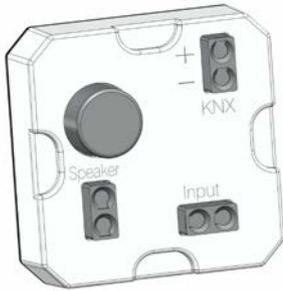


## Allgemeine Beschreibung:



Das Gerät ist zur Verwendung für folgende Aufgaben vorgesehen:

Wiedergabe einer programmierten Melodie über einen extern angeschlossenen Lautsprecher.

Die Gong-Schnittstelle verfügt über 12 vordefinierte Melodien.

Diese können auf der Homepage angehört werden:

<https://www.hugo-mueller.de/produkte/vernetzen-knx/knx-tp-produkte/audio-schnittstellen/gong-schnittstelle-as-26x1-knx/#downloads>

## Applikationsprogramm

### Hersteller:

Hugo Müller GmbH & Co KG  
Karlstrasse 90  
D-78054 VS-Schwenningen

### Applikationsname:

[AS 26.01 knx] Gong-Schnittstelle

### Installation:

Fügen Sie das Gerät Ihrer Geräteliste hinzu und öffnen Sie ein neues Projekt. Die ETS Datenbank steht auf unserer Homepage zum Download zur Verfügung:

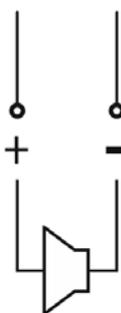
<http://www.hugo-mueller.de/de/downloads/knx-produktdatenbank/>

## Technische Daten

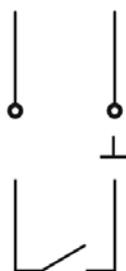
Anschlussspannung	über KNX-Busspannung
<b>Busstrom</b>	< 12 mA ohne Ausgangssignal < 20 mA mit Ausgangssignal
<b>Bussystem</b>	KNX
<b>Eingang</b>	1 binärer Eingang
<b>Ausgang</b>	1 Lautsprecherausgang
<b>Lautstärke</b>	10 Lautstärkestufen
<b>Lautsprecherleistung</b>	max. 0,45 W
<b>Impedanz ext. Lautsprecher</b>	8 Ohm
<b>Melodien</b>	12 vordefinierte Töne
<b>Applikationssoftware</b>	ETS5 oder höher
<b>Zulässige Umgebungstemperatur</b>	-10 ... 45 °C
<b>Gehäuse</b>	selbstverlöschendes Thermoplast
<b>Abmessungen AS26.01knx</b>	38x38x15 mm
<b>Abmessungen Lautsprecher</b>	∅ 60 mm incl. Montagering
<b>Montage</b>	Unterputzmontage
<b>Anschlussart</b>	Push-In Klemme
<b>Schutzart</b>	IP 20 nach DIN EN 60529
<b>Schutzklasse</b>	III bei bestimmungsgemäßer Montage

## Anschlussbild

Speaker Output



Binary Input



## Parameter Übersicht

Parameter	Parameter Unterkategorie	Beschreibung
<b>Allgemeine Einstellungen</b>		In Betrieb senden, Stummschaltungsfunktion, Globales Sperrojekt, Tag-/Nachtbetrieb, Verhalten bei Busspannungswiederkehr
<b>Aktivierungsobjekte</b>	Einstellungen	Aktivierung, Anzahl der Aktivierungsobjekte
	Aktivierungsobjekt A: [xyz]	Bezeichnung, Einschaltbedingung, Melodieauswahl, Lautstärkeeinstellungen, Anzahl der Wiederholungen oder permanente Aktivierung Sperrojekt
<b>Szenen</b>	Einstellungen	Aktivierung, Anzahl der Aktivierungsobjekte
	Szene: [xyz]	Bezeichnung, Szenennummer, Einschaltbedingung, Melodieauswahl, Lautstärkeeinstellungen, Anzahl der Wiederholungen oder permanente Aktivierung
<b>Externer Eingang</b>		Bezeichnung, Anzahl Telegramme begrenzen, Funktionsauswahl

