



Montageanvisning Winkhaus beslag



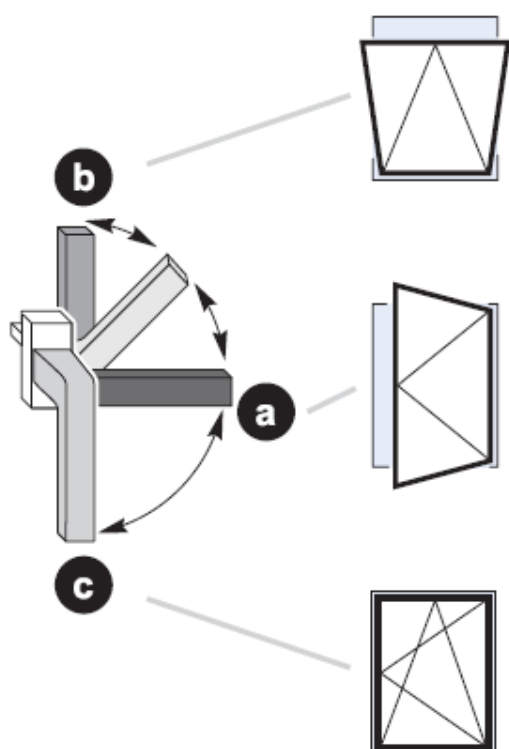
SNIDEX

Utgåva ABM 07:1

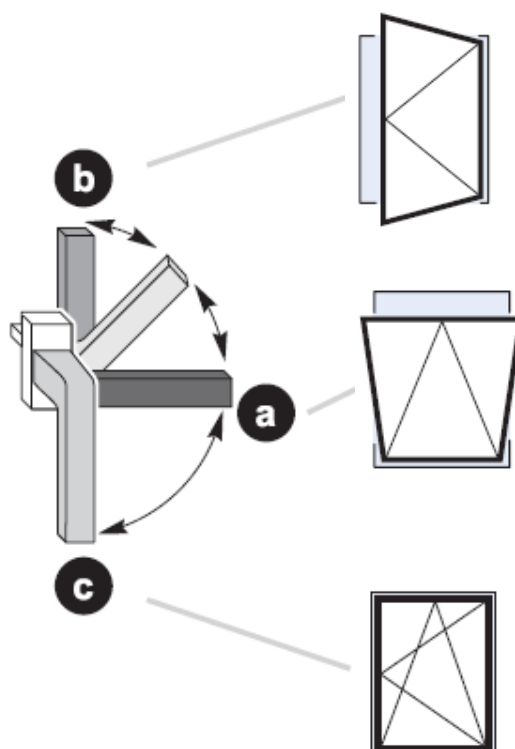
Skolgatan 1, SE-937 32 Burträsk | +46 (0)914-438 00 | www.snidex.se | info@snidex.se

