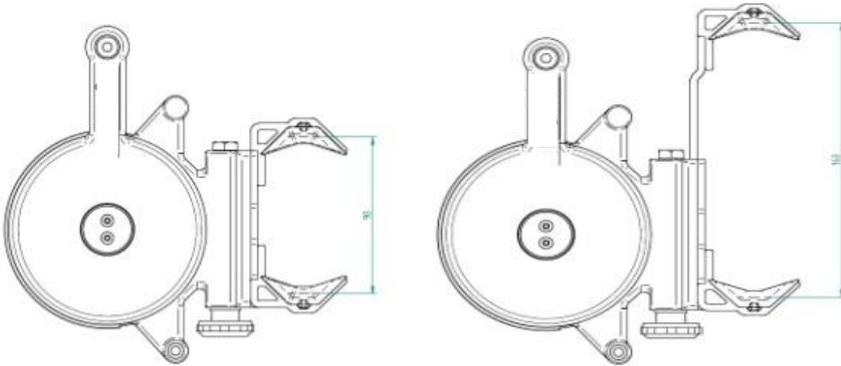


Réf. : BAL1000 (sur galerie alu MTS) et BAG1000 (sur galerie acier MTS)

## 1- Mise en place du boîtier d'arrimage :

Dévisser la tête de boulon avec une douille de 13 mm jusqu'à ce que l'ouverture entre la mâchoire haute et les mâchoires basses corresponde à la hauteur du montant de la galerie.



## 2- Positionner le boîtier à l'endroit souhaité sur le montant de la galerie :

(Le boîtier ne doit pas être positionné face aux barreaux de la galerie)



Tourner la tête de boulon en haut jusqu'à mise en léger serrage des mâchoires sur les bords du montant.

Attention à ne pas déformer les mâchoires.

PAS OK



OK

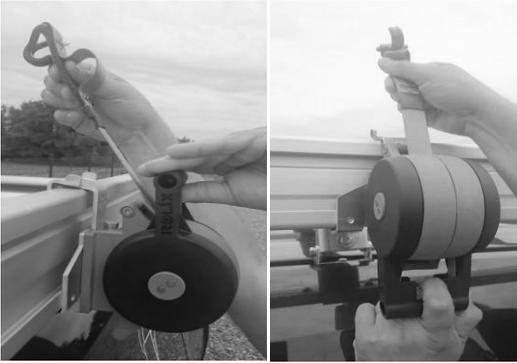


Le serrage doit juste rendre le boîtier à sangle immobile et empêcher tout mouvement de translation sur le montant latéral.

Toujours laisser l'écrou borgne du bas libre durant l'opération !

### 3- Utilisation :

**3-1. Pour libérer la sangle : Appuyer sur la gachette et placer la poignée en position verticale haute ou basse. La poignée peut être placée verticalement vers le haut ou verticalement vers le bas.**



**3-2. Tenir la poignée en position verticale et tirer sur le crochet pour dérouler la sangle à la longueur souhaitée.**

**3-3. Sanglage :**

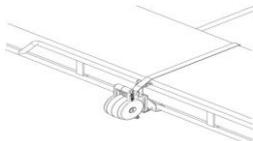
**Le boîtier à sangle est conçu pour permettre d'enrouler la sangle autour de l'objet à arrimer et fixer le crochet d'arrimage dans le bas du boîtier.**

**Dans ce cas, l'objet à arrimer est mis en compression contre le montant latéral de la galerie.**

**Passer la sangle au-dessus de l'objet à arrimer et fixer le crochet au tube d'accroche dans le bas du boîtier à sangle.**



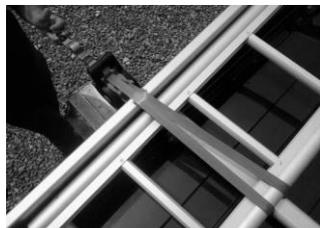
**Cas particulier:  
Risque de Rotation**



**Pour les objets rectangulaires à transporter dont la hauteur est inférieure à la hauteur du montant de la galerie, il existe un risque de mise en rotation de l'objet qui pourrait entraîner sa perte.**

**Dans ce cas, il est indispensable de :**

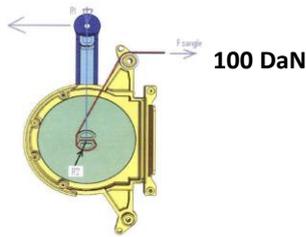
- 1- Passer la sangle au-dessus de l'objet à arrimer.**
- 2- Passer la sangle sous la traverse de la galerie et remonter.**
- 3- Repasser de nouveau au-dessus de l'objet à arrimer.**
- 4- Passer le crochet entre la poignée et le boîtier et le fixer au tube d'accroche inférieur du boîtier.**
- 5- Mettre la sangle en tension avec la poignée.**



## 4- Recommandations importantes :

1 La tension dans la poignée ne peut pas excéder 35 DaN, ce qui correspond à une tension de maximum 100 DaN dans la sangle.

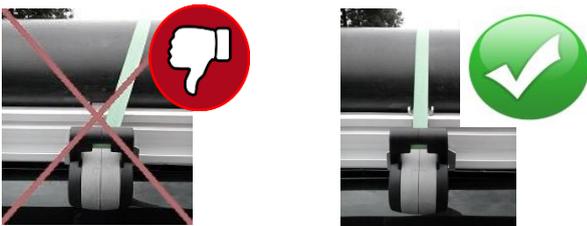
35 DaN



Tous les boîtiers d'arrimage ont subi des tests à une Force de 50 daN appliquée sur la poignée avant leur commercialisation.

2 La sangle doit être tendue perpendiculairement au montant de la galerie.

La mise en tension d'une sangle placée en oblique conduira au relâchement inévitable de la sangle durant le transport, avec pour conséquence la libération, voire la perte des objets arrimés.



3 Toute arête vive d'un objet arrimé en contact avec la sangle doit être protégée pour être adoucie et ainsi éviter l'usure prématurée et le cisaillement de la sangle.

4 La mise en tension des objets arrimés doit être vérifiée régulièrement, surtout lors de conditions climatiques variables qui peuvent modifier la tension dans la sangle.

Un contrôle est également à effectuer entre 2 trajets.

5 Vérifier l'état de la sangle lors de chaque utilisation.

Une sangle effilochée ou cisillée ne peut plus être utilisée.

6 Pour des raisons évidentes de sécurité, il est vivement recommandé d'utiliser au moins 2 boîtiers d'arrimage par côté de galerie, même pour les objets courts à arrimer.

7 Le poids et le volume des objets à transporter sont soumis à la réglementation des constructeurs en automobiles et en équipements automobiles, et de manière générale au code de la route.

8 La société MTS décline toute responsabilité pour l'endommagement des objets et équipements en contact avec le boîtier d'arrimage, avec la sangle ou avec le crochet de sangle.

La société MTS décline toute responsabilité des conséquences directes et indirectes causées par la perte lors du roulage d'un objet arrimé à la galerie.

**Seul l'utilisateur reste entièrement responsable de son arrimage et des conséquences d'un mauvais arrimage éventuel.**