



## MAXIM BALLISTIC

*Polycarbonate Bronze DX*



### MONTURE

- Monture injectée (injection bi-matières)
- Protection frontale bi-matières (absorbe les chocs)
- Pont nasal souple – taille universelle (ajustable)
- Système de ventilation sur la barre frontale
- Branches droites, courtes et plates pour le port sous casque anti-bruits et de chantier
- Résistance à la chaleur : jusqu'à 130° C
- Poids : 29 g.

### OCULAIRE

- Bi-oculaire PC asphérique breveté (vision 18°)
- Qualité optique classe 1 (aucune déformation)
- Oculaire teinté marron-jaune (teinte solaire)
- Filtration UV 100% (conforme à la EN 172)
- Résistance à l'impact de faible énergie (45 m/s)
- Revêtement DX (anti-buée, anti-rayures, anti-statiques, anti-attaques chimiques)
- Transmission de la lumière visible = 20%

### UTILISATION

- Travaux extérieur ou sous forte luminosité
- Usage général et projections mécanique
- Meulage, perçage, usinage, fraisage...
- Protège des rayons solaires et de l'éblouissement
- Protège du coup d'arc (filtration UV 100%)
- Protège de la lumière bleue
- Protège de la buée

### CONTRE INDICATION

Ne pas utiliser comme protection contre les projections liquides, les poussières, le métal fond ou encore pour les travaux de soudage ou laser

### MARQUAGE DE LA MONTURE

*AOS EN166 - F CE*

AOS = fabricant Aearo  
EN166 = numéro de la norme  
F = résistance à l'impact (45 m/s)  
CE = sigle européen

### NORMES

Cet article est conforme à la directive 89/686/CEE du conseil Européen et à la norme EN 166 : 2001

Examen CE de type N° 1202

Testés par l'INSPEC, organisme notifié N°0194  
Upper Wingbury Courtyard, Wingrave, Aylesbury  
Buckinghamshire, HP22LW, England

*Conforme aux normes EN166 - EN172*

### MARQUAGE DE L'OCULAIRE

*5-2,5 . AOS . 1 . F*

5 = n° de code - filtre solaire (EN172)  
2,5 = n° d'échelon (oculaire teinté marron-jaune)  
AOS = fabricant Aearo  
1 = qualité optique pour port permanent  
F = résistance à l'impact (45 m/s)

### REFERENCE PRODUIT

Code Produit	Monture	Oculaire	Matériau
13297-00000			PC anti-buée DX