Manövrering handtag Dreh-kipp och Kipp-dreh

Dreh-kipp

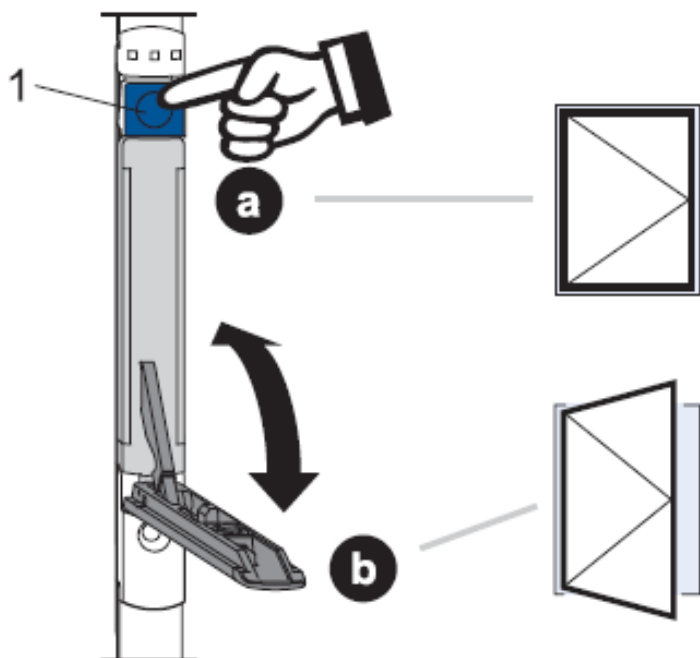


Kipp-dreh



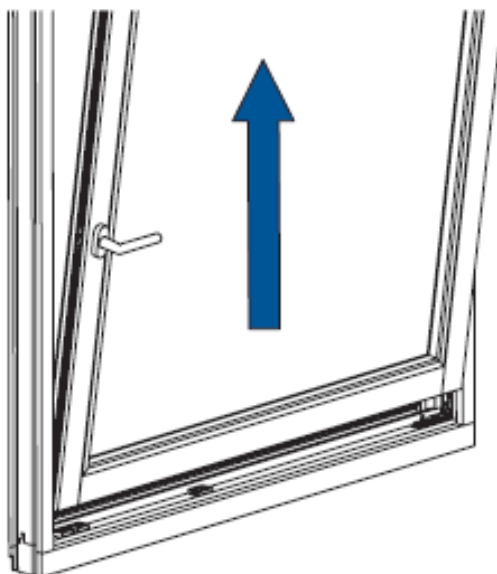
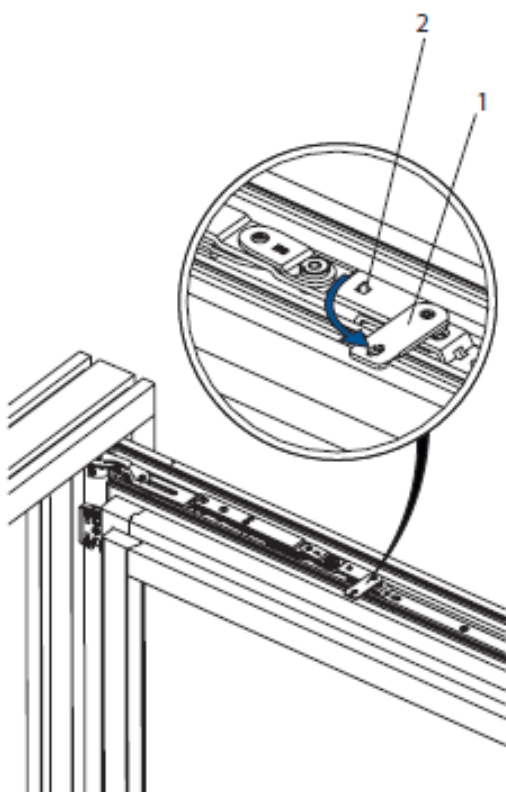
Öppning/stängning mötesbåge

För att öppna en mötesbåge trycks den blå knappen in och handtaget viks ned. Vid stängning hålls fönstret stängt och handtaget viks upp och trycks igen till ett "klick-ljud" hörs.



