

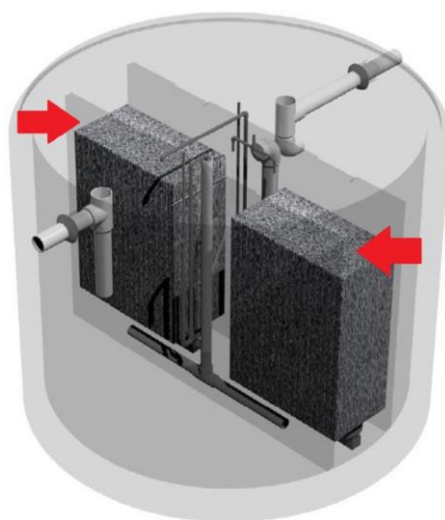
RUIMING IBA

- Voor de ruiming dient de installatie te worden afgezet. Dit kan u doen door de besturingskast te openen, en bovenaan de uiterst linkse schakelaar uit te schakelen.

- De verschillende compartimenten moeten in 2 stappen geruimd worden. Eerst de 3 kamers voor de helft ledigen, nadien pas volledig. In de middelste kamer dient u de slang onderaan de kamer te plaatsen om deze volledig te ruimen!

- Gelieve de matten (zie rode pijlen op de tekening) grondig proper te spuiten onder hoge druk en het gebruikte water terug op te zuigen.

- Na de ruiming meldt u aan de klant dat hij de IBA moet **opvullen** met hemel- en/of stadswater volgens de procedure hieronder beschreven, en dat hij na de opvulling de IBA terug moet **inschakelen**. Wijs deze schakelaar aan voor de klant. Geef deze procedure af aan de klant aub.



PROCEDURE OPVULLEN SP/IBA

Septische put:

- ✓ De septische put dient minimaal voor de helft gevuld te worden.
- ✓ Deze zal zich vanzelf verder vullen van zodra u het sanitair opnieuw gebruikt.

IBA:

- ✓ De voorbezinkkamer en de nabezinkkamer zijn de twee buitenste compartimenten van de waterzuiveringsinstallatie.
- ✓ Het middelste compartiment is de biokamer, hierin bevinden zich de bacteriën.
- ✓ De verschillende compartimenten dienen in twee stappen, gelijkmatig opgevuld te worden:
 1. Vul de voorbezinkkamer, biokamer en nabezinkkamer eerst voor de helft zodoende er niet te veel druk op de tussenschotten komt. Dit is zeer belangrijk! Bij foutief opvullen kunnen de tussenschotten breken.
 2. Nadien de biokamer volledig vullen. Bij de meeste IBA's staat dit compartiment in verbinding met de nabezinkkamer en zal u het niveau daar ook tot het juiste niveau zien stijgen. Indien het niveau niet stijgt, vul de nabezinkkamer nadien ook volledig.
 3. De voorbezinkkamer mag voor de helft gevuld blijven, deze zal zich vanzelf volledig vullen van zodra u het sanitair gebruikt.
 4. Schakel nadien de besturingskast terug in. De techniker zal aangeven welke schakelaar dit is.

