## **COOK & CHILL**

# PROCESS LINE cocinar y abatir



hervir | estofar | pasteurizar | bascular | mezclador | enfriar | freir | presión | cocina al vacío | cortar | lavado | secado



### Carro de almacenamiento

Una vez enfriado el alimento, puede ser llevado a almacenar o porcionarlo en bandejas GN.

### Enfriadora móvil

Puede ser conectada a agua corriente, agua refrigerada o agua con hielo. El enfriamiento unos 2-3 minutos y el alimento alcanza una temperatura máxima de 3°C sobre la temperatura del agua.

### Cocción (hervir)

El alimento queda cocinado en 8-10 minutos. Posteriormente la cesta se eleva automáticamente para escurrir.



Cocción del producto Enfriamiento Almacenaje

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Modelo	Alimentación	Carga de pasta (Kg)
LPCG 1-18	Gas	18-23
LPCG 1-24	Gas	24-30
LPCE 1-18	Eléctrica	18-23
LPCE 1-24	Eléctrica	24-30
LPCV 1-18	Vapor	18-23
LPCV 1-24	Vapor	24-30

<sup>\*</sup> Posibilidad de disponer de doble linea de producción, modelos: LPCG 2-18, LPCG 2-24, LPCE 2-18, LPCE 2-24, LPCV 2-18 y LPCV 2-24. \* Para saber precios de los carros, ir a página de accesorios.

LISTA	4 I J E	РВ	

Modelo	Precio (€)
Abatidor por inmersión	
LPCG 1-18	a consultar
LPCG 1-24	a consultar
LPCE 1-18	a consultar
LPCE 1-24	a consultar
LPCV 1-18	a consultar
LPCV 1-24	a consultar

Tiempo de cocción (*)	Tipo de pasta	Tiempo de precocinado (**)		Pasta cruda (kg)					
			CPM 1-12	CPM 2-12	CPM 1-18	CPM 2-18	CPM 1-24	<b>CPM 2-24</b>	
10-12 min	Espagueti	5-6 min	12	24	18	36	24	48	3
11-13 min	Linguine	6-7 min	12	24	18	36	24	48	3
10-12 min	Bucatini	5-6 min	12	24	18	36	24	48	3
10-12 min	Penne	5-6 min	15	30	20	40	30	60	3
11-12 min	Fusili	6-7 min	15	30	20	40	30	60	3
12-13 min	Rigatoni	6-7 min	15	30	20	40	30	60	3

<sup>(\*)</sup> Tiempo de Cocción: tiempo necesario para la cocción de pasta cruda a pasta totalmente cocinada, de acuerdo a los tiempos de un fabricante.

	Minutos
Tiempo necesario para tener lista la maquina (sólo en el 1er ciclo)	40
Tiempo de carga	5
Tiempo de enfriamiento	3
Tiempo de pre cocción	6
Temperatura de agua para cocción	10
Tiempo total	24
nº remesa/hora	2,5

<sup>(\*\*)</sup> Tiempo de precocinado: tiempo necesario para la cocción de pasta cruda a pasta parcialmente cocinada, preparación para su enfriamiento o regeneración. (\*\*\*) Tiempo de enfriamiento: tiempo necesario para llevar la pasta por debajo de los 10°C. Tiempo dependiente de la temperatura del agua durante el enfriamiento. Los tiempos en la tabla son solamente aproximados y pueden variar según el producto precocinado ya que habitualmente se reducen a la mitad de los tiempos indicados en el emboltorio del producto.

# **COOK & CHILL**

# PROCESS LINE

## abatidor por inmersión



hervir | embasar | pasteurizar | bascular | mezclador | enfriar | freir | presión | cocina al vacío | cortar | lavado | secado

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

#### **SRB 16-46GP**

- Tanque de enfriamiento construido en AISI304.
- Aislamiento térmico del tanque de enfriamiento.
- Marco tubular (AISI 304) para sostener 18 cajones (AISI 304) equipados con sistema de elevación motorizado.
- Conexión remota al enfriador (agua glicolizada= propilénico Glicol 15%. Presión del agua a 3 BAR).
- Enfriamiento y agitación del agua por circuito con bombas, para un enfriamiento del producto mucho más uniforme.
- El agua de refrigeración se encuentra a 2°C. Se utiliza para bolsas de 5 o 10 kg. a temperaturas de 85°C, que pasan a 8°C en menos de 60 min.



SRB 16-46GP



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Modelo	Alimentación	Potencia frigorífica (Kw)	Potencia (kW)	Capacidad (kg)	Capacidad útil (I)	Dimensiones externas	Elevador automático
Abatidor por in	mersión						
SRB 16-46GP	3N/PE AC 400V 50/60Hz	20	3	80-160	680	2000 x 1000 x 950h	Si
SRB 16-46G*	3N/PE AC 400V 50/60Hz	20	3	80-160	680	2000 x 1000 x 950h	No

<sup>\*</sup> Requiere de un sistema elevador externo

### LISTA DE PRECIOS

Modelo	Precio (€)		
Abatidor por inmersión		1 <sup>er</sup> paso	Cocción del producto
SRB 16-46GP	a consultar	2º paso	Rellenado y sellado
SRB 16-46G	a consultar	3 <sup>er</sup> paso	Enfriamiento

