



BEERMAX



Chaque goutte **compte** ————— Maximisez la rentabilité de la bière

BOISSONS FRAICHES | BIÈRE | VIN

Beermax s'intègre à vos systèmes de points de vente pour **contrôler et autoriser la distribution de bière** en temps réel, à distance. Il **ferme les vannes** jusqu'à ce que les commandes soient générées sur le point de vente ou **ouvre les vannes** pour que les clients puissent être servis avant le paiement.

- ✓ Contrôle jusqu'à 6 lignes
- ✓ S'intègre aux installations traditionnelles
- ✓ 2 modes de service
- ✓ Intégration du point de vente
- ✓ Possibilité de paramétrage à distance

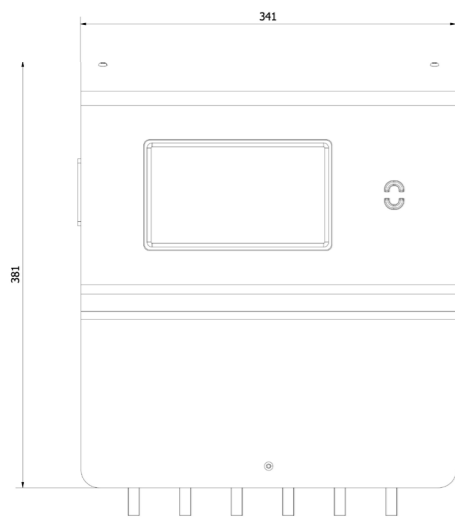


Référence
03.13.70

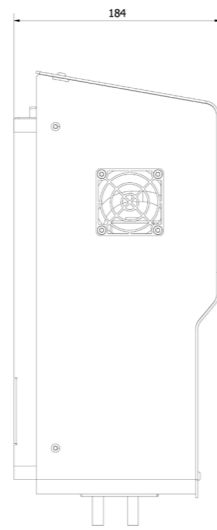
Équipement connecté
à Loop³⁶⁰ Analytics



Dimensions



Vue frontale



Vue latérale gauche

Caractéristiques principales

- ✓ Jusqu'à 6 lignes gérées
- ✓ S'adapte à toute installation de bière traditionnelle
- ✓ Écran tactile 7"
- ✓ Visualisez en temps réel le ratio vendu / coulé directement sur la machine
- ✓ Installation à l'intérieur ou à l'extérieur de la chambre froide

Caractéristiques techniques

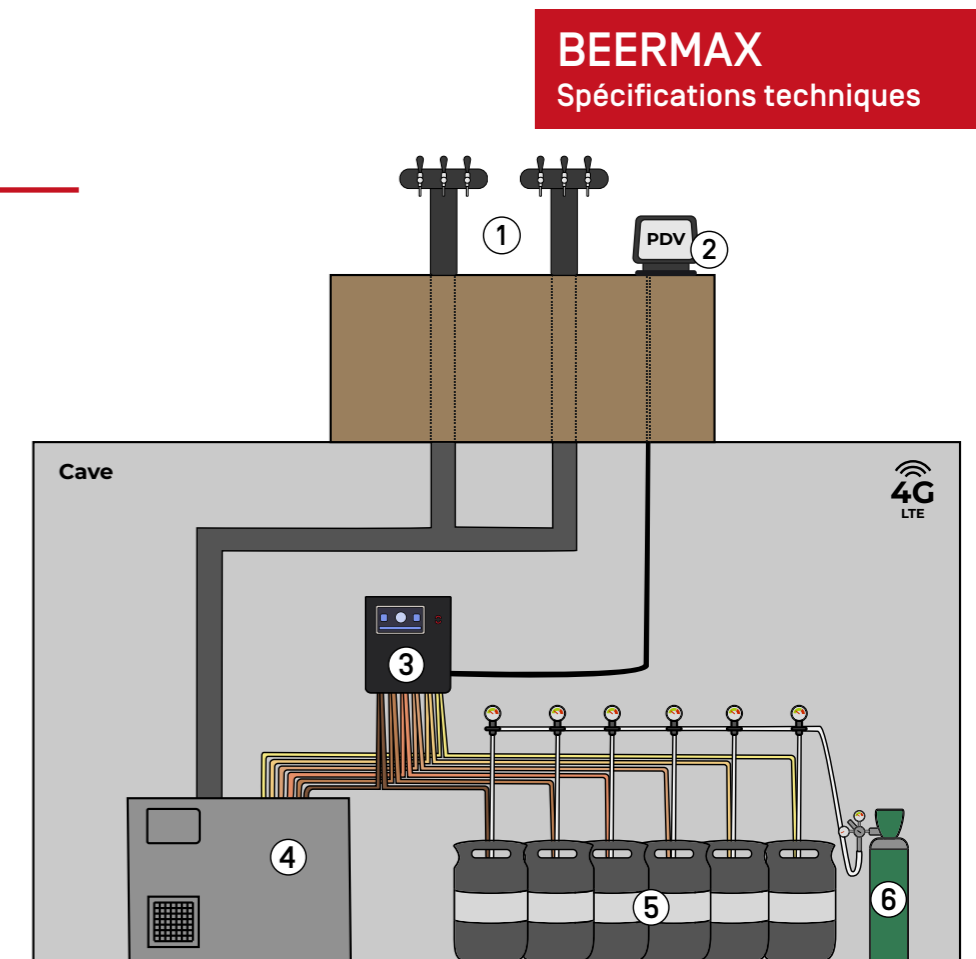
- ✓ **Données physiques**
hauteur : 381 mm
largeur : 341 mm
profondeur : 184 mm
poids : 9 kg
- ✓ **Données électriques**
tension de secteur :
fiche femelle type J 100-240 V
fréquence : 50 Hz
puissance : 240 W
AC courant :
4A@115VAC
2A@230VAC
1.2@277VAC

