

Balanza de Pesos Muertos

La balanza manométrica de pesos muertos, es un instrumento que reúne excelentes características de robustez, terminación y precisión, permitiendo efectuar mediciones mejor que 0,1%.

La bomba es de tipo tornillo, cuyo cuerpo está elaborado a partir de macizo hexagonal de bronce, y el tornillo-émbolo, de acero inoxidable, con un único sello tipo polipack. Se fabrica con tres medidas de vástago, para presiones de hasta 500kg/cm^2

El conjunto está soportado por dos patas de fundición de aluminio, regulable en altura y preparadas para la alternativa de montaje fijo en banco.

Está provista con un depósito de aceite, cuya tapa rosca acciona una válvula aguja ubicada en la parte inferior del depósito, que lo comunica con la cámara de alta presión.

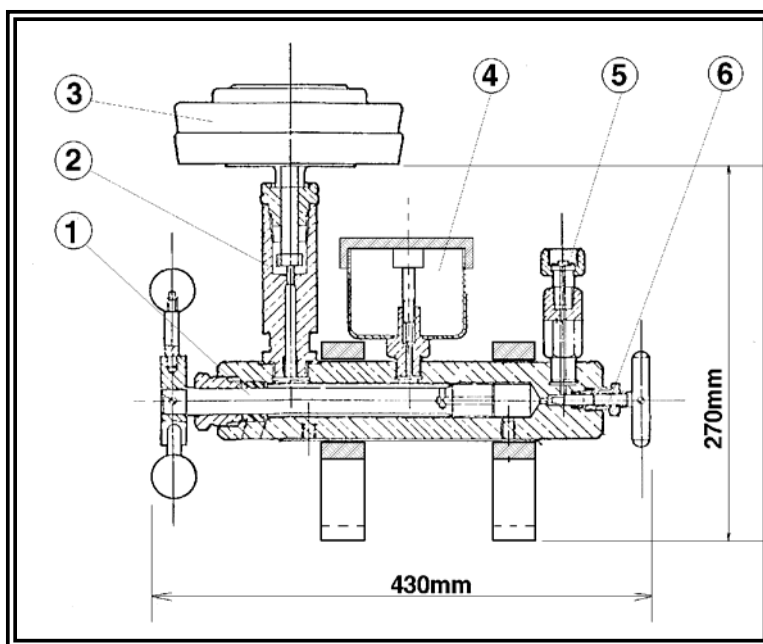
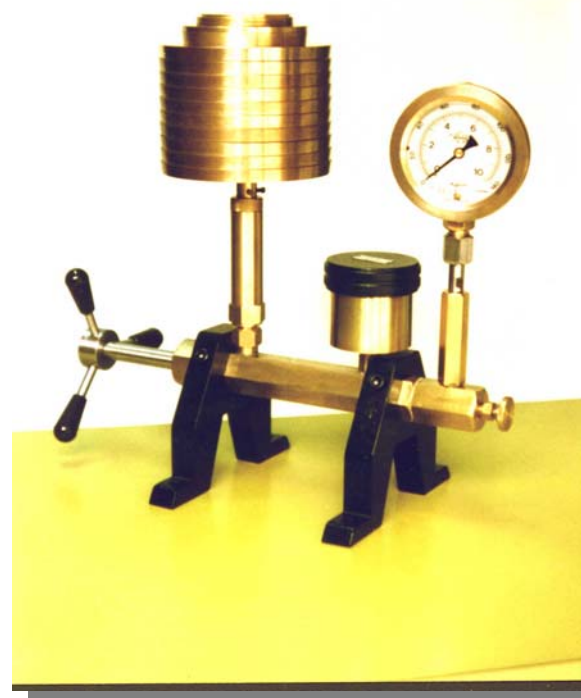
El conjunto pistón – cilindro se fabrica en dos versiones con relaciones 1:10 y 1:1, para medición de altas y bajas presiones respectivamente.

El pistón construido de E - K, con tratamiento térmico, y el cilindro de carburo de tungsteno, aseguran la precisión a través de largo tiempo de uso.

La conexión para el manómetro a calibrar es rígida, vertical, con tuerca giratoria de 1/2" BSP. Se provee un juego de accesorios para adaptación a 1/4", 3/8" y a roscas NPT y métricas.

Las pesas son de bronce pulido, y se entregan formando un juego apto para hacer mediciones de 0,1 en $0,1\text{ kg/cm}^2$ con el pistón de baja o de 1kg/cm^2 con el pistón de alta. En forma opcional, se fabrican juegos con escalonamientos más finos. Se entregan en un portapesas para su transporte.

La bomba, junto a los pistones y accesorios se provee en una valija metálica para su transporte.



- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1.-Bomba de tornillo. | 4.-Depósito de aceite |
| 2.-Pistón calibrado. | 5.-Conector. |
| 3.-Pesas. | 6.-Válvula aguja. |



TGB Talleres Guillermo Bleif S.R.L.

Rodney 242 (1427) Bs.As. Tel. ++54 11 4854-2742 (rot.) Fax: ++54 11 4856-1701

E-mail: tgb@bleif.com.ar

www.bleif.com.ar