

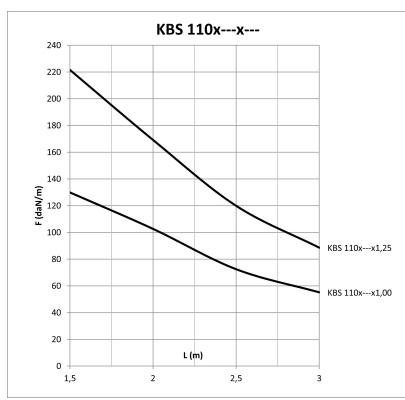
# KBS110

## Chemin de câbles perforé

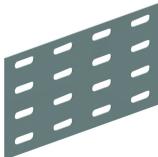


Perforations perpendiculaires  
Bords rabattus

Référence	Finition	↔ mm	↔ mm	→  ← mm	↔ mm	kg/m	Unité
<b>KBS110.100.100</b>	SZ	110	100	1,00	3000	1,980	24 M
<b>KBS110.150.100</b>	SZ	110	150	1,00	3000	2,290	24 M
<b>KBS110.200.100</b>	SZ	110	200	1,00	3000	2,576	24 M
<b>KBS110.300.100</b>	SZ	110	300	1,00	3000	3,168	24 M
<b>KBS110.400.100</b>	SZ	110	400	1,00	3000	3,751	24 M
<b>KBS110.500.125</b>	SZ	110	500	1,25	3000	6,030	24 M
<b>KBS110.600.125</b>	SZ	110	600	1,25	3000	6,840	24 M
<b>ZMKBS110.100.100</b>	DF	110	100	1,00	3000	1,980	24 M
<b>ZMKBS110.150.100</b>	DF	110	150	1,00	3000	2,290	24 M
<b>ZMKBS110.200.100</b>	DF	110	200	1,00	3000	2,576	24 M
<b>ZMKBS110.300.100</b>	DF	110	300	1,00	3000	3,168	24 M
<b>ZMKBS110.400.100</b>	DF	110	400	1,00	3000	3,751	24 M
<b>ZMKBS110.500.125</b>	DF	110	500	1,25	3000	7,040	24 M
<b>ZMKBS110.600.125</b>	DF	110	600	1,25	3000	8,110	24 M



### A fixer avec:



Eclisse à boulonner V110.200



Boulon et écrou autobloquant VM

### DIAGRAMME DE CHARGE

Ce graphique indique la charge maximale également répartie autorisée pour un soutien de charge multiple. Elles sont conformes à la norme IEC 61537 avec la jonction au milieu de la portée et la travée d'extrémité = 0,8 x la portée. Pour une largeur de 300 et plus, il est conseillé d'utiliser un renfort de fond BVSI. Pour des distances > 4 mètres, accoupler avec KPW.

F = poids de câbles admissible (daN/m)

L = distance entre supports (m)

Déflexion max. (m) = L/100

### CARACTERISTIQUES

Perforations défoncées pour:

- Charge plus importante.
- Très bonne aération.
- Meilleure stabilité.
- Meilleure évacuation de la condensation.

Perforations perpendiculaires pour:

- Fixation plus aisée sur la console.
- Fixation des câbles plus facile.

### INFO TECHNIQUE

La perforation est variable selon les largeurs.

Perforations perpendiculaires à partir de la largeur 200 mm.

Ouvertures Ø 16 mm et Ø 19,5 mm prévues pour presse étoupe.

### Légende de la finition

- SZ = Sendzimir
- DF = Defender