Pré-requis de la cave

Installation 1

Le Beermax doit être placé **entre les fûts et le refroidisseur**.

- 1 - Tourelle trois robinets
- 2 - Système de point de vente
- 3 - Beermax
- 4 - Refroidisseur
- 5 - Fûts premix
- 6 - Bouteille de gaz



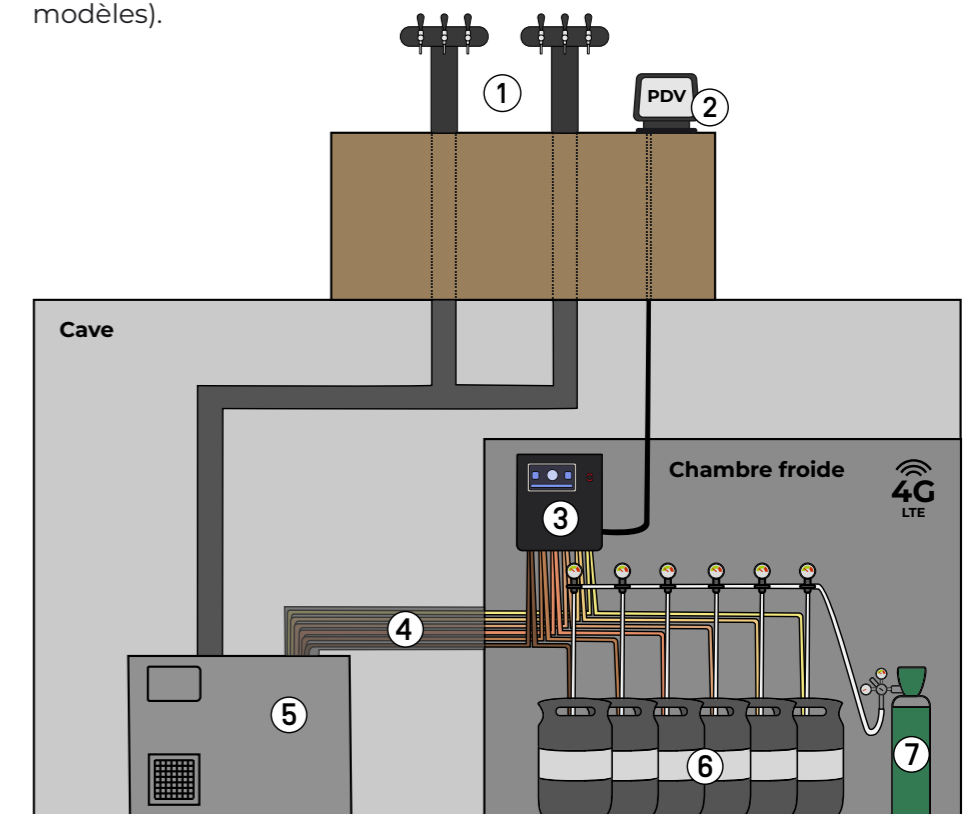
Aménagement non contractuel

Le Beermax doit être **connecté au réseau local** du système de point de vente (pour les deux modèles).

Installation 2

Le Beermax peut également être placé dans une chambre froide.

- 1 - Tourelle trois robinets
- 2 - Système de point de vente
- 3 - Beermax
- 4 - Conduit de la chambre froide au refroidisseur
- 5 - Refroidisseur
- 6 - Fûts premix
- 7 - Bouteille de gaz



Aménagement non contractuel