

# SASSO 100 round wallwasher/floor

trim

048-2740417W 048-279631G 002-90774



Projekt / Typ

Notizen

Anzahl / Datum



## Allgemein

Decke, Einbau

Rotierbarkeit 360°

Weiß, RAL9016<sup>1</sup>

Montage Set Weißes Aluminium

IP20

2530 lm

## LED

2700 K

CRI ≥ 90

L80 / 50000 h

initial MacAdam ≤ 2 SDCM

R<sub>g</sub>: 99, R<sub>f</sub>: 91, R<sub>(1-15)</sub>: 89

MR 0.53

MDER 0.48

## Optisch

wallwasher floor

PstLM ≤ 1.0<sup>2</sup>

SVM ≤ 0.4<sup>2</sup>

## Elektrisch

nicht dimmbar

220-240 V

System 27.5 W

Einsatz 23.4 W

36 Vf

700 mA

SK2

System 92 lm/W<sup>3</sup>

Einsatz 108 lm/W<sup>3</sup>

## Abmessungen

mit Rand

Durchmesser 118 mm

Höhe 96 mm

0.65 kg

## Ausschnitt

Durchmesser 108 mm

min. Deckenstärke 2 mm

max. Deckenstärke 25 mm

Einbautiefe 100 mm

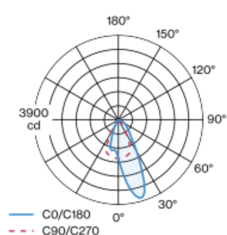
<sup>1</sup> RAL Code

<sup>2</sup> Wert von umgebendem Produkt bei Vollast (ungedimmt)

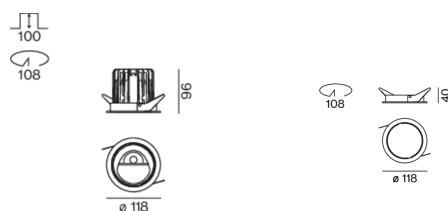
<sup>3</sup> inkl. Berücksichtigung von optischen Verlusten und der Effizienz des Betriebsgeräts

Runder Einbaustrahler aus Aluminiumdruckguss; 1-flammig; Oberfläche Weiß; 360° drehbar; werkzeuglose Montage im Montageset durch patentiertes Kugelschnappsystem; rundes Einbaugehäuse; mit umlaufendem Rand Weißes Aluminium; geeignet für Deckenstärken von 2-25 mm; passive Kühlung der LEDs durch optimierte Kühlkörpergeometrie; keine Bildung von Mehrfachschatten; Lichtfarbe 2700 K; Binning initial MacAdam ≤ 2 SDCM; CRI ≥ 90; min. 80% des Lichtstromes nach 50000 Betriebsstunden; energieeffiziente LEDs mit hoher Farbwiedergabe; mit speziell berechnetem, asymmetrischem Reflektor für homogene vertikale Beleuchtungsstärken; hochwertiger Reflektor mit mikrofacettierter, aluminiumbedampfter Oberfläche; SK2; inkl. Konverter, nicht dimmbar; Anschlussdose für Weiterverdrahtung, 3-polig oder 5-polig, als Zubehör erhältlich; Zubehör wird separat angeführt; Lichtquelle durch autorisierte Fachleute austauschbar; Betriebsgerät durch autorisierte Fachleute austauschbar;

## Lichtverteilung



## Produktskizze



## Montage- anleitung



## Beleuchtungs- rechner

