

Martillo ebanista con mango de madera / 8005



Referencia: 8005-A
 EAN-13: 8414299138207
 Marca: Bellota

Peso de la cabeza (en g): 135

- Cualquier golpeo será un éxito.
- Acero forjado de máxima calidad con temple y durezas homogéneas.
- Ni se rompe, ni se deforma ni se desgasta.
- Fiable y seguro a partes iguales.
- El mango de madera de haya que procede de bosques gestionados de forma sostenible y fuentes controladas (PEFC/14-35-00020) y la cuña de fibra de vidrio patentada es ideal para herramientas de golpeo.

Descripción general

Martillo ebanista profesional con cabeza de acero forjado (control de durezas en las zonas de golpeo). Mango de madera de haya que procede de bosques gestionados de forma sostenible y fuentes controladas (PEFC/14-35-00020). Garantía en la unión con la cuña de fibra de vidrio Patentada (seguridad). Para trabajos de ebanistería.

Características

Peso de la cabeza (en g)	135
Uso	Si eres ebanista y buscas tu martillo, este es perfecto para el golpeo de piezas, principalmente chapa o acero.
Altura de la cabeza (en cm)	1.8
Longitud del mango (en cm)	28
Material del mango	Madera de Haya
Tipo de unión	Con cuña
Material de la cabeza	Acero
Diámetro máximo de la zona de agarre (en mm)	23

Acabados

Color	Negro;Madera
Material	Acero;Madera de haya
Acabado	Pulido;Pintado;Barnizado

Certificaciones

Garantía	De por vida exc. uso incorrecto/desgaste natural
Certificación	PEFC

Dimensiones

Largo artículo (cm)	2
Ancho artículo (cm)	8.5
Alto artículo (cm)	28

Datos packaging

Unidad de contenido	Pieza
Cantidad de contenido	1.00
Producto empaquetado: largo (cm)	2,00
Producto empaquetado: ancho (cm)	8,50
Producto empaquetado: alto (cm)	28,00

Clasificación

UNSPSC	· Herramientas y Maquinaria General / Herramientas de mano / Herramientas de perfilar / Martillo de carpintería (27111622)
AECOC	· SECTOR FERRETERÍA Y BRICOLAJE / HERRAMIENTAS / HERRAMIENTA MANUAL / HERRAMIENTAS GOLPEO Y DEMOLICIÓN (08040509)

Enlaces

video	Tomas falsas David
video	Martillería Bellota
video	Martillería Bellota