## Parameterbeschreibung

### Allgemeine Einstellungen

#### In Betrieb senden:

Sendet den Status des Geräts über das Objekt 2: „In Betrieb senden“

Es kann auch manuell abgefragt werden über das Objekt 3: „Status anfordern“

In Betrieb senden	sende '1'
Zyklisch senden	jede Minute

#### Stummschaltungsfunktion:

Mit dem Objekt 4: „Stummschaltungsfunktion“ kann der Gong für eine eingestellte Zeit stummgeschaltet werden. Sollte das Gerät nach Ablauf der Zeit noch aktiv sein, so wird der Klang weiter wiedergegeben.

Stummschaltungsfunktion	<input type="radio"/> inaktiv <input checked="" type="radio"/> aktiv
Dauer [s]	1

#### Globales Sperrobject:

Mit dem Objekt 5: „Globales Sperrobject“ kann das gesamte Gerät gesperrt werden. Der Gong kann dann nur einen Klang wiedergeben, wenn das Objekt wieder ausgeschaltet ist.

Globales Sperrobject	<input checked="" type="radio"/> inaktiv <input type="radio"/> aktiv
----------------------	--

#### Tag-/Nachtbetrieb:

Mit dem Objekt 6: „Tag-/Nachtbetrieb“ kann ein Tag- oder Nachtbetrieb dargestellt werden. Hierbei kann im Nachtbetrieb eine Anhebung oder Absenkung der Gesamtlautstärke eingestellt werden. Die Einstellung bezieht sich auf alle Aktivierungsarten! Es muss die Stufe angegeben werden, um welche die Lautstärke angehoben/abgesenkt wird.

Hinweis: Bei einer maximalen Absenkung wird trotzdem ein minimaler Klang ausgegeben. Zum Beispiel ist eine Lautstärke 5 eingestellt und im Nachtbetrieb wird um die Stufe 6 abgesenkt. So stellt sich die Lautstärke auf den Wert „min.“

Für einen Stopp der Wiedergabe muss das Aktivierungsobjekt ausgeschaltet werden oder per Stummschaltung auf eine bestimmte Zeit deaktiviert werden.

Tag-/ Nachtbetrieb	<input type="radio"/> inaktiv <input checked="" type="radio"/> aktiv
Schaltbedingung	<input checked="" type="radio"/> Tag = '1' / Nacht = '0' <input type="radio"/> Tag = '0' / Nacht = '1'
Im Nachtbetrieb	
Verhalten Gerätelautstärke	<input checked="" type="radio"/> absenken <input type="radio"/> anheben
Absenkung	1

**Verhalten bei Busspannungswiederkehr:**

Bei aktiven Tag-/Nachtbetrieb kann der Status abgefragt werden.

Es ist auch möglich das Gerät bei Busspannungswiederkehr direkt zu aktivieren, um z.B. eine Busspannungsunterbrechung zu signalisieren. Hierfür muss aber zwingend ein Aktivierungsobjekt parametrieren und ausgewählt werden.

Verhalten bei Busspannungswiederkehr

Tag-/Nachtbetrieb abfragen  inaktiv  aktiv

Gerät aktivieren  inaktiv  aktiv

Für die automatische Aktivierung bei Busspannungswiederkehr muss ein Aktivierungsobjekt ausgewählt werden!

Aktivierungsobjekt auswählen A

## Aktivierungsobjekte

### Einstellungen

**Aktivierungsobjekte:**

Hier werden die Aktivierungsobjekte aktiviert und die Anzahl bestimmt. Es können maximal 10 Aktivierungsobjekte ausgewählt werden.

Die Priorisierung der Aktivierungsobjekte sieht wie folgt aus:

A > B > C > D > E > F > G > H > I > J

Beispiel:

- Objekt B ist aktiv
- Nun wird Objekt A aktiviert
- Objekt B stoppt und Objekt A startet
- Zum Starten von Objekt B muss nun das Objekt A gestoppt und Objekt B wieder aktiviert.

