

STL Vägskydd – Quick Start Guide.

Inledning.

Detta är ett startpaket av dom viktigaste vägskyddsobjekten till STL signalsystem. Tanken är att det ska insperera andra modellbyggare att göra fler modeller både för äldre och modernare signaleringsprincip.

Dom flesta objekten är STW:s modeller tagna från STW Vägskydd. Dessa objekt har fått nya och modifierade skript.

Objekten i detta vägskydd är inte kompatibla med STW Vägskydd och vice versa. Det är bara dom passiva tillbehören från STW Vägskydd som kan användas tillsammans med STL Vägskydd.

Det finns ingen begränsning på hur många objekt som kan ingå i ett vägskydd. Det kan i princip vara hur stort som helst, med hur många spår som helst. Du behöver inte heller namnge objekten på något speciellt sätt för att de ska fungera.

V-signaler.

V-signalerna är grundbulten för vägskyddet. Det finns ingen logikenhet (som STW har) i detta system. Två v-signaler (på varje spår i skyddet) sköter själv om all logik och ersätter logikenheten.

Bilderna nedan visar några olika kombinationer. På bilderna visas också **STL-X Bilväg 15m**, och STWs **svs-rdtr** som går bra att använda då den är passiv.

De två v-signalerna kan vara av två typer, antingen en visuell vägsignal eller en osynlig vägsignal. Den första åstadkoms genom en **STL Osynlig master** kopplad till en scenery-vägsignal. En osynlig signal är en **STL Osynlig klarerare** med typen satt till Vägskyddsignal. Man kan sedan blanda visuella och osynliga vägsignaler fritt för ett vägskydd.



Bild 1. Två st **STL-X JVS Vsi S** kopplade till varsin **Osynlig master**.



Bild 2. En **Osynlig master/STL-X JVS Vsi S dubbel** och en **Osynlig klarerare** (typ=Vägskyddssignal).



Bild 3. Två **Osynlig klarerare** (typval = Vägskyddssignal).

Namngivning av v-signaler och vägskydd.

Generellt är beteckningen inte viktig för vägskyddsobjekt. Men formatet är viktigt för att namn och beteckningar ska sorteras rätt för tågklararen.

V-signaler namnges som övriga signaler i signalsystemet och ska följa den udda/jämna principen. Tpl-signatur – mellanslag - beteckning. Beteckningen ska ha prefixet V. Ex. **Brd V1**, **Brd V2**, etc. Beteckningen för en v-försignal ska ha prefixet F och beteckningen på den vsi som den försignalerar. Ex. **Brd FV1** och **Brd FV2**.

Ett vägskydd namnges med Tpl-signatur – mellanslag – namn. Namnet är valfritt. Ex. **Brd Norra**.

Övriga objekts namn kan vara precis vad som helst. Dock måste det innehålla minst ett tecken för att inte skapa problem med scriptet

Konfigurering.

1. För att sätta upp ett vägskydd skall först två stycken V-signaler placeras ut. De kan antingen vara av scenerytyp kopplad till en osynlig master eller om man inte vill ha synliga signaler så använder man Osynlig klarerare med typvalet Vägskyddssignal. Man kan blanda visuella och osynliga v-signaler fritt. Namnge dem därefter enligt ovan.
2. Därefter skall en VSK skapas. Det görs i en av V-signaler och om de står korrekt så skall den motsatta signalen automatiskt kopplas till samma VSK. Skapa med det gröna plustecknet och namnge enligt ovan. Om övergången sträcker över flera spår så skall de andra V-signaler på de andra spåren kopplas till samma VSI genom att man trycker på *none* och letar reda på rätt VSK.
3. Placera ut eventuella försignaler och namnge dem. **De kopplas automatiskt till den på spåret näst följande V-signalen.**
4. Ställ in ringsträckan på V-signaler. Det är den sträckan ifrån signalen som vägskyddet aktiveras. Har du försignaler så är det den sträckan räknad ifrån försignalen och visas som Rälskontakt hos V-signalen.
5. Nu skall de visuella delarna kopplas till skyddet. Om du har vägtrafik som behöver stoppas börjar du med att sätta ut en vägbit under rälsen och placerar den mellan V-signaler. Har du flera spår, använd en lång bit som går under alla spår. Koppla vägbiten till VSK genom att trycka på *none* och leta reda på rätt VSK i listan.
6. Därefter kan sceneryobjekten placeras ut, som bommar, kryssmärken, skyddsportaler mm. De som är aktiva, dvs som skall göra något när vägskyddet aktiveras skall kopplas till VSK på samma sätt som vägbiten, genom att trycka på *none* och välja rätt VSK.
7. Till sist så är det bara att sätta ut ett tåg och provköra.

