

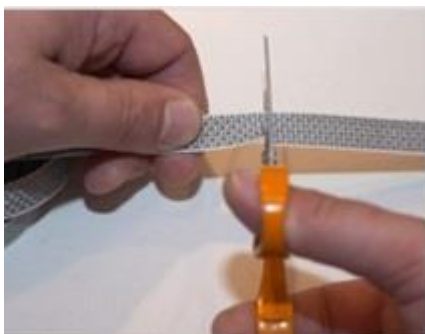


Redőnyheveder, redőny gurtni csere, lépésről lépésre



Gurtni csere 1. lépés

Előkészítjük az eszközöket, amikre szükségünk lesz.



Gurtni csere 2. lépés

A megfelelő hosszúsági méretre vágjuk a **gurtnit**.



Gurtni csere 3. lépés

A vágásnál a szabad, "nyitott" fonalvégeket rövid ideig melegítjük. Éppen csak, hogy megolvadjanak, hogy elejét vegyük a **gurtni** foszlásának.



Gurtni csere 4. lépés

A képen látható módon visszahajtjuk a **gurtnit** a rögzíteni kívánt végén. A visszahajtott rész kb.: 2 cm legyen. Az ollóval elkészítjük a kb.: 5 mm-es hasítékot a redőny gurtnin.



Gurtni csere 5. lépés

Amennyiben jól dolgoztunk úgy a képen látható kb. 1 cm-es hasíték van a **redőnyheveder** végén.



Gurtni csere 6. lépés

A hasítékban képződött szabad, "nyitott" fonalvégeket a 3. lépésben már ismert módon, öngyújtó segítségével, megolvasztjuk.



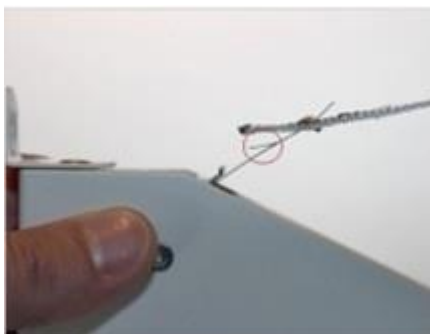
Gurtni csere 7. lépés

A képen látható módon a redőny automatából kivezetett profilra helyezzük **redőny gurtnit**.



Gurtni csere 8. lépés

A 7. lépéshez képest 90 fokkal elfordítjuk a **gurtnit**, így az már készen áll, hogy a redőnyautomata szerkezete felcsévélje.



Gurtni csere 9. lépés

A **redőnyhevedert** megfeszítve, a rugórögzítőt mintegy kihúzva, (a lényeg, hogy az ábrán piros körrel jelzett rögzítő elem elemelkedjen a redőnyautomata nyelvétől) kiemeljük a rögzítő elemet a helyéből.



Gurtni csere 10. lépés

A mutatóujjunk segítségével a gurtnit záró nyelvet kissé benyomva, szabad utat biztosítva a gurtninak, beengedjük a **gurtnit** a redőny automatába.



Gurtni csere 11. lépés

Amennyiben helyesen követtük az útmutatót, abban az esetben a képen látható végeredményt kaptuk.

Helyes felszerelés a falra. A képeken egy redőnyön kívül elhelyezett automata látható, de az általában az automatát belülről az ablakra, vagy falra szereljük, úgy, hogy a gurtni függőlegesen fusson a bevezető és az automata között.

Amennyiben nem függőleges a futás a gurtni foszlani kezd a súrlódástól, amely korai szakadáshoz vezet.

