



SIMULADORES DE ENTRENAMIENTO MODULARES

Amplíe su programa de entrenamiento práctico con nuestros simuladores modulares LION. Cree de un modo rentable un sinfín de escenarios de fuego para satisfacer incluso el objetivo de formación más especial.

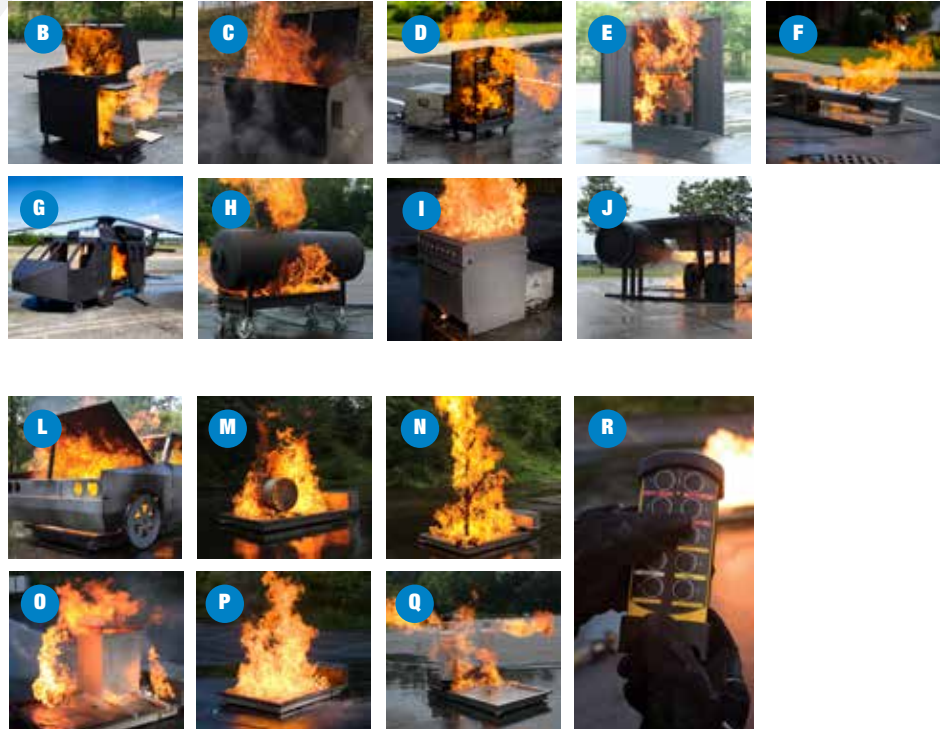
Todos los Simuladores modulares utilizan el mismo sistema de control que el que activa los Simuladores de fuego en un vehículo, un helicóptero y un recipiente a presión, para ayudarle a sacar el máximo partido a su sistema de entrenamiento.

Una única plataforma para todos sus requisitos de entrenamiento

SIMULADORES INTERCAMBIABLES
PARA CONSEGUIR
UN ENTRENAMIENTO EFICAZ
Y REALISTA



PRODUCTOS DISPONIBLES: A. Módulo de control del piloto y del quemador B. Barbacoa C. Contenedor de basura D. Gas natural E. Armario de pinturas F. Tubería con brida G. Helicóptero H. Recipiente a presión I. Cocina J. Avión K. Módulo de control del piloto y del quemador con bandeja de cuatro zonas de quemado L. Vehículo M. Motor eléctrico N. Conjunto de tubería y válvula (árbol de Navidad) O. Cubo de basura P. Simulador avanzado de entrenamiento con manguera Q. Bombona de propano R. Control remoto inalámbrico (no aparece en la fotografía: Remolque de transporte)



NOTA: La disponibilidad del producto y su diseño pueden variar en función de la ubicación del mercado.

SIMULADORES DE ENTRENAMIENTO MODULARES

Especificaciones

MÓDULO DE CONTROL DEL PILOTO Y DEL QUEMADOR

El piloto de aire forzado de calidad industrial garantiza una ignición fiable, incluso en las situaciones más exigentes. La unidad se conecta directamente a simuladores independientes, como el recipiente a presión o la cocina, o se puede usar junto con la bandeja de cuatro zonas de quemado para utilizarlo junto con el helicóptero, el vehículo, el contenedor de basura o el motor eléctrico. Ahora que tiene nuestro sistema de control, añada cómodamente otros simuladores a una fracción de su precio.

SIMULADOR DE FUEGO EN UN MOTOR ELÉCTRICO

El Simulador de fuego en un motor eléctrico recrea un fuego a gran escala en un motor eléctrico industrial. A partir del uso de las distintas zonas de quemado en la bandeja de

fuego, este simulador recrea varios escenarios de fuego eléctrico, desde fuegos de motores en la fase inicial a fuegos totalmente desarrollados con propagación a materiales adyacentes.

SIMULADOR DE FUEGO EN UN CUBO DE BASURA

El Simulador de fuego en un cubo de basura demuestra la evolución de un fuego originado en un cubo y su propagación, e incluye una tapa operativa para un procedimiento de extinción realista. Rete a los bomberos a aproximarse al fuego, utilice una herramienta manual para abrir de modo seguro la tapa y extinguir el fuego. Al estar colocado directamente sobre la bandeja de fuego, se pueden activar varias zonas de quemado alrededor del simulador y recrear así una propagación del fuego.

SIMULADOR DE FUEGO EN UNA TUBERÍA CON BRIDA

El Simulador de fuego en una tubería con brida reta a los alumnos a utilizar las técnicas contra incendios adecuadas al enfrentarse a un fuego provocado por el derrame de un combustible en estado líquido o gaseoso en una conexión entre una tubería y una válvula. La fuente del fuego se puede extinguir aplicando la cantidad y tipo de agente adecuados, cerrando la "válvula" o liberando, en cualquier momento necesario, el botón de hombre muerto.

REMOLQUE DE TRANSPORTE OPCIONAL

(La disponibilidad del producto y su diseño pueden variar en función de la ubicación del mercado) Traslade sus Sistemas avanzados de entrenamiento en extinción de fuegos y Simuladores al lugar

de las prácticas utilizando el remolque de plataforma plana de aluminio. El remolque de transporte incorpora ejes tándem y frenos eléctricos y un sistema de acople de calidad comercial. Cargue y descargue rápidamente los simuladores con el cabrestante de control remoto. Entre las características opcionales se incluye un generador, un compartimento de almacenamiento cerca del gancho, almacenamiento de propano, gato hidráulico eléctrico, rueda de recambio y molinetes eléctricos.



Remolque de transporte