

Fiche technico-ludique

Janvier 2024

réf. ST-31-028 - Tour hexa double toboggan



max : 15	+ 3 ans	1.35 m

Jeu adapté aux malentendants



Jeu adapté aux handicaps mentaux



Jeu adapté aux malvoyants

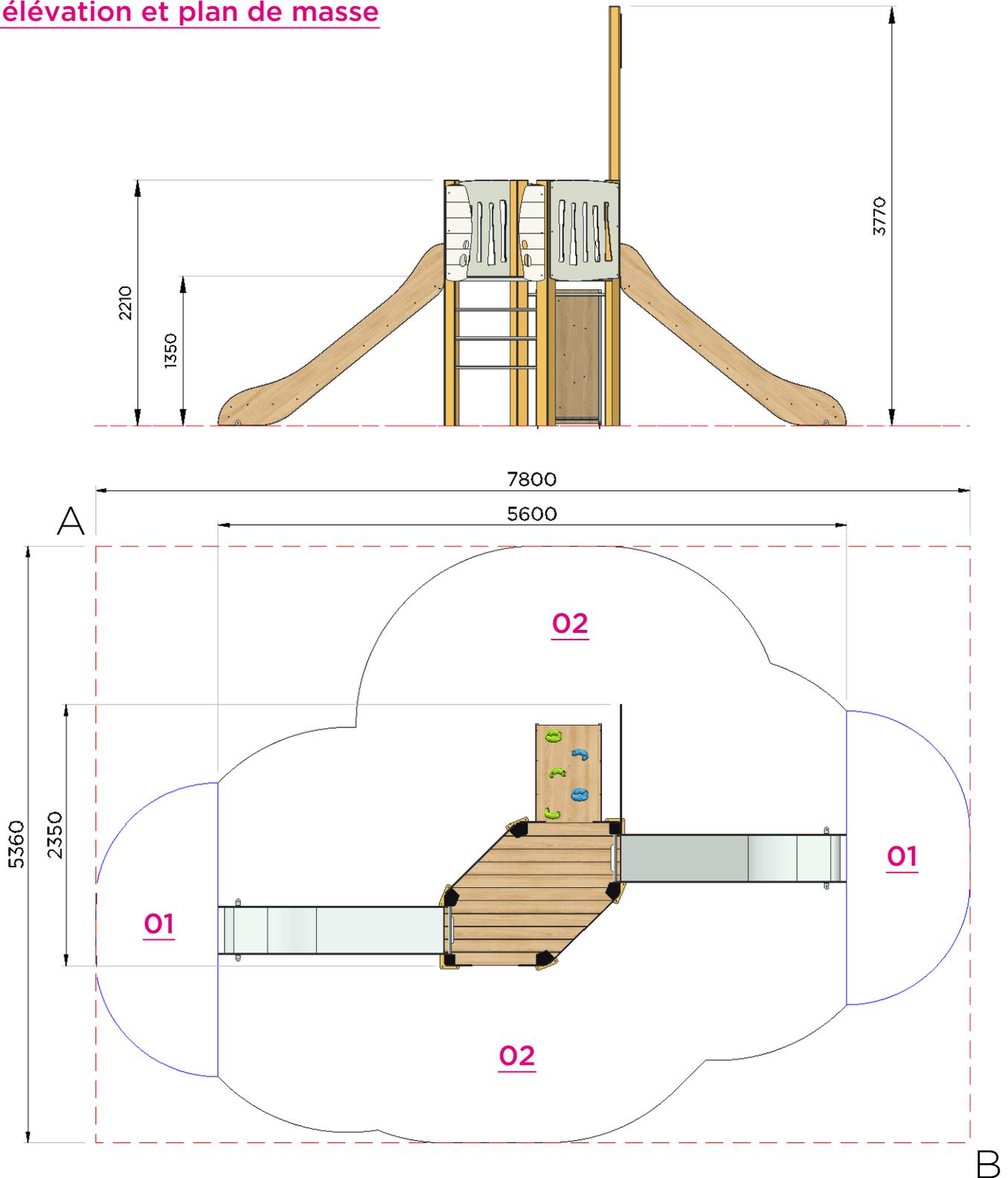


Thème Marin. Style Bois :

