

**TABELA DE CARGAS E ALCANCES - IMK 25 TS**

Ângulo (Graus)	1º ESTÁGIO		2º ESTÁGIO		3º ESTÁGIO		JIB PRINC.		JIB. AUX.	
	Raio (m)	Carga (ton)	Raio (m)	Carga (ton)	Raio (m)	Carga (ton)	Raio (m)	Carga (ton)	Raio (m)	Carga (ton)
75°	1.45	25.00	3.00	13.85	4.56	8.70	7.56	2.15	9.26	0.50
70°	2.24	25.00	4.30	12.15	6.35	6.50	9.79	2.15	11.89	0.45
65°	3.01	25.00	5.55	9.80	8.08	5.55	11.93	1.60	13.90	0.40
60°	3.75	18.00	6.75	8.20	9.75	4.60	13.99	1.40	16.59	0.35
55°	4.44	15.80	7.89	7.00	11.33	3.90	15.92	1.30	18.42	0.30
50°	5.10	13.60	8.95	6.20	12.80	3.40	17.72	1.20	20.42	0.25
45°	5.70	11.65	9.96	5.55	14.20	3.00	---	---	---	---
40°	6.27	10.35	10.87	5.00	15.46	2.70	---	---	---	---
35°	6.78	9.75	11.69	4.70	16.60	2.40	---	---	---	---
30°	7.22	8.95	12.42	3.80	17.60	2.30	---	---	---	---
25°	7.60	8.50	13.00	3.60	18.48	2.10	---	---	---	---
20°	7.92	8.15	13.56	3.45	19.20	2.00	---	---	---	---
15°	8.17	7.60	13.97	3.35	19.76	1.95	---	---	---	---
10°	8.35	7.45	14.26	3.10	20.17	1.80	---	---	---	---
05°	8.46	7.35	14.44	3.00	20.34	1.70	---	---	---	---
00°	8.50	7.30	14.50	2.75	20.50	1.60	---	---	---	---

**OBSERVAÇÕES**

- As cargas acima da linha em negrito, foram calculadas com base na resistência estrutural do equipamento e as cargas abaixo, foram calculadas com base na estabilidade, devendo ainda ser respeitados os quadrantes de operação com as respectivas reduções de carga.

- Cargas calculadas com sapatas na extensão máxima, em terreno plano e firme.

- A extensão de lanças deverá ser feita somente sem carga, depois de posicionado o jogo de lanças na altura adequada, a carga deverá ser movimentada com o guincho e movimento de giro; com carga longe do limite de instabilidade, pode-se utilizar o movimento de articulação das lanças no sentido de redução do raio e com movimentos suaves.

- Os valores de carga mostrados na tabela para ângulos inferiores a 30° são valores teóricos, não se aconselhando trabalhar nesta região devido aos grandes esforços gerados nos componentes da estrutura, além de comprometer seriamente a estabilidade.