

# techtalk



## Was geschieht im Inneren der NEXUS INTER-8 Nabe?

Sicherlich haben Sie sich auch schon öfter gefragt, wie unsere 8-Gang-Getriebe eigentlich funktionieren. Oder warum Sie manchmal leise Klick-Geräusche hören. Vorweg sei darauf hingewiesen, dass diese Geräusche (Klicken) konstruktionsbedingt sind und durch Sperrklinken hervorgerufen werden. Wir haben die Naben so entworfen, dass während des Schaltvorgangs kein Freilauf entsteht. Die Sperrklinke des niedrigeren Gangs steht hierdurch immer noch zur Verfügung, auch wenn der höhere Gang noch nicht eingeklinkt ist. Dies ist ein zusätz-

liches Sicherheitsplus. Auch beim Rückwärtstreten (Rollensperre) oder Rückwärtsschieben des Fahrrads können Sie diese Klick-Geräusche hören.

Der 5. Gang ist der effizienteste (direkter Antrieb). Stimmen Sie die Übersetzung des Fahrrades so ab, dass der 5. Gang gewählt wird, wenn Sie mit Normalgeschwindigkeit fahren. Bei den meisten Fahrrädern wird dies eine 2:1-Übersetzung sein (z. B. 33:16 oder 38:19).

Wenn Sie genau wissen wollen, was in der Nabe passiert, haben Sie hier die Gelegenheit dazu. NEXUS 8-Gang (SG-8R20, SG-8R25, SG-8C20, SG-8R45, SG-8C45, WH-8R25)

