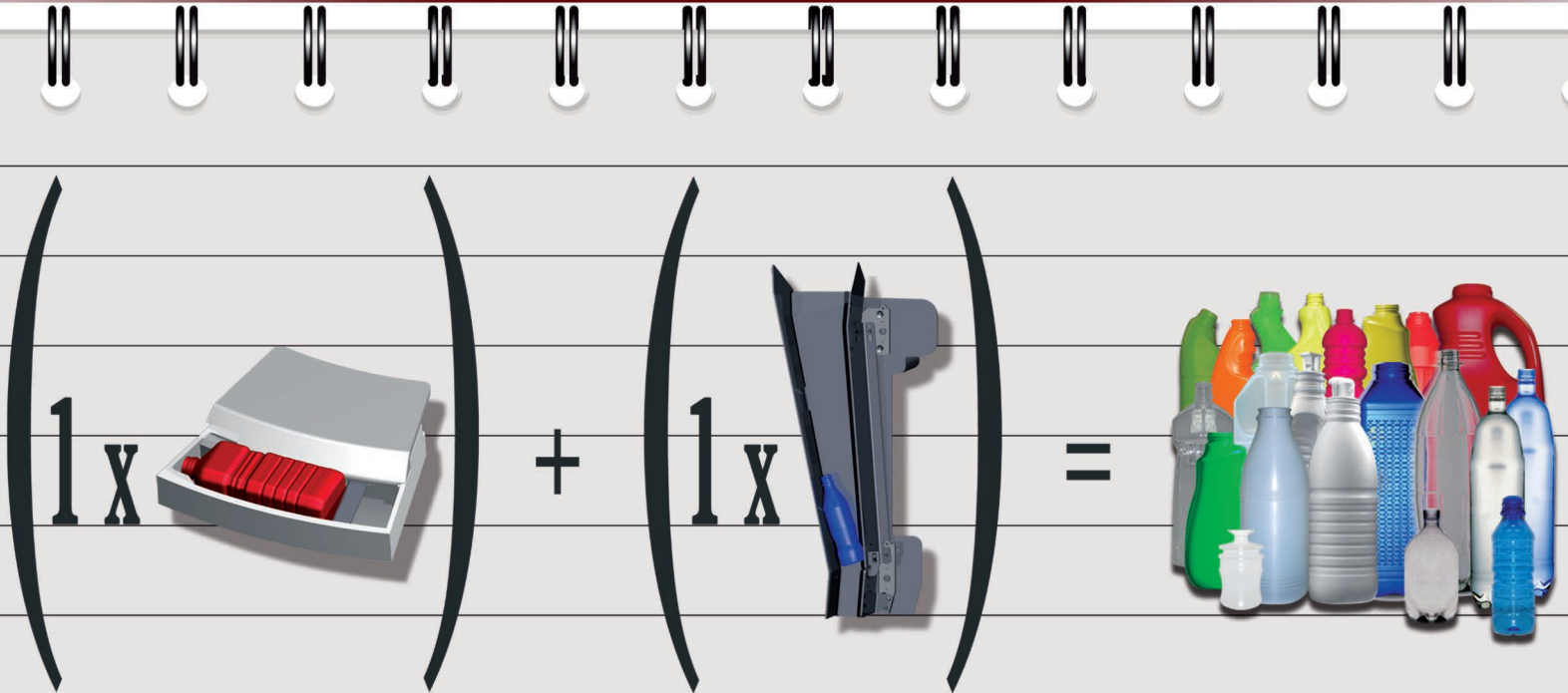




POSIFLEX - M

SISTEMA MANUAL DE CAMBIO DE FORMATO



Un solo juego de formato (piezas selectoras y embudos) sirve **para un amplio rango de botellas** de distintas alturas y diámetros, materiales y acabados.

Se ajusta manualmente siguiendo una simple tabla de colores que indica las posiciones predeterminadas durante la fabricación del equipo.

