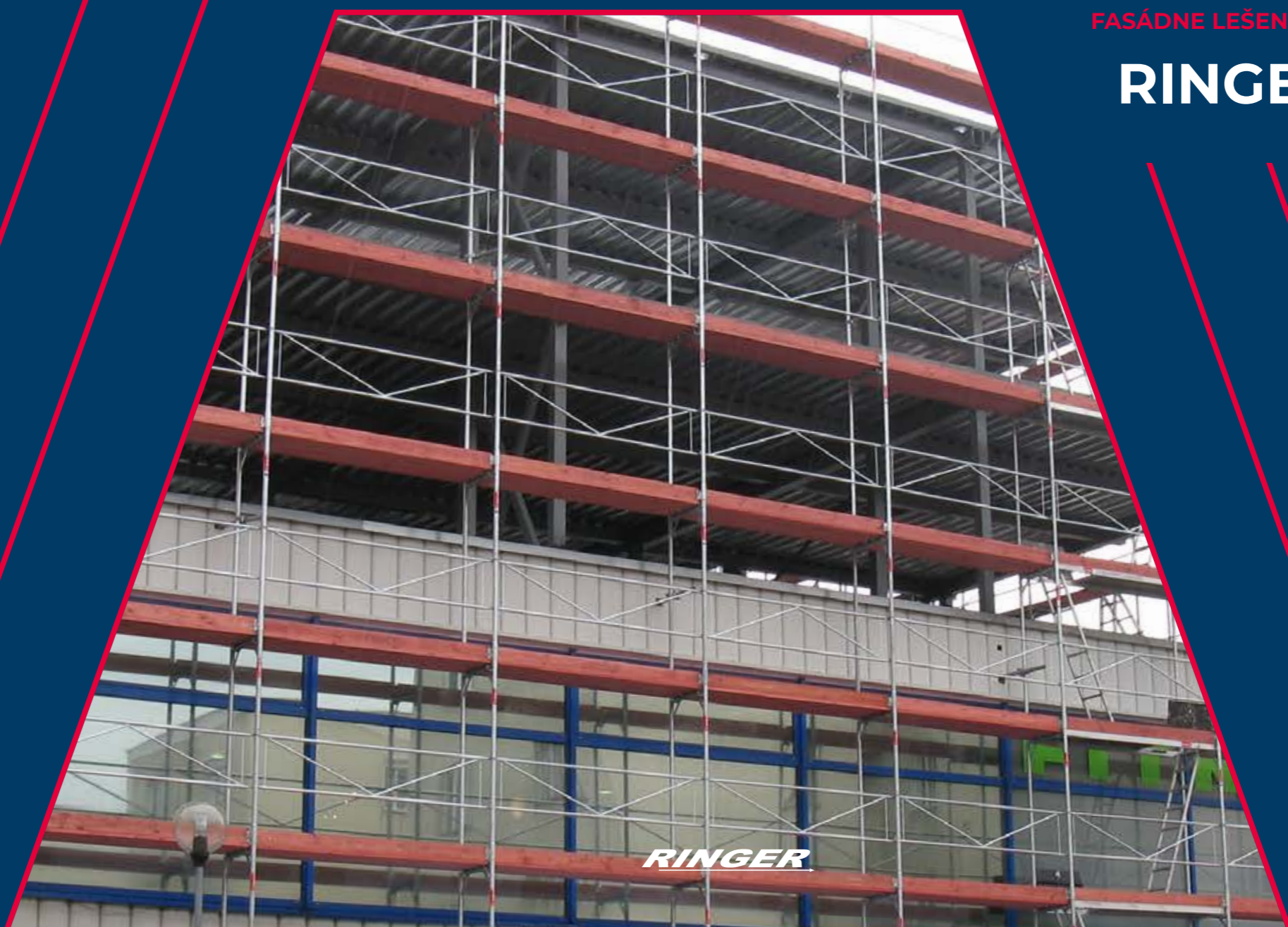




AS TRADING

FASÁDNE LEŠENIE

RINGER



BRATISLAVA

Rybničná 38/J,
831 06 Bratislava
+421 2 44886106 / 07 / 09
astrading@astrading.sk