### Was geht im Inneren der Nabe vor? Was verursacht das Klicken?

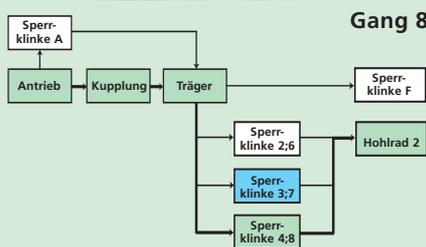
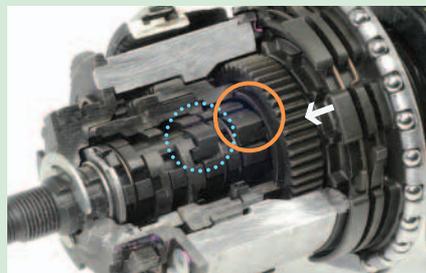
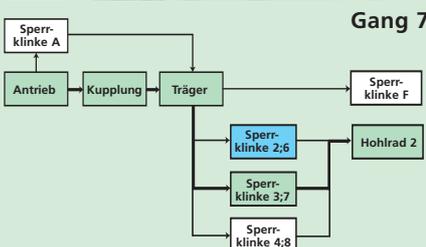
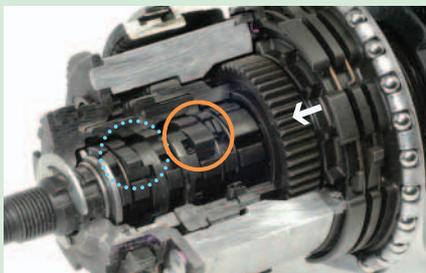
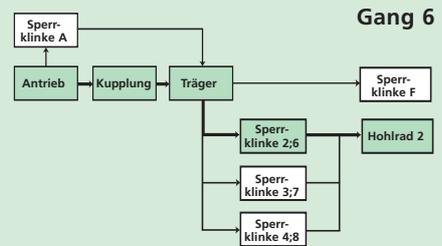
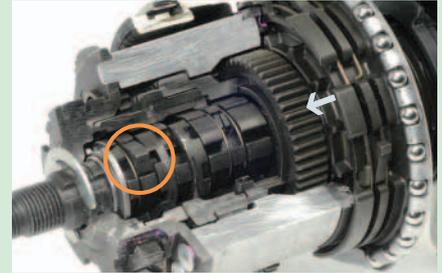
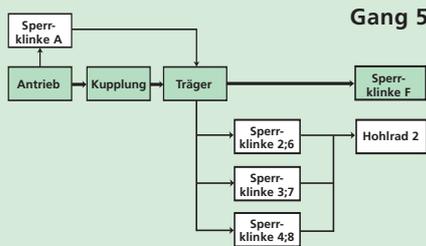
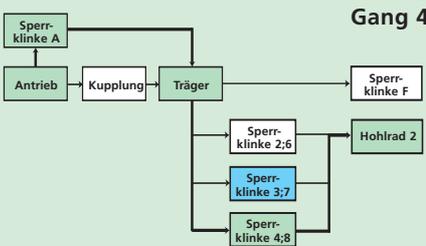
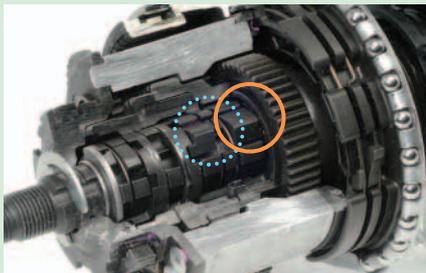
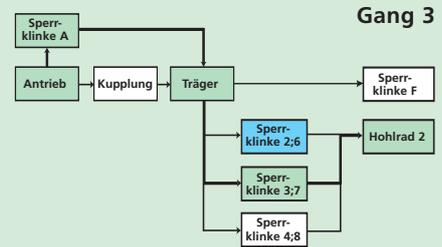
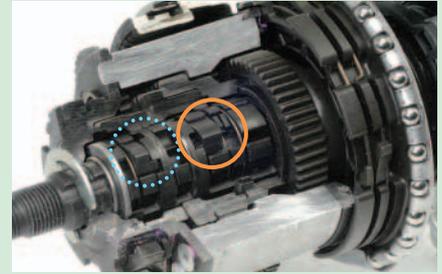
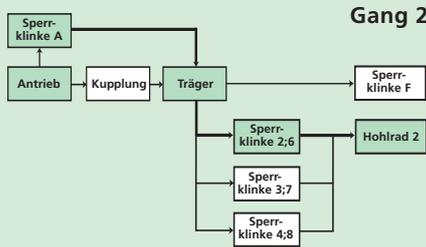
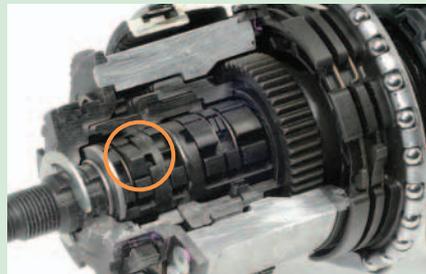
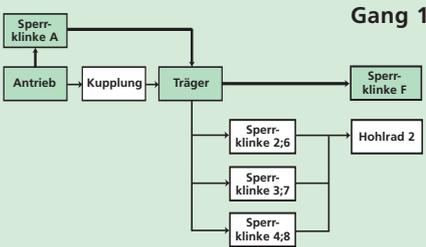
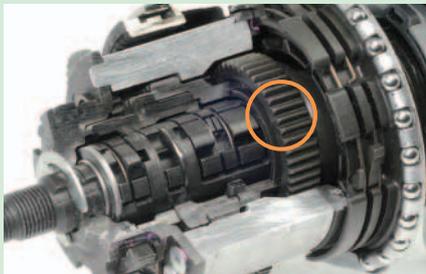
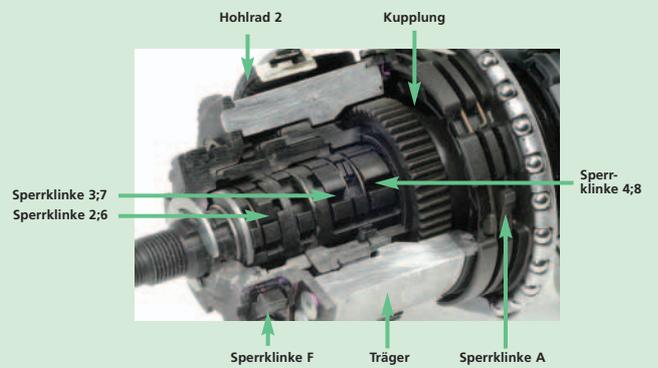
Gang	Funktionsweise	Kupplung	Effizienz	Mögliche Geräusche			
				beim Treten	beim Rollen	beim Rückwärtstreten	beim Rückwärtsschieben
1	Untersetzung	-	gut	keine	Sperrklinke F	Sperrklinke A	keine
2	Unter- und Übersetzung	-	gut	Sperrklinke F	Sperrklinke F	Sperrklinke A	Sperrklinke 2;6
3	Unter- und Übersetzung	-	gut	Sperrklinke 2;6 und Sperrklinke F	Sperrklinke F	Sperrklinke A	Sperrklinke 2;6 und Sperrklinke 3;7
4	Unter- und Übersetzung	-	gut	Sperrklinke 3;7 und Sperrklinke F	Sperrklinke F	Sperrklinke A	Sperrklinke 3;7 und Sperrklinke 4;8
5	direkt	eingeraset	sehr gut	Sperrklinke A	Sperrklinke F	Kupplung und Sperrklinke A	Kupplung
6	Übersetzung	eingeraset	gut	Sperrklinken A und F	Sperrklinke F	Kupplung und Sperrklinke A	Kupplung und Sperrklinke 2;6
7	Übersetzung	eingeraset	gut	Sperrklinke A und Sperrklinke 2;6 und Sperrklinke F	Sperrklinke F	Kupplung und Sperrklinke A	Kupplung und Sperrklinke 2;6 und Sperrklinke 3;7
8	Übersetzung	eingeraset	gut	Sperrklinke A und Sperrklinke 3;7 und Sperrklinke F	Sperrklinke F	Kupplung und Sperrklinke A	Kupplung und Sperrklinke 3;7 und Sperrklinke 4;8

