

# NOBA 50 suspended

MOVE IT 10

030-6910537



Projet / Type

Notes

Quantité / Date



## Général

Plafond , Rail Suspendu

blanc signalisation , RAL 9016 <sup>1</sup>

IP20

793 lm

insert optique 123 lm/W<sup>2</sup>

## LED

3000 K

CRI ≥ 90

L80 / 50000 h

MacAdam initial ≤ 2 SDCM

R<sub>g</sub>: 100 , R<sub>f</sub>: 91 , R<sub>f(1-15)</sub>: 88

MR 0.59

MDER 0.53

## Optique

wide flood

angle de faisceau 67°

PstLM ≤ 1.0 <sup>3</sup>

SVM ≤ 0.4 <sup>3</sup>

## Electrique

DALI-2

48 V

luminaire 7.2 W

luminaire 110 lm/W<sup>4</sup>

insert optique 6.4 W

CP3

1 DALI Addr.

## Physique

diamètre 50 mm

hauteur 50 mm

1500 mm

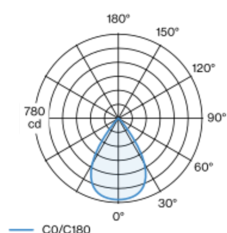
<sup>1</sup> Code RAL

<sup>2</sup> INSERT OPTIQUE: y compris la prise en compte des pertes optiques.

<sup>3</sup> Valeur du produit contenant à pleine charge (non atténué)

<sup>4</sup> APPAREIL : avec prise en compte des pertes optiques et de l'unité de contrôle. SYSTÈME : avec prise en compte des pertes optiques, de l'unité de contrôle et de l'efficacité du dispositif.

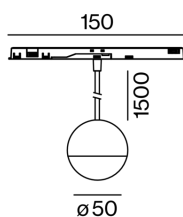
## Répartition de la lumière



wide flood 67°

h (m)	E0° (lx)	ø (m)
1	754	1.31
2	188	2.63
3	84	3.94
4	47	5.26
5	30	6.57

## Dessin de fabrication



## Notice de montage



## Calculateur d'éclairage



# NOBA 50 suspended

MOVE IT 10

030-6910537



Projet / Type

Notes

Quantité / Date

## Facteur de maintenance

Temps de fonctionnement [h]	10 000	20 000	30 000	40 000	50 000
LLMF	0.96	0.92	0.89	0.85	0.82
LSF	1	1	1	1	1

MF

MF

LMF<sup>a</sup>

LMF × RSMF × LLMF × LSF

Facteur de maintenance

Facteur de maintenance du luminaire

RSMF<sup>a</sup>

LLMF

LSF

Facteur de maintenance des parois du local

Facteur de maintenance du flux lumineux

Facteur de survie des lampes

<sup>a</sup> Selon "CIE 97, Maintenance of indoor electric lighting systems", 2005, ISBN 3-900-734-34-8. Les valeurs doivent être déterminées par le planificateur.

## Accessoires de montage

### HOOK

COULEUR	Ø (MM)	NUMÉRO(S) ARTICLE(S)
blanc signalisation	16	030-1000017
noir profond	16	030-1000018

