



## **ITALDRAGHE** Marine Constructions

### La ITALDRAGHE S.p.A.

Los pies de popa mecánicos e hidráulicos de Italdraghe ofrecen dos ventajas: un sistema de propulsión y uno de dirección. Gracias a una columna móvil y a una de rotación de 360°, pueden funcionar también como timones de maniobra y de posición.

Están provistos de dos sistemas de regulación: uno de corredera para la regulación vertical según la profundidad y la carga en el casco, y el otro para la elevación sobre el agua para la inspección y el mantenimiento.

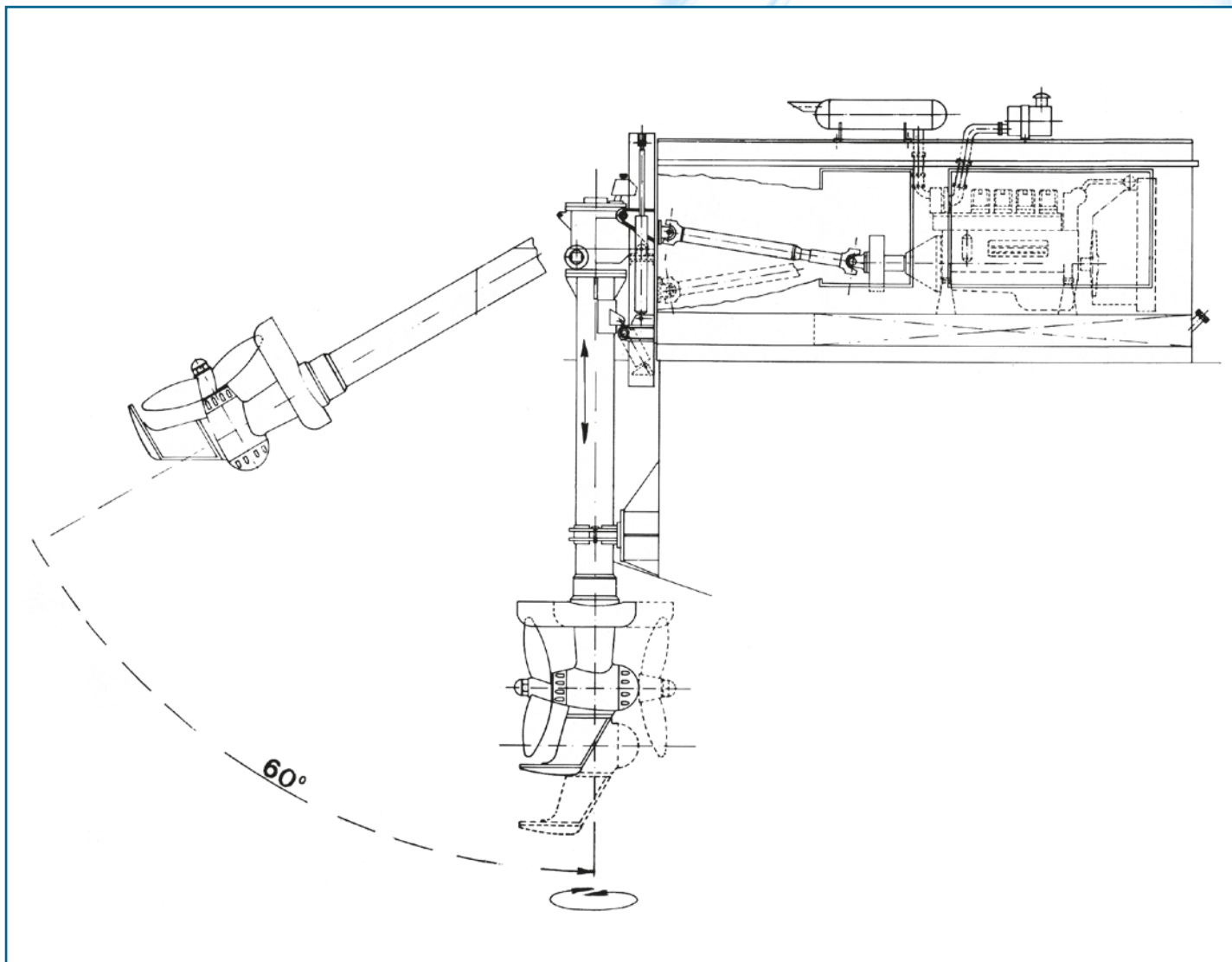
Los pies de popa Italdraghe cuentan como motores diésel autónomos con depósitos de combustible incorporados, el mantenimiento que requieren es sencillo, y pueden controlarse directamente desde el tablero de mandos.

### ITALDRAGHE S.p.A.

Italdraghe mechanical and hydraulic rudder propellers offer the benefits of a combined propulsion and steering system. Featuring 360° tail shaft rotation, the propellers can also function as highly efficient manoeuvring and positioning rudders.

Thanks to their trim system, the position of the rudder propellers can be adjusted according to vessel load and water depth while their hydraulic jacks mean that they can easily be raised out of the water for routine inspection and maintenance.

These simple-to-maintain rudder propellers, which can be manoeuvred by means of an onboard electrical control panel, are driven by self-contained diesel engines installed inside special casings with a fuel tank in the lower part.



MODELO MODELLO	POTENCIA HP HP POWER	TRANSMISIÓN DRIVE	ÁNGULO DE BARRA RUDDER ANGLE	REGULACIONES POSITIONING
GPI 40	30-40	Hydraulic	45° + 45°	
GPI 75	50-90	Hydraulic	45° + 45° / 360°	Immersion and trim
GPI 100	100-120	Hydraulic	45° + 45° / 360°	Immersion and trim
GPI 150	130-180	Hydraulic	45° + 45° / 360°	Immersion and trim
GPM 150	130-180	Mechanical	45° + 45° / 360°	Immersion and trim
GPI 200	150-200	Hydraulic	45° + 45° / 360°	Immersion and trim
GPM 200	150-180	Mechanical	360°	Immersion and trim
GPM 350	300-350	Mechanical	360°	Immersion and trim