

SCHEDA PRODOTTO

REV 1.0 - IT202510

2701 STONES



ORGANIZATION WITH QUALITY MANAGEMENT SYSTEM
ISO 9001:2015 CERTIFIED by
EuCI European Certification Institute LTD
Certificate N.: GOTT2532Q1902

ORGANIZATION WITH ENVIRONMENTAL MANAGEMENT SYSTEM
ISO 14001:2015 CERTIFIED by
EuCI European Certification Institute LTD
Certificate No.: GOTT2532E1801

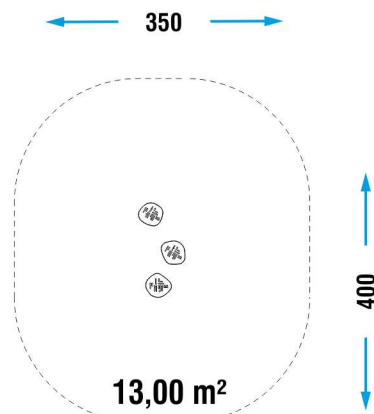


EQUILIBRIO



	COLLEZIONE	LET'S GET PHYSICAL
	DIMENSIONI (L x P x H)	60 X 115 x 60 cm
	AREA D'IMPATTO	13,00 m ²
	ALTEZZA CRITICA DI CADUTA	60 cm
	ETÀ D'USO CONSIGLIATA	3+
	NUMERO UTILIZZATORI	1

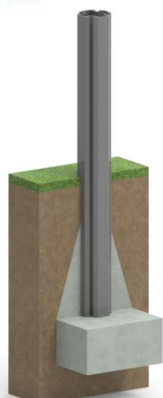
AREA DI SICUREZZA



COMPOSIZIONE

- n°3 Pali di supporto in metallo sezione ottagonale 70mm con piastra in lamiera di metallo spessore 3mm.
- n°3 Dischi in lastra di HDPE spessore 19mm

INSTALLAZIONE



Ove presente il palo in alluminio il plinto va realizzato direttamente su di esso.



Se già presente un fondo adeguato in CLS il gioco può essere fornito con apposite staffe per il tassellaggio a terra (opzione applicabile solo con conferma di fattibilità).

Realizzare un idoneo fondo antitrauma in funzione dell'altezza critica di caduta. Manutenzione periodica obbligatoria come da piano consegnato al cliente.

MATERIALE (mm) MATERIAL (mm)	DESCRIZIONE (mm) DESCRIPTION (mm)	PROFONDITÀ MINIMA (mm) (b) MINIMUM DEPTH (mm) (b)	ALTEZZA MASSIMA DI CADUTA (mm) CRITICAL FALL HEIGHT (mm)
PRATO/TERRICCIO LAWN/SOIL			1000 (d)
CORTECCIA BARK	PEZZATURA DA 20 A 80 20 TO 80 GRAIN SIZE	200 300	2000 3000
TRUCIOLI DI LEGNO WOOD CHIPS	PEZZATURA DA 20 A 80 20 TO 80 GRAIN SIZE	200 300	2000 3000
SABBIA SAND	PEZZATURA DA 20 A 80 20 TO 80 GRAIN SIZE	200 300	2000 3000
GHIAIA GRAVEL	PEZZATURA DA 20 A 80 20 TO 80 GRAIN SIZE	200 300	2000 3000
PAVIMENTAZIONE IN GOMMA RISPONDENTE A HIC RUBBER SURFACING RESPONDENT TO HIC			SOTTOPOSTA A PROVE DI CADUTA DEPENDENT ON CERTIFICATION TESTS
	SPESSORE/THICKNESS 30mm		1000
	SPESSORE/THICKNESS 40mm		1300
	SPESSORE/THICKNESS 45mm		1500
	SPESSORE/THICKNESS 60mm		2000
	SPESSORE/THICKNESS 70mm		2500
	SPESSORE/THICKNESS 90mm		3000