BANSKÁ BYSTRICA

Priemyselná 8,
974 01 Banská Bystrica
048/42 85 394
astradingbb@astrading.sk

POPRAD

Hlavná 4512/96
059 51 Poprad – Matejovce
052/778 02 71
astradingpp@astrading.sk

WWW.ASTRADING.SK

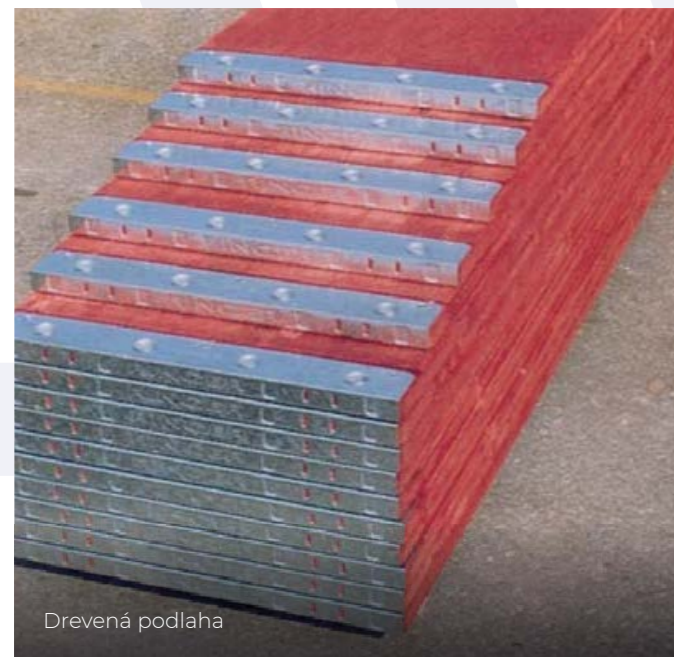
RINGER

FASÁDNE LEŠENIE RINGER

Rámové fasádne lešenie RINGER zodpovedá všetkým požiadavkám kladeným súčasným stavebníctvom na lešenia. Je ľahké, rýchlomontovateľné, bezpečné, dostatočne stabilné a vďaka veľkému množstvu doplnujúcich komponentov aj flexibilné.

Lešenie je certifikované vo viacerých európskych krajinách podľa európskych harmonizovaných dokumentov a na Slovensku aj podľa STN 73 81 01. Trieda lešenia: 3. Lešenie pozostáva len z troch základných komponentov - rám, podlaha, zábradlie. Oceľové komponenty sú farbené máčaním alebo sú žiarovo pozinkované.

- Výška rámov lešenia: 2,0m
- Šírka rámov: 0,65m
- Základná dĺžka modulu: 2,5m
- Doplnkové moduly: 2,0m, 1,5m, 1,25m
- Fixácia zábradlia na ráme je zabezpečená RINGER patentom - prstencovou rýchlopoistkou.
- Zábradlie je možné montovať a demontovať z každého poľa lešenia zvlášť.
- Podlahy sú prefabrikované drevené, lepené z min. 11 lamíel, konce sú chránené kovaním a povrch je impregnovaný prípravkom LIPOLUX.
- Na výlez slúžia hliníkové podlahy s nanitovanou protišmykovou preglejkou, s poklopom a integrovaným hliníkovým rebříkom.



Drevená podlaha

Pomocou pasážnych rámov a štandardných komponentov lešenia je možné vytvoriť bezpečný a pohodlný prechod pre chodcov pod lešením.

- výška prechodu: 2,2m
- šírka prechodu: 1,5m

Keď sa lešenie doplní schodiskovými ramenami a madlami zábradlia vznikne pohodlný, bezpečný a rýchly výstup na požadované miesto.

Tam kde sa vyžaduje preklopenie väčších rozmerov, ako napr. vjazdy do budov, je praktickým riešením použitie priehradového nosníka z ocele, alebo hliníka v dĺžke 5,1m alebo 7,6m.



Schodisko



Pasážny rám



Priehradový nosník

