

## Hvorfor bør man altid ombygge et armatur når der skiftes til LED-rør ?

Mange leverandører oplyser at det ikke er nødvendigt at foretage ændringer i armaturet når man skifter til LED-rør, og i princippet har de ret, da rørene vil virke hvis man blot ombytter glimtænderen med den medfølgende sikring.

På denne måde slipper kunden for arbejdet eller udgiften til elektrikerens.

***MEN det er ikke den rigtige løsning! Vi anbefaler klart at man foretager ændringer.***

### Ombygning af armaturer med konventionel spole og glimtænder:

Der vil sidde en kondensator i armaturet, som "fasekompenserer" således at der ikke er en masse spildeffekt ved brug af alm. lysrør.

Når man monterer et LED-rør vil kondensatoren "trække i den forkerte retning" og det vil medføre en højere strøm i installationen og en stor "blindeffekt".

Blindeffekt betyder at elværket skal producere energi der blot forsvinder, og selvom slutbrugere så vil spare penge, vil miljøet ikke få nogen gevinst (Moralsk forkert).

Den højere strøm i installationen kan medføre varme kabler, og problemer med sikringer der springer, og i yderste konsekvens medføre øget brandfare.

DERFOR skal man altid frakoble kondensatoren og bruge et LED-rør med en høj "PowerFactor" (Pf) på over 0,9, samt skifte glimtænder til sikring.

Dette er en meget simpel og let løsning!

Spolen kan man lade sidde og den vil have et lille merforbrug på typisk 3% af effekten.

Den optimale løsning er dog altid at forsyne LED-røret med 230V efter de medfølgende anvisninger og diagrammer.

HUSK at sætte et klistermærke i så man ved at armaturet kun er til LED-rør.

Ved at frakoble kondensatoren opnås:

- besparelse for både dig og miljøet
- sikkerhed for din installation

Ved også at eliminere spolen opnås:

- længere system levetid (da spolen vil blive defekt på et tidspunkt).
- 3% lavere system forbrug.

I armaturer med Hf-spoler (ingen glimtænder) bør man altid forsyne direkte med 230V.

Nogle rør lyser med spolen tilkoblet, men mange spoler vil medføre kort levetid på røret.