Aktivierungsobjekte  inaktiv  aktiv

Anzahl der Aktivierungsobjekte 10

### Aktivierungsobjekt A: *[Bezeichnung]*

**Bezeichnung:**

Es kann eine Bezeichnung für das Aktivierungsobjekt vergeben werden. Diese wird ins Kommunikationsobjekt und in die Parameterübersicht übernommen.

Bezeichnung Türklingel

7 Aktivierungsobjekt A: Türklingel Eingang

Aktivierungsobjekt A: Türklingel

**Einschaltbedingung:**

Das Objekt kann mit einer „0“ oder einer „1“ (default) aktiviert werden.

Einschaltbedingung  aktiv mit '0'  aktiv mit '1'

**Melodieauswahl:**

Es stehen 12 vordefinierte Melodien zum Abspielen zur Verfügung. Die Töne können auf unserer Homepage angehört werden:

<https://www.hugo-mueller.de/produkte/vernetzen-knx/knx-tp-produkte/audio-schnittstellen/gong-schnittstelle-as-26x1-knx/#downloads>

Melodieauswahl	Melodie 1 (Alarm 1) ▼
----------------	-----------------------

**Lautstärke:**

Die Lautstärke kann in 11 Stufen eingestellt werden. Auf der „min“-Stufe wird noch ein ganz leiser Ton wiedergegeben.

Min 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Max

Lautstärke	Max ▼
------------	-------

**Permanente Aktivierung & Anzahl der Wiederholungen:**

Es kann eine dauerhafte Aktivierung eingeschaltet werden. Dann kann die Wiedergabe nur noch durch das Ausschalten des Kommunikationsobjektes erfolgen oder durch Starten eines höher priorisierten Aktivierungsobjektes.

Sollte eine permanente Aktivierung nicht gewünscht sein, so muss die Anzahl der Wiederholungen eingegeben werden.

Permanente Aktivierung	<input checked="" type="radio"/> inaktiv <input type="radio"/> aktiv
Anzahl der Wiederholungen (1...100)	1

**Sperrobject:**

Es kann ein Kommunikationsobjekt – „Sperrobject“ für das bestimmte Aktivierungsobjekt zur Verfügung gestellt werden.

Sperrobject	<input checked="" type="radio"/> inaktiv <input type="radio"/> aktiv
-------------	--

8	Sperrobject Aktivierungsobjekt A: Türklingel	Eingang
---	--	---------

**Lautstärke mit Objekt veränderbar:**

Die Lautstärke lässt sich mit einem externen Kommunikationsobjekt für das bestimmte Aktivierungsobjekt verstellen.

Hinweis: Das Objekt wird in % angegeben. Hierbei wird die eingegebene Prozentzahl auf- bzw. abgerundet.

z.B. 4% -> Min. Stufe / 5% -> 1. Stufe / 14% -> 1. Stufe / 16% -> 2. Stufe / 95% -> Max.

Lautstärke mit Objekt veränderbar	<input checked="" type="radio"/> inaktiv <input type="radio"/> aktiv
-----------------------------------	--

## Szenen

### Einstellungen

#### Szenen aktivieren:

Hier wird die Geräte-Aktivierung via Szenen aktiviert und die Anzahl bestimmt. Es können maximal 16 Szenen ausgewählt werden.

Hinweis: Die Aktivierungsobjekte haben eine höhere Priorität als die Szenen!

Szenen aktivieren	<input type="radio"/> inaktiv <input checked="" type="radio"/> aktiv
Anzahl der Szenen	16

#### Szene A: [Bezeichnung]

#### Bezeichnung:

Es kann eine Bezeichnung für die Szene vergeben werden.

Bezeichnung	Schulgong
-------------	-----------

#### Szenennummer:

Für die Aktivierung muss eine Szenennummer vergeben werden.

Hinweis: Bei doppelt vergebenen Szenennummern wird nur die erste Szene abgearbeitet!

