

O Pescador de água fria

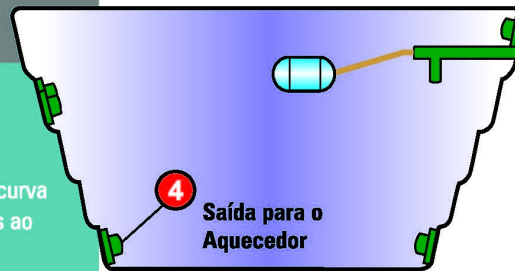
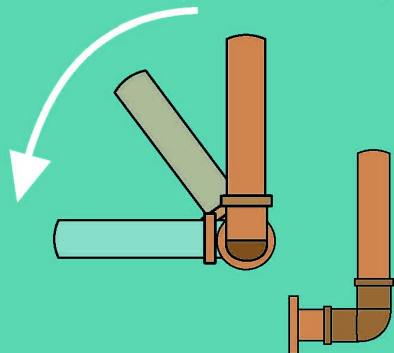
É por onde a água fria deixará a caixa de água e atravessará o aquecedor solar para ser aquecida.

O pescador poderá ser montado com uma curva de PVC com um pedaço de tubo, acoplados ao flange.

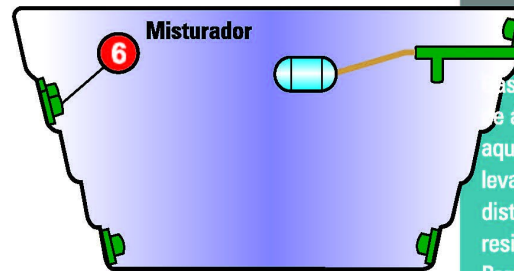
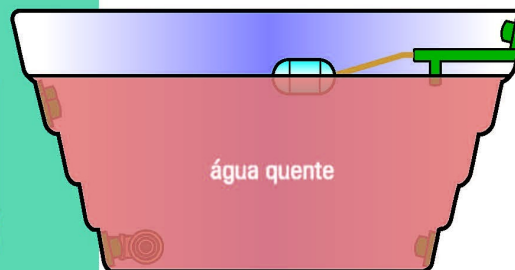
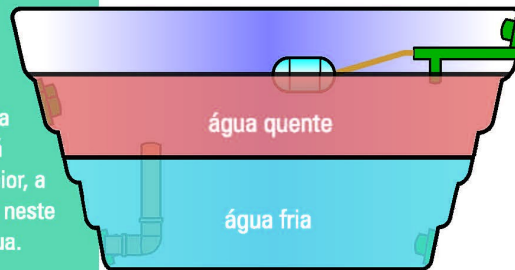
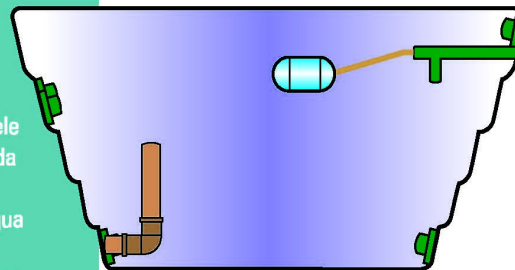
Este item ficará totalmente submerso na base da caixa de água.

O funcionamento deste pescador é bastante simples, quando está na vertical ele coletará a água apenas da parte mais alta da caixa de água. Assim o reservatório ficará dividido em duas partes: a superior com água quente e a inferior com água fria. Como estaremos aquecendo apenas metade da caixa de água, a temperatura da água se elevará mais rapidamente.

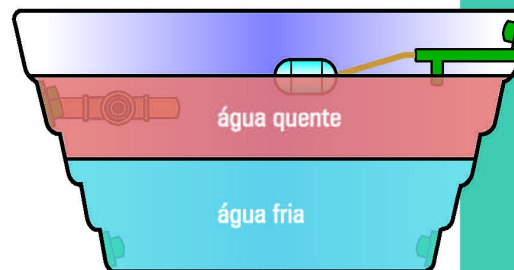
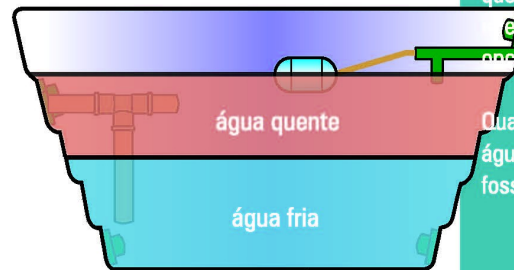
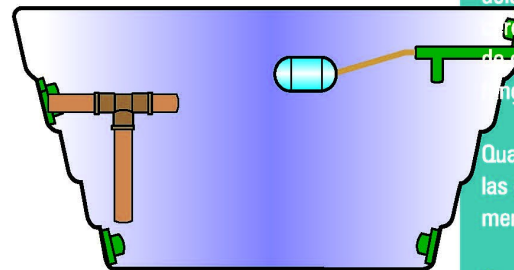
Se girarmos o pescador na horizontal, ele recolherá água da parte mais baixa da caixa de água, ou seja, toda a caixa de água será aquecida. Como o volume de água será maior, a temperatura da água será mais baixa. Mas neste caso não teremos água fria na caixa de água.



4 Saída para o Aquecedor



6 Misturador



O Pescador de água quente

Basicamente faz a mesma coisa que o pescador de água fria, no entanto ao invés da água ir para o aquecedor solar para ser aquecida, esse pescador levará a água para dentro da casa. É ele que distribui a água quente para os cômodos da residência.

Para construí-lo utilizaremos uma conexão 'T' e dois pedaços de tubo de PVC, um pequeno com cerca de 10 cm e outro maior com cerca de 50 cm de comprimento. Esse pescador também terá a função de misturador de água.

Quando em uso, esse pescador capta a água pelas duas extremidades, portanto deve ficar inteiramente submerso.

Quando na posição vertical, ele capta a água quente na parte superior e a água fria na parte inferior, misturando-as. Seria o equivalente da opção "Verão" de um chuveiro elétrico.

Quando na posição horizontal, ele capta somente a água quente na parte de cima da caixa, como se fosse a posição "inverno" de um chuveiro elétrico.