### Was passiert beim Gangwechsel?

	Schaltvorgang	Funktionsweise	Gefühl
Hochschalten	1 in 2	Sperrklinke 2;6 wird ausgefahren	ideal
	2 in 3	Sperrklinke 3;7 wird ausgefahren	ideal
	3 in 4	Sperrklinke 4;8 wird ausgefahren, Sperrklinke 2;6 wird eingefahren	ideal
	4 in 5	Kupplung rastet ein, Sperrklinken 3;7 und 4;8 werden eingefahren	Schaltchock beim Treten
	5 in 6	Sperrklinke 2;6 wird ausgefahren	ideal
	6 in 7	Sperrklinke 3;7 wird ausgefahren	ideal
	7 in 8	Sperrklinke 4;8 wird ausgefahren, Sperrklinke 2;6 wird eingefahren	ideal
Herunterschalten	8 in 7	Sperrklinke 4;8 wird eingefahren, Sperrklinke 2;6 wird ausgefahren	leichter Schaltchock beim Treten
	7 in 6	Sperrklinke 3;7 wird eingefahren	leichter Schaltchock beim Treten
	6 in 5	Sperrklinke 2;6 wird eingefahren	leichter Schaltchock beim Treten
	5 in 4	Kupplung rastet aus, Sperrklinken 3;7 und 4;8 werden ausgefahren	Schaltchock beim Treten
	4 in 3	Sperrklinke 4;8 wird eingefahren, Sperrklinke 2;6 wird ausgefahren	leichter Schaltchock beim Treten
	3 in 2	Sperrklinke 3;7 wird eingefahren	leichter Schaltchock beim Treten
	2 in 1	Sperrklinke 2;6 wird eingefahren	leichter Schaltchock beim Treten

	Gang 1	Gang 2	Gang 3	Gang 4	Gang 5	Gang 6	Gang 7	Gang 8
Antrieb	Input							
Kupplung					O	O	O	O
Sperrklinke A	O	O	O	O				
Sperrklinke 2;6		O	~			O	~	
Sperrklinke 3;7			O	~			O	~
Sperrklinke 4;8				O				O
Hohlrاد 2		Output	Output	Output		Output	Output	Output
Sperrklinke F	Output				Output			

~ = Stand-by  
O = eingerastet



○ = eingerastet  
○ (dotted) = Stand-by