HPL bois veiné clair 781
HPL blanc 410
Poteaux beige RAL 1001
Métal inox
Glissière inox



Vue élévation et plan de masse



Surfaces amortissantes nécessaires

Ces surfaces sont calculées en fonction de la hauteur de chute libre (HCL)

Diagonale AB = 9460 mm

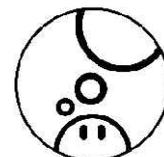
Surfaces totale HCL : 29.20 m²

O1 : 1.00 m = 5.00 m²

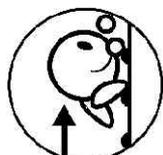
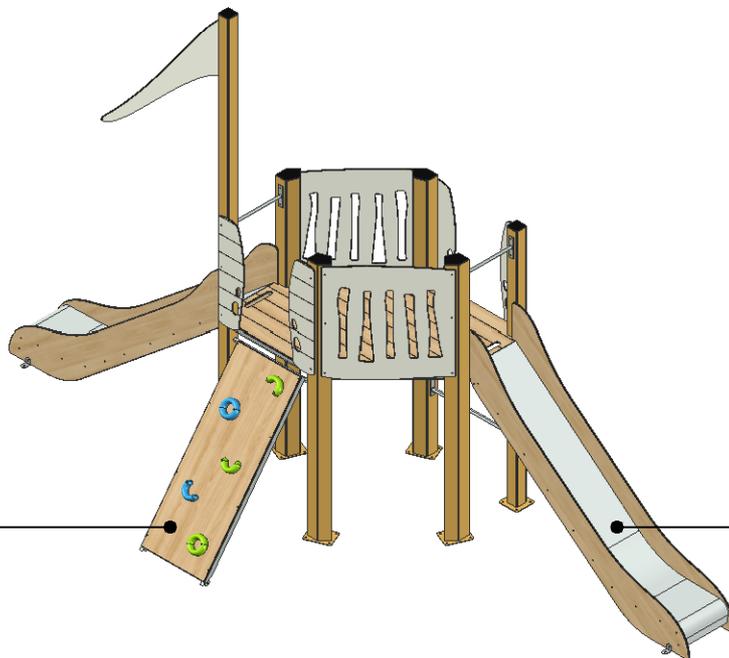
O2 : 1.35 m = 24.20 m²

Fonctions ludiques

x 7



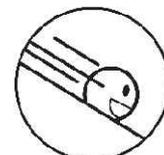
IMAGINER



ESCALADER

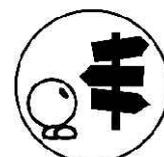
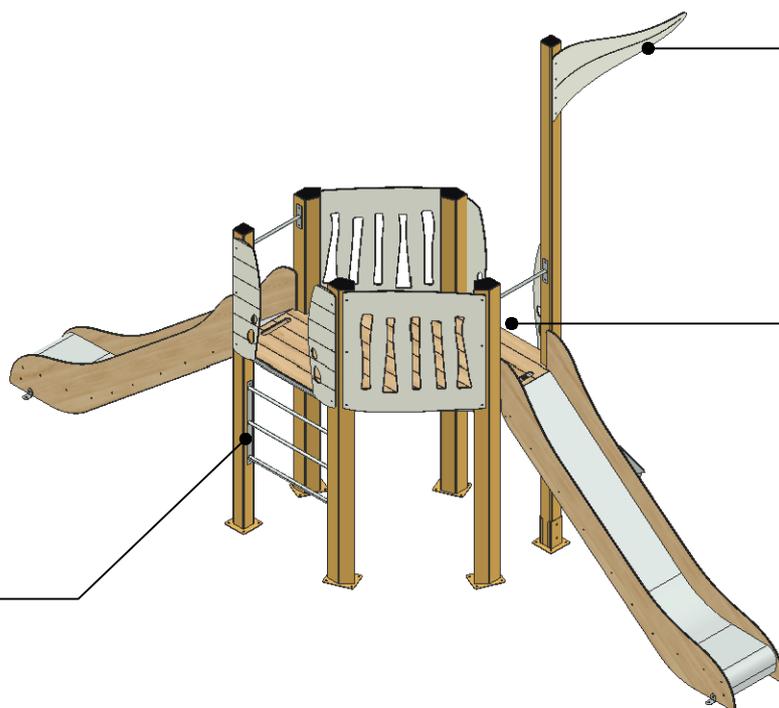
Mur d'escalade incliné 1.35
3000-T