El tiempo de **cambio de formato** por estación (pieza selectoras y embudo) es de **30 - 40 segundos**.

No es necesario personal cualificado para realizar el ajuste.

No es necesario extraer las piezas de formato del posicionador para llevar a cabo el cambio de formato.

Diseñado para **minimizar tareas de mantenimiento** y piezas de repuesto (como toda la gama POSIMAT).

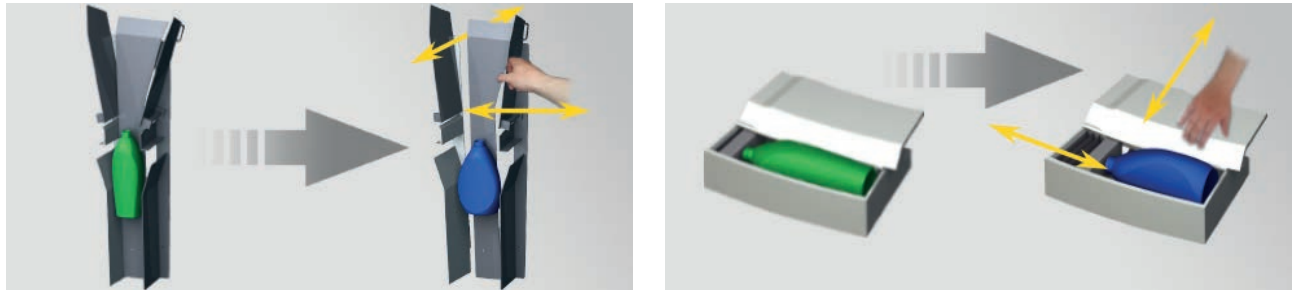
Diseñado para **minimizar el consumo energético** (aire y electricidad).

Salida de botellas adaptable según sus necesidades (mediante charnela o transporte aéreo POSIJET).



Principio de funcionamiento

Las piezas de formato constan de selectores y embudos, ambos están fabricados de distintas partes ajustables entre si.



Durante la fabricación y pruebas de los equipos en POSIMAT, se determina el ajuste necesario para cada una de sus botellas.

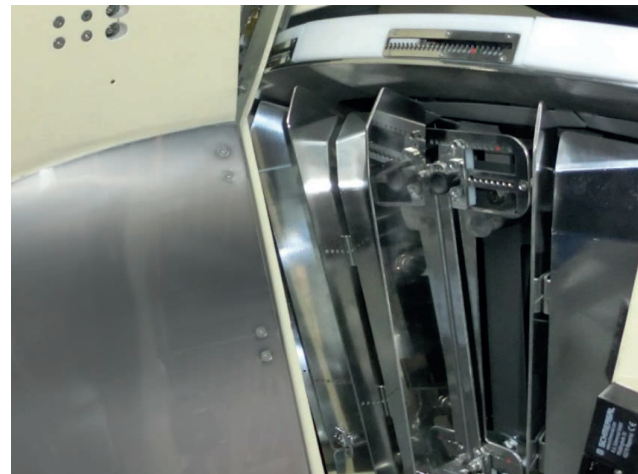
Estas posiciones se identifican por un sistema de colores y se detallan mediante un cuadro resumen de fácil comprensión.

El operario solo debe replicar los ajustes del cuadro para cambiar de formato cada vez. Al ser posiciones prefijadas, no hay opción a desajuste o malinterpretación.

Cambio de formato que puede implementarse tanto en equipos de la serie ACCESS (cabinados) como MASTER (protección fija).



Interior posicionador modelo POSIFLEX-M-15 de la serie ACCESS



Interior posicionador modelo MASTER-FLEX-M-10

No es necesario requerir espacio de almacenamiento para distintos formatos según las botellas que se produzcan.

No es necesario comprar juegos de formatos nuevos para botellas futuras dentro del mismo rango (evitando inversión económica y tiempo de espera de fabricación de nuevas partes).

En caso que en el futuro una botella excediera el rango de botellas implementadas, se podría fabricar un juego nuevo.