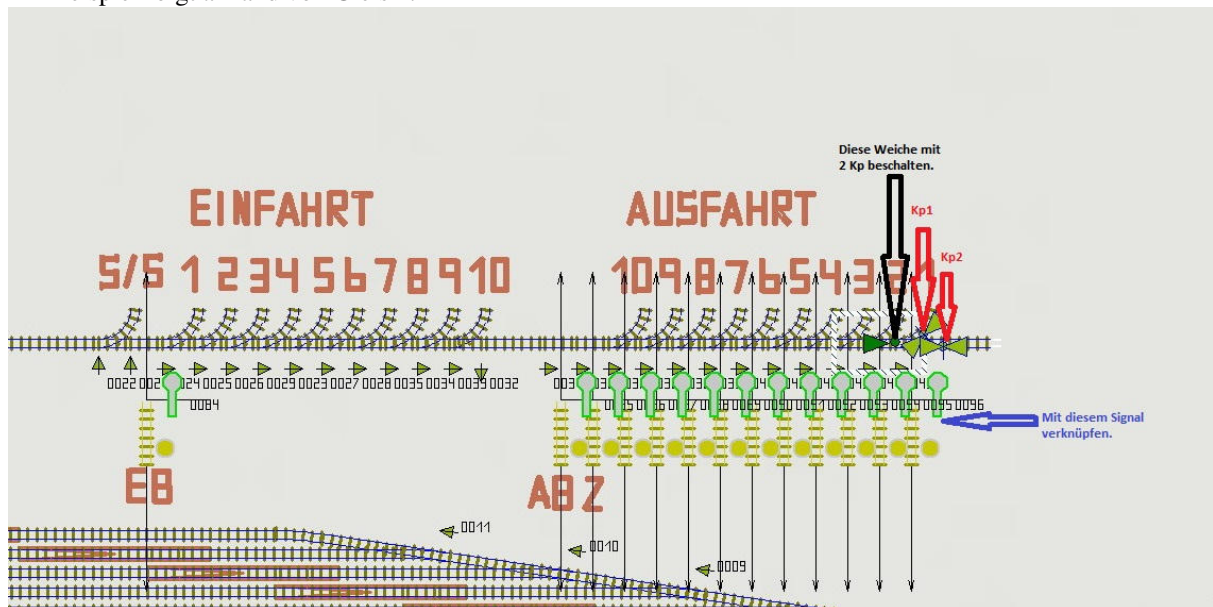
OK Abbrechen



Fehlen nur noch die Weichen für die Ausfahrt.



Ein Beispiel folgt anhand von Gleis 1.



Kp1 Dialogfenster

**Kontaktpunkt für Weiche: 0045**

**Kp1**

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☒ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Effekt: Fahrt

Lösche Kontakt

OK

Abbrechen

ID nur für Demo.

Jeder: 1

Ist Zustand: 0

Aktivierung verzögert: 0

## Kp2 Dialogfenster

Kontaktunkt für Weiche: 0045

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

- ☒ Richtung eins
- ☒ Richtung zwei
- ☒ Zugschluß
- ☒ Lichter an/aus

Kp2

ID nur für Demo.

Jeder: 1

Ist Zustand: 0

Aktivierung verzögert: 0

Für Route: Alle

Für Fahrzeug: Alle

Filtername:

Wenn Signal/Weiche # 96 ist Halt

Effekt: Abzweig

Lösche Kontakt

OK

Abbrechen

Und nach dieser Methode werden die Weichen 2-10 Ausfahrt auch beschaltet.

Man kann den Sbhf auch mit mehr oder weniger Gleise ausstatten, bei Steuerstrecke ändert sich nur die Anzahl der Ein- und Ausfahrtsgleise. Das Prinzip bei der Beschaltung der Steuerstrecke bleibt gleich.

Viel Spaß dabei, habe fertig.

MfG. Jörg (Tufftuff)

P.S.: Ich werde die Steuerstrecke noch um eine Weiche und einem Signal erweitern. Und zwar für die Anmeldung, welche hier in diesem Beispiel nicht notwendig ist. Nur wenn man mehrere Sbhf an einem Streckenende verbauen möchte, um Zuggattungen getrennte Sbhf zu zuweisen.