X2

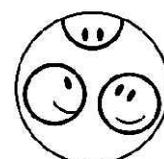


GLISSER

Toboggan 1.35
96950

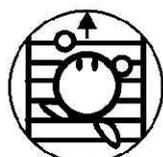


SE REPERER



SE RENCONTRER

Plancher hexagonal
5000-FH



MONTER A L'ECHELLE

Espalier 1.35
3000-Y

Matériaux

ALUMINIUM : poteaux 95 mm

HPL (stratifié compact ép.13 mm) : panneaux d'habillage / planchers / flans de toboggan / toiture

INOX : châssis / garde-corps / main courante / toboggan / mât pompier

Livraison, pose, montage

Réf. Notice	ST-31-028_NOTICE
Installation :	1 jour / 2 personnes
m ³ de béton	0.9 m³

Palettisation | **1 palette / 4 x 1.20 m**

Poids de la pièce la plus lourde	45 Kg	Poids total	250 Kg
----------------------------------	--------------	-------------	---------------

Scellements possibles

①

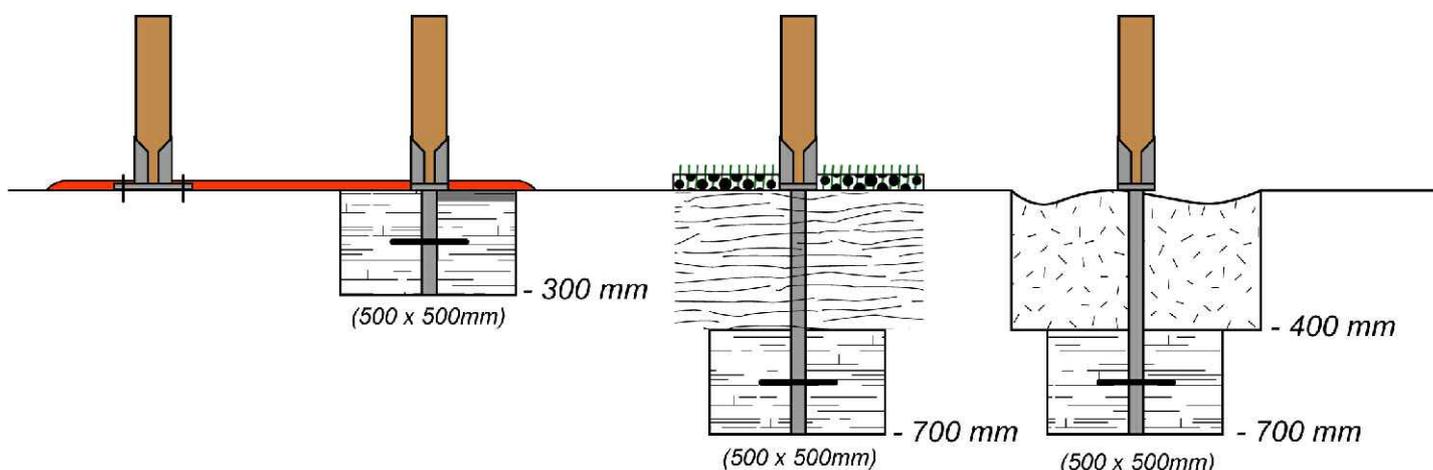
Sur dalle béton
(structure chevillée
sur platines)

②

Sur sol enrobé
-300 mm

③

Sur sol fluent et herbeux
(copeaux, gravier roulés, etc.)
-700 mm



Contrôle, entretien et maintenance

TRANSALP préconise d'effectuer :

- un contrôle visuel hebdomadaire (effectué par la mairie)

Ce contrôle comprend :

- l'intégrité du jeu
- le respect des zones de sécurité (pas d'obstacle)
- la stabilité du jeu et de chaque agrès (monter sur le jeu et solliciter chaque agrès)

- un contrôle fonctionnel et annuel (effectué par un organisme certifié)