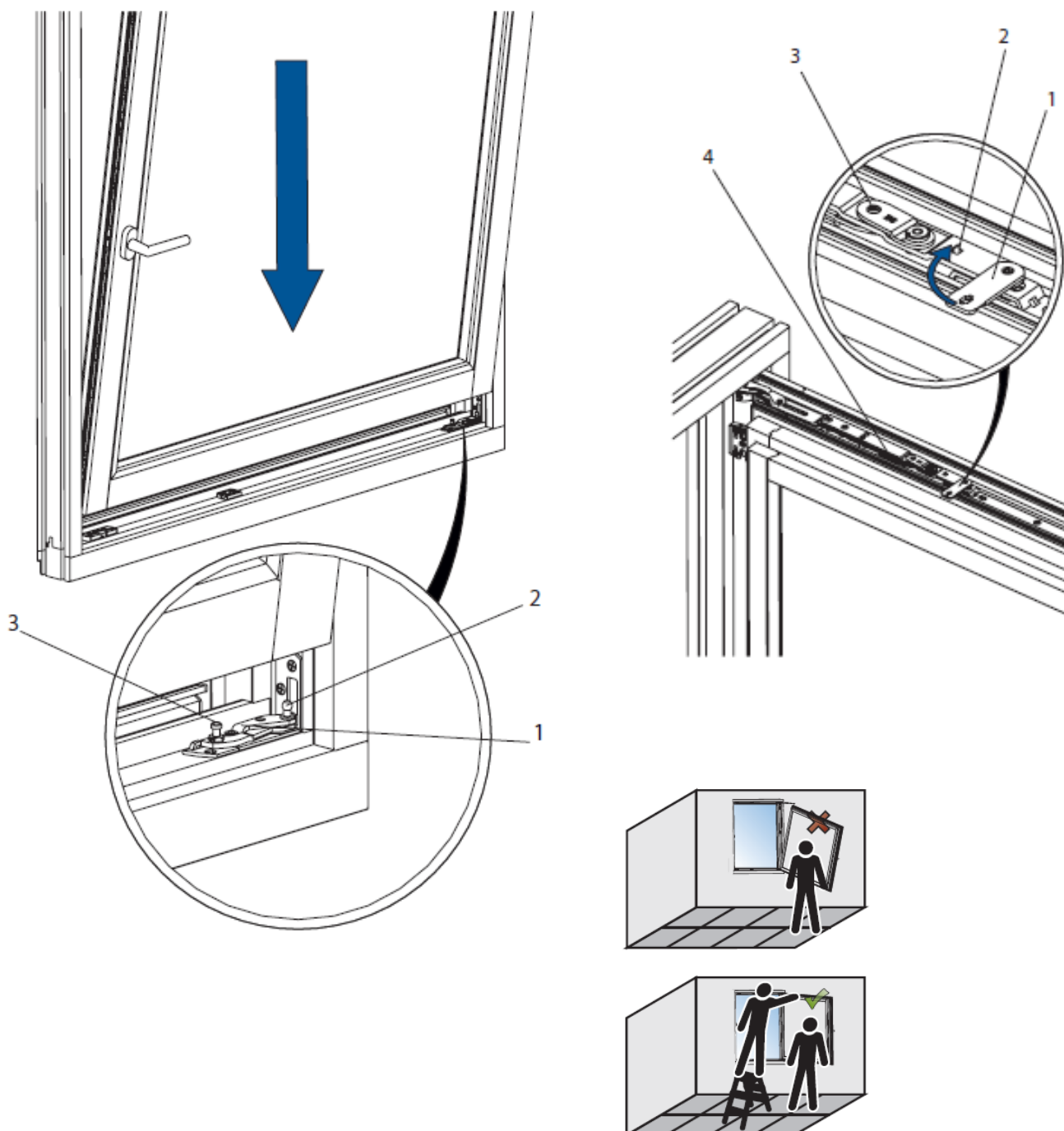
Demontera fönsterbåge

- Öppna fönstret i 90°, tryck ned sprinten (2) och vrid låsbrickan 90° som bilden nedan visar. För att frigöra bågen upptill, lyft försiktigt gångjärnsarmen .
WARNING! Risk för personskada! Arbeta alltid tillsammans med någon när bågen ska demonteras.
- När bågen är frigjord upptill, vrid tillbaka bågen i stängt läge.
- Luta bågen försiktigt inåt rummet (som bilden visar) och lyft uppåt.



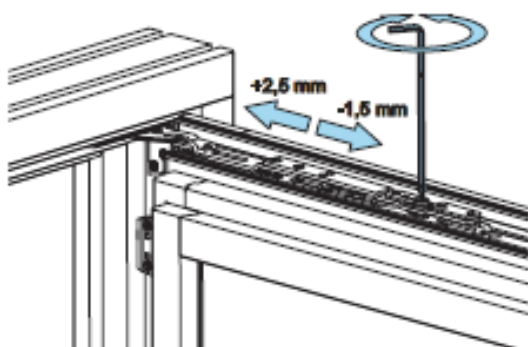
Installation av fönsterbåge

- Manövrera handtaget så att kolvar befinner sig i läge för att öppna fönstret sidohängt. Ta hjälp av instruktionen "*Manövrering handtag Dreh-kipp*" om du är osäker på vilket läge handtaget ska vara i.
- Det nedre gångjärnet ska vara i stängt läge (1).
- Sänk sedan försiktigt ned bågen enligt bilden nedan. Viktigt tapparna (2) och (3) placeras rätt i gångjärnets bågdelen.
- När bågens nedre del står korrekt på gångjärnet, vrid ut bågen 90° och sätt fast det övre gångjärnet enligt bild till höger nedan.
- **WARNING!** Risk för personskada! Arbeta alltid tillsammans med någon när bågen ska lyftas/monteras.

