

**EZ3/1**

**IP65**

Projektor com alojamento para reator à prova de tempo e jatos d'água.

Para lâmpadas de até **150W**

Grau de Proteção **IP65**

Cores padrão: **Cinza Claro, Preto ou Branco.**



## Características Gerais

**Aplicação** – Na iluminação de estacionamentos, quadras esportivas, áreas externas, fachadas, etc.

**Instalação** - Em alvenaria, cruzeta para poste ou suportes especiais.

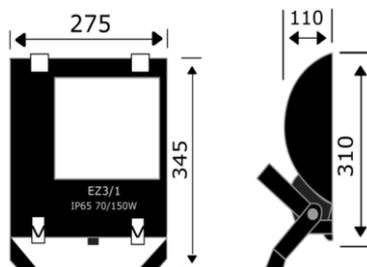
**Fixação** - Por meio de até 3 parafusos (não fornecidos) fixados no suporte de sustentação que possui 3 furos de 1/2" (12,7mm), sendo dois furos oblongos 1/2"x3/4".

**Manutenção** - Sem emprego de ferramentas especiais. Fácil acesso à lâmpada e reator com abertura do vidro frontal basculante.

**Embalagem** - Em caixa de papelão, facilitando o transporte e armazenamento.

## Características Construtivas

- Corpo injetado em alumínio.
- Refletor em chapa de alumínio anodizado de alto rendimento.
- Vidro plano temperado resistentes a choque térmico e impacto, transparente na área do corpo óptico e serigrafado na cor do projetor na área do equipamento auxiliar.
- Fechos em aço inox removíveis na parte superior e dobradiças fixas em poliamida que permitem o basculamento do vidro na parte inferior.
- Chassis removível em aço galvanizado para instalação do reator, capacitor e ignitor.
- Soquete de porcelana com mola anti vibratória fixado ao corpo tipo E-27 (padrão) ou RX7S (sob consulta).
- Parafusos e arruelas externos em aço inox e internos em aço bicromatizado.
- Prensa-cabo 3/4" para entrada da fiação elétrica.
- Suporte de fixação em aço galvanizado à fogo com pintura na cor do projetor, permite ajuste horizontal e vertical.
- Acabamento: pintura na cor preta, cinza claro ou branco. Outras cores sob consulta.
- **Opcional:** Reator, capacitor e ignitor fornecidos instalados no alojamento.



Código	Altura (mm)	Largura (mm)	Profundidade (mm)	Lâmpadas Metálica/Sódio	Soquete	Facho *	Cor**	Peso (Kg)
EZ3/1	310	275	110	70 / 150W	E-27	Simétrico	Preta	2,0
EZ3/1B					RX7S			

\*Para facho ASSIMÉTRICO incluir a letra "A" ao final do código, exemplo = EZ3/1A.

\*\*Para pintura na cor CINZA incluir as letras "CZ" ao final do código = EZ3/1-CZ ou para pintura na cor BRANCA incluir as letras "BC" ao final do código = EZ3/2-BC.