

Gegenschneiden in Busatis-Qualität

Busatis entwickelt und produziert Qualitäts-Gegenschneiden **entsprechend den Anforderungen der Kunden**. Die Produkte werden aus **legiertem Sonderwerkzeugstahl** hergestellt, vergütet und hochverschleißfest beschichtet. Busatis liefert **hochverschleißfeste Qualitäts-Gegenschneiden** an alle weltweit führenden Landmaschinenhersteller.

Vorteile der Busatis-Qualitäts-Gegenschneiden:

- ▶ widerstandsfähig und verschleißfest
- ▶ höchste Lebensdauer
- ▶ geringe Fremdkörperempfindlichkeit
- ▶ lange Maschinenlaufzeiten
- ▶ sauberer Schnitt
- ▶ geringerer Treibstoffverbrauch





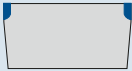
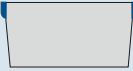


Busatis Qualitäts-Gegenschneiden entsprechend Ihrer Konstruktion und Ihren Anforderungen.

Busatis entwickelt „Ihre Wunsch-Gegenschneide“

Laufend werden gemeinsam mit den Konstruktions- und Versuchsabteilungen der weltgrößten Landmaschinenfabriken neue Schneidkomponenten entwickelt. Die enge Zusammenarbeit mit Forschungsabteilungen von Pulvererzeugern, Universitäten in Europa und Nordamerika und unabhängigen Versuchsanstalten sichert einen permanenten Erfahrungsaustausch und Wissenstransfer.

Standzeiten der Busatis-Gegenschneiden pro Schneidkante

Durchschnittliche Leistungsdaten aus Feldtests

Gras Standzeit	Ausführung Gegenschneide	Mais Standzeit
 100 %	Standard	100 % 
 <300%	Heavy Duty	<200% 
 <400%	Heavy Duty Top	<400% 

Bei mangelhafter Einstellung sowie schlechten Erntebedingungen ist eine Reduktion der Standzeit zu erwarten.

Darstellung des **Selbstschärfeffektes** am Beispiel der Gegenschneide **Heavy Duty Top** nach 1.500 ha Mais auf einer Arbeitskante.



Produktion und Qualität. Busatis stellt seine Produkte auf modernsten, automatisierten, robotergesteuerten Anlagen her, selbstverständlich unter Einhaltung strengster Qualitätsvorgaben. Mit dem **Know-how** und der **technischen Ausstattung** von Busatis können **sämtliche Produkte in gleichbleibend hoher Qualität gefertigt** werden.

