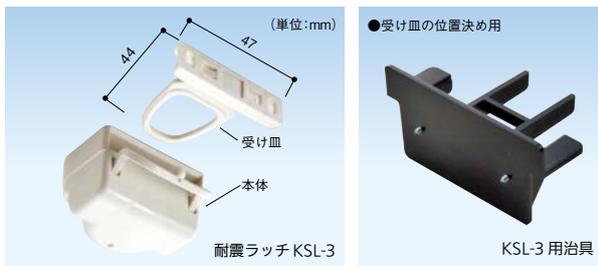


“揺れ”を感知して扉をロック!



- 地震時に揺れを感知するとロック機構が作動して扉の開放を防ぎます。
- 揺れがおさまり、静止状態になるとロックが自動的に解除されます。
- 治具(別売)を使用すると取付位置決めが簡単にできます。

システムキョーク 耐震ラッチ(扉用)

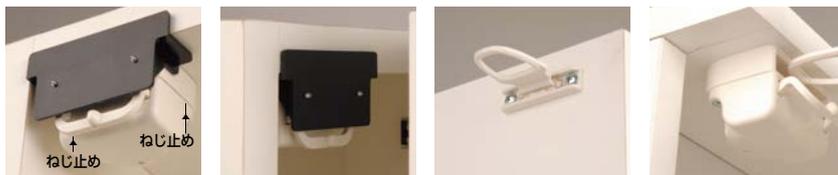
商品コード	品名	価格
484-0100	耐震ラッチKSL-3	1セット 780円 (税抜き)
484-0103	KSL-3用治具	1個 250円 (税抜き)

- 材質:耐震ラッチ/POM樹脂、治具/ABS樹脂
- 付属ねじ:本体/皿タッピンねじ 3.5×25mm、受け皿/トラスタッピンねじ 3.5×14mm
- 対応扉幅:W150~600mm

施工方法 耐震ラッチ(扉用)の施工方法

⚠️ 施工上のご注意

- 耐震ラッチはキャッチ付のスライド丁番が付いた扉にのみ使用できます。
 - 施工前にロックピンが上がりロック状態にある場合は、天板などを利用して水平状態に保ち、レバーを指で10秒程押し続けた後、指を離すと解除されます。
 - インセット扉に使用した場合、強制解除ができない場合があります。
- ※非常に感度が高い商品なので取付場所付近の傾きが前後左右方向で1度以上ある場合、正常に作動しなくなる恐れがあります。



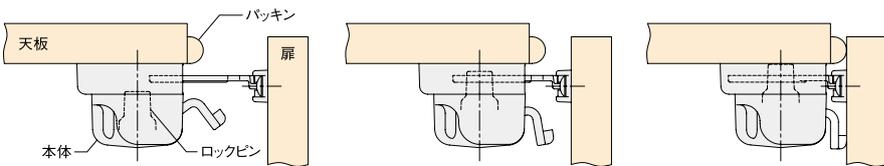
- 1 本体の固定**
耐震ラッチ本体に治具をはめ込み扉枠にあて、本体をねじで固定します。
- 2 位置の決定**
受け皿の位置決めのため扉を治具の鉤に軽く押し当て、ねじ止め位置を決定します。
- 3 固定**
鉤で印を付けた位置にねじで受け皿を固定してください。このとき受け皿の「上」の刻印が上側になるよう取付けます。
- 4 完成**
治具をはずし受け皿が本体に納まるか確認して完成です。(キャビネットが水平でなかったり、揺れている時は扉は閉まりません)

スライド丁番はこちら

P.504



ロックのしくみ



■ 平常時

ロック装置は作動しませんので扉の開閉に支障はありません。ロックピンが扉の開閉のたびに上下動します。

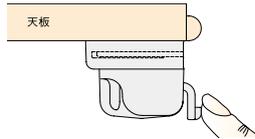
■ 揺れを感知した時

地震などの揺れを感知するとロック機構が作動し、ロックピンが固定されて扉が開閉するのを防ぎます。

■ ロックした場合の解除方法

地震の揺れがおさまって静止状態になってから扉を完全に閉め切ると自動的にロックが解除されます。

※取付前にロック状態になっている時の解除方法



- キャビネット等に取付け、水平状態を保つ。
- レバーを指で押す。(10秒ほど押し続ける)
※鋼球が動いて音がゴロゴロしている時はレバーを離してもロック状態から解除にはなりません。
- レバーから指をはずすとロック解除されます。

揺れを感知してロック! 手動でもロックできる。

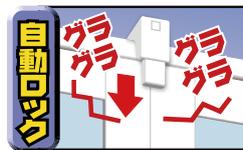
- 揺れによる食器等の飛び出しを防止します。
- ロック方法が選べて安心。(自動ロック&手動ロック)



通常時

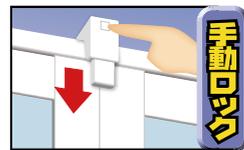
揺れてロック

揺れると自動で感知し即ロック



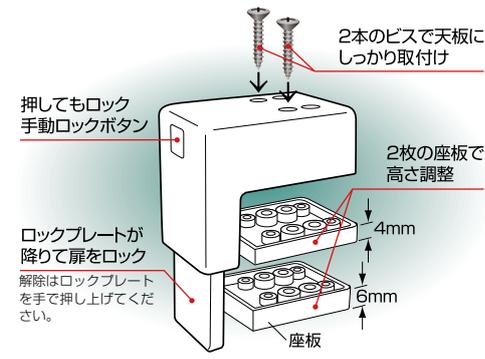
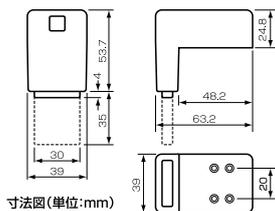
押してロック

ボタンでシッカリ作動確認



ノムラテック
スーパーひらかんゾー
229-0222 N-2136

- 1個 **2,200円**(税抜き)
- 材質:本体・座板/ABS樹脂、ねじ/スチール
- 付属品:座板4mm・6mm 各1枚
ナベタッピンねじ 3×30 2本、3×40 2本(底板使用時)



押してもロック
手動ロックボタン

ロックプレートが降りて扉をロック
解除はロックプレートを手で押し上げてください。

⚠️ 使用上のご注意

- 天板のフチのカタイ部分(棧)に木ねじで2ヶ所にしっかり取付けてください。
- 本製品は地震により開き戸が開くと想定される前後のゆれに作動するように設計されておりますので食器棚に対して左右のゆれには感知しない場合があります。
- ご使用環境によっては、扉の開閉動作や周辺を歩行等で発生する小さな振動を感知し作動する恐れがあります。
- 本商品は震度5迄で作動する様、人工的なゆれで検査を行っておりますが、地震のゆれ方、大きさ、ゆれの方向により、震度5以上でも作動する場合としない場合があります。又、震度5より小さな震度でも作動する場合もございます。

最新情報は
こちらから



耐震・防災

家具の耐震

構造の耐震

防災用品

パリアフリー

金物

収納・内装

建築資材

水まわり

防犯

耐震・防災

ペット用品

接着・テープ・

清掃・補修

道具・工具

お役立ち

コーナー

豆知識

ご利用方法