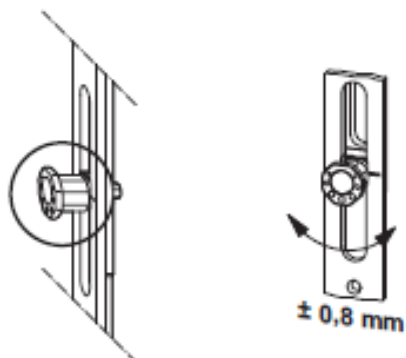


Justering av fönster

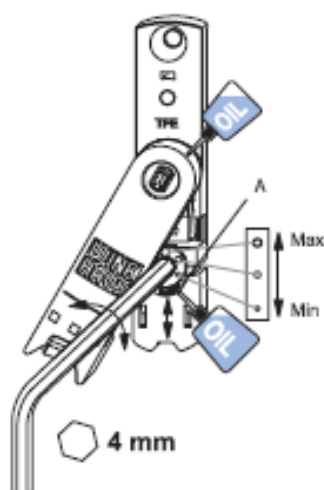
Justering överkant båge



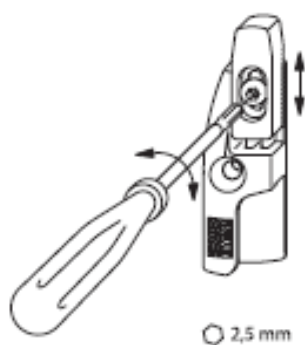
Justering stängningstryck



Justering båglyftare

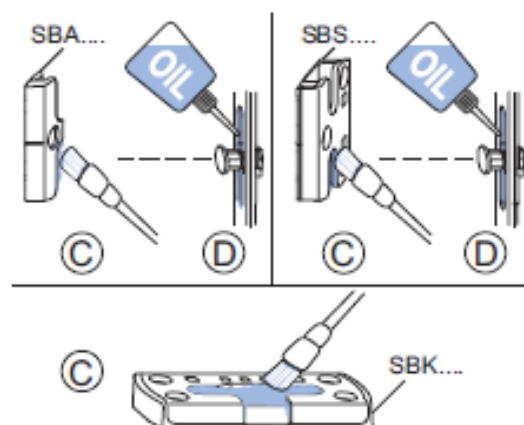
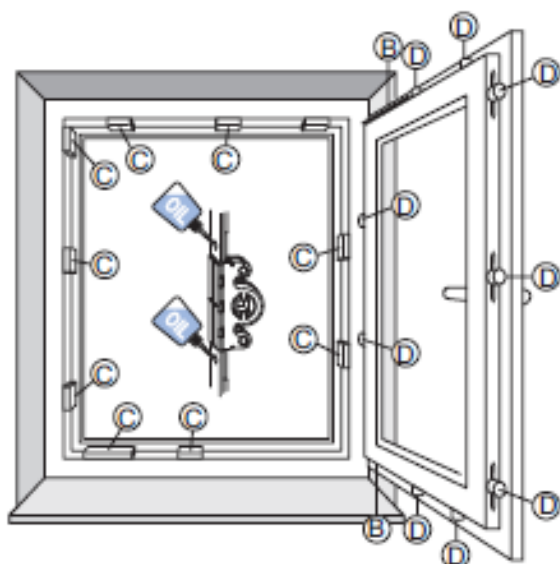


Justering båglyftarbleck



Rengöring/smörjning av beslag

Vid smörjning av beslagen används lämpligast symaskinsolja.



Anteckningar

[illegible]



SNIDEX

Skolgatan 1, 937 32 Burträsk | +46 (0)914-438 00 | info@snidex.se www.snidex.se