

Elastomérne riešenia pre odihlovacie zariadenia



Jedinečná výzva

Lokalizované poškodenie gumových obložení v odihlovacích strojoch a podávacích miskách komponentov v dôsledku opotrebovania a oteru od komponentov a abrazív používaných vo výrobných procesoch predstavuje náročnú úlohu pre koncových používateľov hľadajúcich riešenie, ktoré:

- Dokáže znížiť prestoje kvôli oprave alebo výmene
- V prípade potreby je dostupné zo skladu
- Má jednoduché použitie
- Môže byť trvanlivé a účinné

Kreatívne riešenie:

Elastoméry Belzona tvrdnúce za studena sa môžu použiť na opravu alebo výmenu poškodených gumových obložení v týchto zariadeniach bez potreby presunu zariadenia z miesta prevádzky.

Belzona
2111

Trvanlivý vysoko vrstvený elastomér na tmelenie hrubých vrstiev.

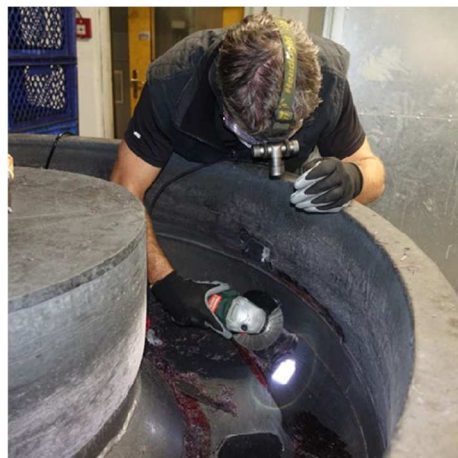
Belzona
2121

Trvanlivý tekutý elastomér na natieranie a obnovu povrchov.

Belzona
2311

Rýchlo tvrdnúci elastomér na havarijné aplikácie.

Belzona Know-How *v praxi:* Oprava odihlovacieho zariadenia



Problém

Lokalizované poškodenie v spodnej časti gumového obloženia vo vnútri tejto odihlovacej nádoby. Nádoba sa používa na opracovanie komponentov horolezeckého vybavenia. Poškodenie malo za následok výpadok výroby, bolo potrebné bezodkladne vrátiť zariadenie do prevádzky.

Riešenie

Pre túto aplikáciu bol zvolený oteru vzdorný náter série Belzona 2000, aplikovaný priamo na mieste, čo umožnilo rýchly návrat zariadenia do prevádzky.



Nákladovo efektívne

Vďaka rýchlosti aplikácie, materiálovým nákladom a minimalizovaným prestojom.



Dodávka a aplikácia

Spoločnosť Belzona poskytuje aplikačné, inšpekčné a školiace služby.



Vysoký výkon

Tieto systémy poskytujú vynikajúcu príľnavosť, rýchly návrat do prevádzky a trvalú funkčnosť.



Skúsenosti

Riešenia Belzona sú nepretržite používané výrobcami po celom svete.

- Aplikácia bez potreby akéhokoľvek špeciálneho náradia alebo zariadenia
- Vynikajúca pevnosť naviazania na rôzne materiály a podklady
- Výborná odolnosť voči opotrebovaniu a oteru
- Dobrá chemická a tepelná odolnosť