



Вибрационный грохот для жидкостей

Применение

Удаление жидкости из вареной рыбы и мяса.

Главные преимущества

- Мягкая обработка продукции
- Эффективное сепарирование жидкости от сухих веществ
- Оптимальное обезвоживание в винтовом прессе
- Компактная конструкция
- Низкие затраты на установку
- Низкие затраты на техобслуживание

Описание

Вибрационный грохот разработан для наиболее оптимального процеживания проваренной рыбы и мяса перед их поступлением в Двухвинтовой пресс. Он состоит из просеивающего узла, установленного внутри корпуса из нержавеющей стали.

Сито натянуто на стальной каркас, установленный на четырех кронштейнах с резиновыми буферами, которые сводят к минимуму внешнюю вибрацию и удерживаются на месте с помощью регулируемых

подпружиненных болтов по сторонам. Вал эксцентрика передает вибрацию на просеивающий узел.

Корпус состоит из двух частей, верхнюю из которых можно снимать, чтобы получить доступ для техобслуживания. Смотровые окошки находятся сверху и сбоку верхней секции.

Haarslev Industries

Haarslev Industries – одна из ведущих мировых компаний в сфере переработки побочных продуктов пищевой промышленности.

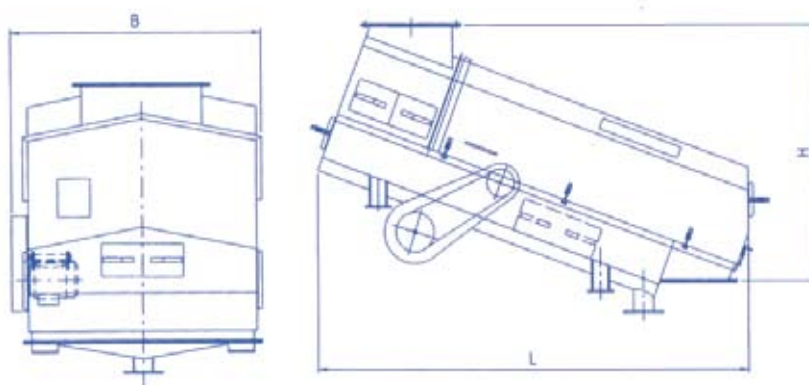
Корпус имеет фланцевые вход и выход и оснащен четырьмя кронштейнами для установки на стальном штативе. Нижняя секция имеет V-образную форму и желоб для отвода жидкости.

Производительность

Производительность вибрационного грохота – 30-50 т/ч проваренной рабы или мяса.

Дополнительные агрегаты

Сита с отверстиями разных размеров, в зависимости от типа сырья и других характеристик. Производительностью и вибрацией можно управлять с помощью системы регулирования скорости привода.



Вибрационный грохот	Производительность (тонн/ч)	Размеры (мм)			Вес (кг)
		L	H	B	
3	30	2496	1455	1458	675
1230	50	3490	1825	1780	1450

Компания оставляет за собой право изменять спецификации в любое время без предварительного уведомления.



Haarslev Industries A/S • Bogensevej 85
 DK-5471 Sønderso • Denmark
 Telephone: +45 63 83 11 00
 E-mail: info@haarslev.com
www.haarslev.com

