



UNIVERSAL 4U121D

Produkttyp 4U-121D-15

Grundinformationen

Altersgruppe	3 - 15 Jahre
Mindestraum	8,5 m x 4 m
Abmessungen HxBxL	4,88 m x 1,16 m x 3,63 m
Freie Fallhöhe	1,5 m
Tragfähigkeit	270 kg
Max. Anzahl der Benutzer	5
Aufprallfläche: EN 1177	Gummi oder Kies, 34 m ²
Bestimmung:	Exterieur
Verfügbare Ersatzteile	wird vom Hersteller
Übereinstimmungszertifikate	ČSN EN 1176 - 1, 2, 3

Werkstoff

Holzteile - geklebte Balken
 Metallteile - Baustahl
 Rutschen - Fiberglas
 Kunststoffteile - HDPE
 Dach - HPL

Oberflächenbehandlung

Tiefimprägnierung und 3-Schichten Lackbehandlung
 Duplexbeschichtung mit Pulvereinbrennfarbe
 Feuerverzinkung

Beschreibung

Die Tragkonstruktion der Spielanlage besteht aus Leimbalken. Dies bietet maximalen Schutz gegen Rissbildung im Holz. Die Oberflächenbehandlung besteht in Tiefenimprägnierung und 3-Schichten Lackbehandlung, die die Anforderungen der Norm EN 71/3 erfüllen (Sicherheit von Spielzeug). Diese Konstruktionen werden im Terrain durch feuerverzinkte Stahlpfostenträger verankert, durch Schrauben mit dem Spielelement verbunden und anschließend einbetoniert. Somit wird der direkte Kontakt des Holzes mit dem Boden vermieden. Die gesamten Metallelemente sind auch verzinkt oder die Duplexbeschichtung mit Pulvereinbrennfarbe nach der RAL geschützt.

Die Rutsche besteht aus Fiberglas, die Anschlussplatte aus hochwertigem HDPE Kunststoff (Hart-Polyethylen - zeichnet sich durch seine Farbbeständigkeit und UV-Beständigkeit aus, aber vor allem durch Sicherheit, weil er bruchfest ist und somit keine Verletzungsgefahr mit scharfen Splintern für Kinder droht). Das Podest besteht aus HPL (Hochdruck Laminat, das sich durch hohe Farbstabilität, Kratzfestigkeit und Wasserbeständigkeit). Das Dach besteht aus HPL (Hochdruck Laminat, das sich durch hohe Farbstabilität, Kratzfestigkeit, UV-Beständigkeit und Wasserbeständigkeit). Sämtliche Verbindungselemente sind verzinkt oder aus Edelstahl.

Ausstattung

Turm, Rutsche, Dach in "A" form, 2x Barriere, Steilaufstieg mit Metallhaltegriffen.

