

PEDREIRAS

CASCALHEIRAS

MINERAIS

RCD

OUTROS SÓLIDOS

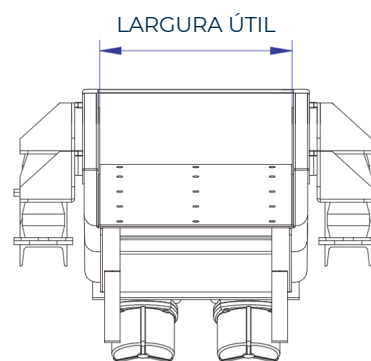
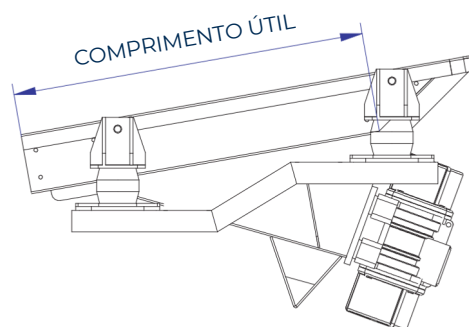
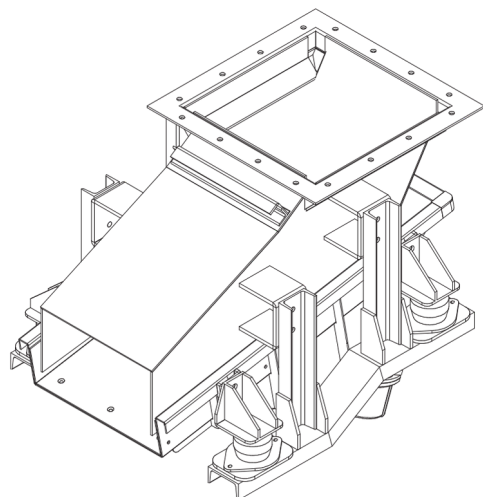
ALIMENTADOR VIBRATÓRIO

Especificações técnicas

ALIMENTAÇÃO

UMA EQUIPE PARA CADA APLICAÇÃO

Há vários tipos de alimentadores, todos dependentes da aplicação em que serão implementados. A escolha do tipo de alimentador e seu dimensionamento é feita por meio de um estudo prévio, levando em consideração as condições gerais, os materiais a serem tratados, os fluxos e os requisitos do cliente. O resultado disso é a obtenção de um sistema de alimentação projetado e ajustado sob medida para cada necessidade, com a garantia de utilizar o modelo adequado para cada aplicação, sempre mantendo os sistemas de operação padrão, qualidades de fabricação e acabamentos.



O correto funcionamento dos alimentadores depende de uma boa política de manutenção preventiva

GRIZZLY

MODELOS

GRELHA VIBRATÓRIA

Projetado tanto para aplicações RCD com suas nervuras de cantilever que evitam a entrada e o entupimento de materiais que poderiam obstruir os processos de separação, quanto para agregados e minerais para reduzir a altura de alimentação.

ALIMENTADOR PRÉ-CRIVAGEM

Tanto em seu formato de barras retas para agregados ou minerais, quanto em sua versão "zigue-zague" específica para RCD, os pré-crivagem são essenciais para a limpeza do material a ser tratado antes de entrar na linha.

ALIMENTADOR VIBRATÓRIO

Um dosador bem projetado e implementado não só atende às necessidades de produção, mas também evita entupimentos e vazamentos no momento da alimentação.

ALIMENTADOR DISTRIBUIDOR

Em situações em que a redução da altura de alimentação para um equipamento é importante, assim como quando se pretende uma alimentação constante e homogênea, a utilização deste tipo de equipamento é a correta.

REVESTIMENTO ANTI-DESGASTE

O estudo do isolamento de desgaste é feito para cada aplicação, não apenas em componentes do alimentador em si, mas também em todos os periféricos como calhas, tremoñas, deslizantes, etc.



IMPLANTAÇÃO

