



1L | 1114105-001

4L | 1114105-004

5L | 1114105-005

20L | 1114105-020

20L | 1114105-B20

60L | 1114105-060

60L | 1114105-D60

208L | 1114105-208

208L | 1114105-D28

RAVENOL Break-In Oil SAE 30

Kategorie: Sonstiges Motorenöl

Artikelnummer: 1114105

Viskosität: 30

Spezifikation: SAE 30

Öltyp: Mineralisch

Einsatzgebiet: PKW, Oldtimer

RAVENOL Break-In Oil SAE 30 ist ein mineralisches Einlauföl für die Erstbefüllung und das Einfahren von instandgesetzten oder revidierten Motoren.

RAVENOL Break-In Oil SAE 30 verzichtet auf den Einsatz von reibwertverbessernden Additiven (Friction Modifier), um die Einlaufphase bei instandgesetzten und modifizierten Motoren erheblich zu verkürzen. Ein rasches Setzen der Kolbenringe wird erreicht.

Durch seinen hohen Anteil an 2,5 % ZDDP (Zinkdithiophosphat), (dies entspricht ca. 2.500 ppm Zink) wird **RAVENOL Break-In Oil SAE 30** besonders für das Einfahren von klassischen V8-Motoren mit flachen Stößeln empfohlen.

Anwendungshinweise

RAVENOL Break-In Oil SAE 30 dient als klassisches Einlauföl und darf daher nur über eine kurze Zeit im Motor verbleiben (max. 1000 km). Der besonders hohe Anteil an verschleißhemmenden Additiven bietet extra Schutz in der kritischen Einlaufphase instandgesetzter Motoren.

Bitte beachten Sie bei der Einlaufphase die Vorgaben Ihres Motoreninstandsetzers. Hohe Motorlasten und Drehzahlen sind zu vermeiden.

RAVENOL Break-In Oil SAE 30 ist nicht für Fahrzeuge mit Katalysator geeignet.

Eigenschaften

- Einen hohen ZDDP-Anteil
- Enthält keinen Friction Modifier
- Schnellstmögliches Einfahren des Motors

Technische Produktdaten

EIGENSCHAFTEN	EINHEIT	DATEN	PRÜFUNG NACH
Dichte bei 20 °C	kg/m³	881,0	EN ISO 12185
Aussehen/Farbe		rot	VISUELL
Viskosität bei 100 °C	mm²/s	11,0	DIN 51562-1
Viskosität bei 40 °C	mm²/s	90,6	DIN 51562-1
Viskositätsindex VI		106	DIN ISO 2909
Pourpoint	°C	-27	DIN ISO 3016
Flammpunkt	°C	258	DIN EN ISO 2592
Sulfatasche	%wt.	0,9	DIN 51575

Alle angegebenen Daten sind ca. Werte und unterliegen handelsüblichen Schwankungen.