Szenennummer	1
--------------	---

#### Melodieauswahl:

Es stehen 12 vordefinierte Melodien zum Abspielen zur Verfügung. Die Töne können auf unserer Homepage angehört werden:

<https://www.hugo-mueller.de/produkte/vernetzen-knx/knx-tp-produkte/audio-schnittstellen/gong-schnittstelle-as-26x1-knx/#downloads>

Melodieauswahl	Melodie 1 (Alarm 1)
----------------	---------------------

#### Lautstärke:

Die Lautstärke kann in 11 Stufen eingestellt werden. Auf der „min“-Stufe wird noch ein ganz leiser Ton wiedergegeben.

Min 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Max

Lautstärke	Max
------------	-----

**Permanente Aktivierung & Anzahl der Wiederholungen:**

Es kann eine dauerhafte Aktivierung eingeschaltet werden. Die Wiedergabe kann nur über eine zweite Szene und die Funktion „Permanente Gerätewiedergabe stoppen“ deaktiviert werden. Sollte eine permanente Aktivierung nicht gewünscht sein, so muss die Anzahl der Wiederholungen eingegeben werden.

Permanente Gerätewiedergabe stoppen	<input checked="" type="radio"/> inaktiv	<input type="radio"/> aktiv
Permanente Aktivierung	<input checked="" type="radio"/> inaktiv	<input type="radio"/> aktiv
Anzahl der Wiederholungen (1...100)	1	

**Externer Eingang****Bezeichnung:**

Es kann eine Bezeichnung für die Szene vergeben werden.

Bezeichnung	Taster
-------------	--------

**Anzahl Telegramme begrenzen:**

Um Datenverkehr zu minimieren kann die Anzahl der Telegramme begrenzt werden.

Anzahl Telegramme begrenzen	<input type="radio"/> inaktiv	<input checked="" type="radio"/> aktiv
Maximale Anzahl gesendeter Telegramme	20	
Maximale Anzahl gesendeter Telegramme pro	1 Sekunde	

**Funktion:**

Es kann der Binäreingang aktiviert werden.

Funktion	<input type="radio"/> inaktiv	<input checked="" type="radio"/> Binäreingang
----------	-------------------------------	---

**Binärfunktion:**

Es kann die Funktion am Binäreingang ausgewählt und entsprechend parametrierbar werden.

Schalten/Alarm	▼
Schalten/Alarm	✓
Dimmen	
Jalousie	
Wert	
Szene	
Schaltfolgen	
Mehrfachbetätigung	
Impulszähler	

## Communication objects

Object number	Object name	Object function	Object size	Flag* C - R - W - T - U	Data Type
2	Send in operation	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
3	Request status	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
4	Mute function	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
5	Global blocking object	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
6	Day-/night operation	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
7	Activation object A:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
8	Blocking object activation object A:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
9	Volume activation object A:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
10	Activation object B:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
11	Blocking object activation object B:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
12	Volume activation object B:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
13	Activation object C:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
14	Blocking object activation object C:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
15	Volume activation object C:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
16	Activation object D:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
17	Blocking object activation object D:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
18	Volume activation object D:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
19	Activation object E:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
20	Blocking object activation object E:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
21	Volume activation object E:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
22	Activation object F:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
23	Blocking object activation object F:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
24	Volume activation object F:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
25	Activation object G:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
26	Blocking object activation object G:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
27	Volume activation object G:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
28	Activation object H:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1

29	Blocking object activation object H:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
30	Volume activation object H:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
31	Activation object I:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
32	Blocking object activation object I:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
33	Volume activation object I:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
34	Activation object J:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
35	Blocking object activation object J:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
36	Volume activation object J:	Input	1 Byte	-WC---	DPT-5
37	Scene chime interface	Input	1 Byte	-WC---	DPT-17
80	E1 switching contact:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
80	E1 alarm sensor :	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
82	E1 start event 0/1:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 switching:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
81	E1 dimming:	Output	4 bit	--CT--	DPT-3
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 blind UP/DOWN:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
81	E1 STOP/slat adjustment:	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
82	E1 top end position:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
83	E1 bottom end position:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 1-byte value (0 to 255) (event 0):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-5
80	E1 switch (event 0):	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
80	E1 priority (event 0):	Output	2 bit	--CT--	DPT-2
80	E1 1-byte value (-128 to 127) (event 0):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-6
80	E1 scene (event 0):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-18
80	E1 2-byte value (-32,768 to 32,767) (event 0):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-8
80	E1 2-byte value (0 to 65,535) (event 0):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-7
80	E1 2-byte floating point (event 0):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-9

