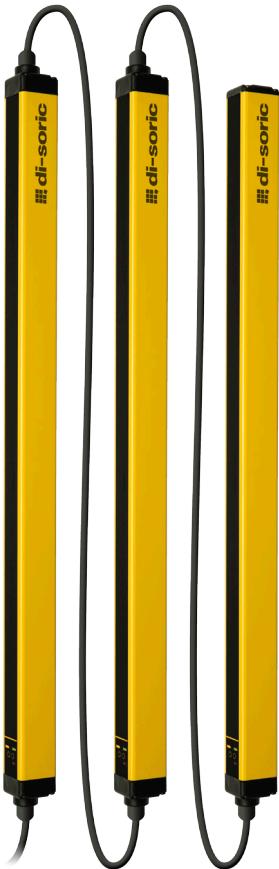
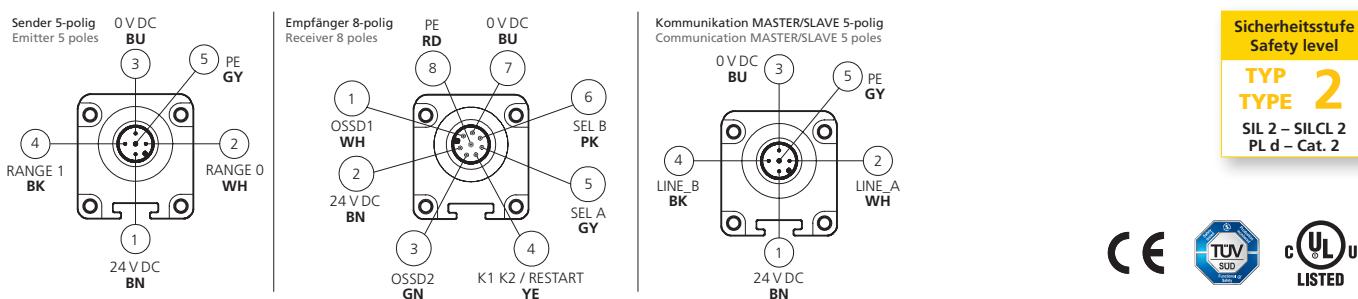


Sicherheitslichtvorhänge /-gitter Typ 2 - Master- / Slave-Modelle, mit integrierten Kontrollfunktionen
Type 2 safety light curtains /-grids - Master / Slave models, with built-in control functions



- Lichtvorhänge für Handschutz, Körperschutz und Anwesenheitskontrolle
 - Lichtgitter mit 2, 3 oder 4 Strahlen für die Erkennung eines Körpers bei der Zugangskontrolle
 - Schutzfeldhöhen von 160 bis 1.810 mm
 - Unterschiedliche Auflösungen und Schutzfeldhöhen kombinierbar
 - Bis zu drei Überwachungsbereiche
 - Nur ein Sicherheitsmodul / zwei Relais als Auswertung notwendig
 - Vereinfachte Verkabelung durch Reihenschaltung
 - Ungeschirmte Anschluss- und Verbindungsleitungen
 - Anschlussleitung Master bis 100 m - Verbindungsleitung Master / Slave bis 50 m
 - Wählbarer manueller oder automatischer Start/Neustart
 - Feedback-Eingang für die Kontrolle von externen Relais (EDM)
 - Hohe Schutzzart
 - Light curtains for hand protection, body protection and presence control
 - Light grids with 2, 3 or 4 beams for body detection in access control
 - Protective field heights from 160 to 1.810 mm
 - Combination of different resolutions and protective field heights
 - Up to three monitored areas
 - Only one safety module / two relays required for evaluation
 - Simplified cabling via series connection
 - Unshielded cable connections
 - Cable connection Master up to 100 m - cable connection Master / Slave up to 50 m
 - Selectable manual or automatic Start/Restart
 - Feedback input for external relay monitoring (EDM)
 - High protection class



Formeln zur Berechnung der Gesamtreaktionszeit bei Master- / Slave-Reihenschaltungen SLI2-...:

Master + Slave	$t_{\text{tot}} = [0,1104 \times (\text{Nr.}_{\text{Master}} + \text{Nr.}_{\text{Slave}}) + 1,1044] \times 2$
Master + Slave 2 + Slave	$t_{\text{tot}} = [0,1104 \times (\text{Nr.}_{\text{Master}} + \text{Nr.}_{\text{Slave}\ 2} + \text{Nr.}_{\text{Slave}}) + 1,3228] \times 2$
Legende / Legend	t_{tot} = Gesamtreaktionszeit Total response time