



Innehållsförteckning

1 Inledning	3	3.5 PS5, skruvad skarv med ändplåtar	
1.1 Allmänt	3	mellan fyrkantrör eller lådpelare	41
1.2 Standarder	3	3.5.1 Utformning, PS5	41
1.3 Bärförmåga	3	3.5.2 Dimensionering, PS5	42
1.4 Indelning i säkerhetsklasser	4	3.5.2.1 Svetsar	43
1.5 Konstruktionsstål	5	3.5.2.2 Skruvförband och ändplåt	43
		3.5.2.3 Färdigdimensionerade skarvar, PS5	43
2 Utformning och dimensionering	7	3.5.2.4 Dimensioneringsgång, PS5	46
2.1 Skarvutformning	7	3.5.3 Beräkningsexempel, PS5	46
2.2 Val av skarvtyp	7	3.6 PS6, skarv med skruvar och plåtar	49
2.3 Skarvplacering	8	3.6.1 Utformning, PS6	49
2.4 Krafter och moment	8	3.6.2 Dimensionering, PS6	50
2.5 Svetsförband	9	3.6.2.1 Livskarv	50
2.6 Skruvförband	10	3.6.2.2 Flänsskarvar	52
2.6.1 Förbandstyper	11	3.6.2.3 Dimensioneringsgång, PS6	53
2.6.2 Skruvförbandets utformning	11	3.6.3 Beräkningsexempel, PS6	54
2.6.3 Dimensionerande bärförmåga	15		
2.7 Knutpunktsdimensionering			
enligt SS-EN 1993-1-8	17		
2.8 Utförande	18		
2.8.1 Utförandeklass	18		
2.8.2 Rostskydd	18		
2.8.3 Toleranser	18		
2.8.4 Föreskrifter på ritning	18		
3 Pelarskarvar	21		
3.1 PS1, svetsad skarv mellan I-pelare	21		
3.1.1 Utformning, PS1	21		
3.1.2 Dimensionering, PS1	22		
3.1.2.1 Genomsvetsade stumsvetsar	22		
3.1.2.2 Partiella stumsvetsar	22		
3.1.2.3 Dimensioneringsgång, PS1	22		
3.1.3 Beräkningsexempel, PS1	23		
3.2 PS2, svetsad skarv med ändplåt			
mellan I-pelare	25		
3.2.1 Utformning, PS2	25		
3.2.2 Dimensionering, PS2	25		
3.2.2.1 Dimensioneringsgång, PS2	26		
3.2.3 Beräkningsexempel, PS2	27		
3.3 PS3, svetsad skarv mellan fyrkantrör			
eller lådpelare	29		
3.3.1 Utformning, PS3	29		
3.3.2 Dimensionering, PS3	29		
3.3.2.1 Genomsvetsade stumsvetsar	29		
3.3.2.2 Partiella stumsvetsar	29		
3.3.2.3 Dimensioneringsgång, PS3	30		
3.3.3 Beräkningsexempel, PS3	30		
3.4 PS4, skruvad skarv med ändplåtar			
mellan I-pelare	33		
3.4.1 Utformning, PS4	33		
3.4.2 Dimensionering, PS4	33		
3.4.2.1 Svetsar	33		
3.4.2.2 Skruvförband och ändplåt	33		
3.4.2.3 Färdigdimensionerade skarvar, PS4	36		
3.4.2.4 Dimensioneringsgång, PS4	38		
3.4.3 Beräkningsexempel, PS4	38		