80	E1 4-byte value (-2,147,483,648 to 2,147,483,647) (event 0):	Output	4 Byte	--CT--	DPT-13
80	E1 4-byte value (0 to 4294967295) (event 0):	Output	4 Byte	--CT--	DPT-12
81	E1 switch (event 1):	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
81	E1 priority (event 1):	Output	2 bit	--CT--	DPT-2
81	E1 1-byte value (-128 to 127) (event 1):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-6
81	E1 1-byte value (0 to 255) (event 1):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-5
81	E1 scene (event 1):	Output	1 Byte	--CT--	DPT-18
81	E1 2-byte value (-32,768 to 32,767) (event 1):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-8
81	E1 2-byte value (0 to 65,535) (event 1):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-7
81	E1 2-byte floating point (event 1):	Output	2 Byte	--CT--	DPT-9
81	E1 4-byte value (-2,147,483,648 to 2,147,483,647) (event 1):	Output	4 Byte	--CT--	DPT-13
81	E1 4-byte value (0 to 4294967295) (event 1):	Output	4 Byte	--CT--	DPT-12
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 scene:	Output	1 Byte	-WCTU-	DPT-18
82	E1 scene storage display:	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
84	E1 save scene:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
84	E1 scene enable save:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 switching step 1:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
81	E1 switching step 2:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
82	E1 switching step 3:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
83	E1 switching step 4:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
84	E1 switching step 5:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
85	E1 switch step UP/DOWN:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
86	E1 actuating number:	Input	1 Byte	-WCTU-	DPT-5
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 switching 1 actuation:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
81	E1 switching 2 actuations:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
82	E1 switching 3 actuations:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1

83	E1 switching 4 actuations:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
84	E1 switching, long actuation:	Output	1 bit	-WCT--	DPT-1
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
80	E1 HZ: Counter reading 4-byte value:	Output	4 Byte	--CT--	DPT-13
82	E1 HZ: Request counter reading:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
83	E1 HZ: Limit value exceeded:	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
80	E1 HZ: Counter reading 1-byte value:	Output	1 Byte	--CT--	DPT-6
80	E1 HZ: Counter reading 1-byte value:	Output	1 Byte	--CT--	DPT-5
80	E1 HZ: Counter reading 2-byte value:	Output	2 Byte	--CT--	DPT-8
80	E1 HZ: Counter reading 2-byte value:	Output	2 Byte	--CT--	DPT-7
81	E1 ZZ: Counter reading 4-byte value:	Output	4 Byte	--CT--	DPT-13
85	E1 ZZ: Limit value exceeded:	Output	1 bit	--CT--	DPT-1
86	E1 ZZ: Request counter reading:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
87	E1 ZZ: Reverse direction:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
88	E1 ZZ: Reset:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
89	E1 ZZ: Stop:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
81	E1 ZZ: Counter reading 1-byte value:	Output	1 Byte	--CT--	DPT-6
81	E1 ZZ: Counter reading 1-byte value:	Output	1 Byte	--CT--	DPT-5
81	E1 ZZ: Counter reading 2-byte value:	Output	2 Byte	--CT--	DPT-8
81	E1 ZZ: Counter reading 2-byte value:	Output	2 Byte	--CT--	DPT-7
98	E1 blocking object:	Input	1 bit	-WC---	DPT-1

**\*Flag****Name****Bedeutung**

C

Communication

Object can communicate

R

Read

Object status can be requested (ETS, display etc.)

W

Write

Object can receive information

T

Transmit

Object can send information

U

Update

Object can request a value from another bus participant. The answer is interpreted as write command and updates the value of the communication object. This is typically used to request external sensor data after a bus voltage recovery.