

Kumlokk i stål med hengsler og løftesyndere. Type: BVHS-GD

Kjøresterkt kumlokk D400 med hengsler og løftesyndere. 10 cm dype, for ifylling.

Belastning:

- Testet 400 kN etter EN 124 når fylt med minimum 5cm betong.

Bruksområder:

- Benyttes i bygninger eller på områder hvor vannrette og belastningssterke kumlokk er et krav.
- Spesielt egnet for biltrafikkområder i lagerhaller, laste/losse områder og på steder hvor betongheller, brosten eller fliser skal benyttes.

Materialer:

- Ramme og lokk i 2 mm kaldpresset presisjonsprofil av varmforsinket stål.
- EPDM pakning.
- Gitterforsterkninger av stål.

Betjening:

- Løftesyndere gjør at lokket kan betjenes av en person.
- Lokkholder sikrer lokket i åpen stilling.
- Løftenøkler medfølger alle lokk.
- Fastsittende lokk åpnes enkelt med den gyldne nøkkelen som følger med.

Montasje:

- Monteringen må utføres i henhold til vedlagte monteringsanvisning.
- Yttersiden av rammen må forsegles mot gulvet. (bruk betong med vannrettende tilsetningsmiddel.)

Generelt:

- Smart design som enkelt tillater inspeksjon.
- Konstruksjonen bidrar til at når kumlokket er korrekt installert og dekket med det riktige gulvdekket, er det så å si usynlig.
- Alle lokk leveres med et komplett sett åpningsverktøy.
- Alle standard lokk er beskyttet med papphjørner. Disse sørger for tilstrekkelig beskyttelse under transport. Hjørnene er tydelig merket med lokkets størrelse og type for å forenkle kontrollene både på lager og byggeplass.
- Vi garanterer at våre standardlokk, dersom de fylles helt opp med betong C35/45 EN 206, vil tilfredstille den spesifiserte belastningstesten.
- Dersom fliser benyttes, vil lokket tåle noe mindre belastning.

Type: BVHS-GD

Type	Utsparing (cm)	Lysåpning (cm)	Vekt (kg)
BVHS-GD 400/66	83,8x75,2	60x60	90
BVHS-GD 400/86	95,2x83,8	80x60	115
BVHS-GD 400/88	103,8x95,2	80x80	133
BVHS-GD 400/106	115,2x83,8	100x60	115
BVHS-GD 400/110	123,2x115,2	100x100	197

HELNOR AS
Postboks 74
2360 Rudshøgda

For siste oppdaterte versjon av dette databladet, se www.helnor.no

