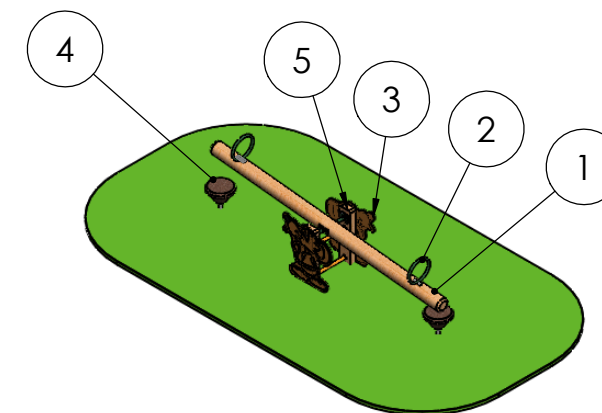


**IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPONENTES**

MARCA	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
1	1	MADERA DE Ø140 L=3000
2	2	ASAS METÁLICAS.
3	2	TABLEROS DE PE E=12.5
4	2	PS010 TOPES EPDM
5	2	MADERAS 145x70 (PATAS)



**SUPERFICIE DE IMPACTO - 12.6 m<sup>2</sup>**

**SECUENCIA DE MONTAJE**

**EQUIPO PARA EMPOTRAR:**

- 1º Hacer las zapatas practicando unos agujeros en el suelo de según croquis adjunto.
- 2º Colocar el balancín introduciendo las maderas (marca 5º) en los agujeros y nivelar. Introducir los spits M12x70 y apretar fuertemente.
- 3º Introducir los topes PS010 con spits de M12x90
- 4º Nivelar correctamente y rellenar con hormigón las zapatas según el tipo de superficie de seguridad, según croquis.
- 5º Esperar 24 horas a que fragüe el hormigón.
- 6º Comprobar que no existen restos de embalaje, y rematar el suelo de seguridad.

**EQUIPO PARA ATORNILLAR:**

- 1º Ubicar los elementos en su emplazamiento y nivelar.
- 2º Atornillar los elementos con los tornillos suministrados y apretar fuertemente.
- 3º Con un taladro y una broca de vidia de Ø12 hacer los agujeros en el suelo e introducir spits de M10x70 con anclaje químico(no suministrados) apretando fuertemente. La longitud de las varilla depende del espesor de la placa de hormigón.
- 4º Rematar con suelo de seguridad o anticaídas.
- 5º Comprobar que están colocados todos los tapones de seguridad y que no hay restos de embalaje.

**DATOS GENERALES PARA EL MONTAJE:**

Rematar con suelo de seguridad o material de protección contra caídas. Comprobar que están colocados todos los tapones de seguridad y que no existen restos de embalaje, así como el correcto estado de todo el parque. Para la instalación se precisarán herramientas comunes como: un juego de llaves fijas, llaves de tubo, llave inglesa, martillo, prensillas, llave de carraca, nivel y útiles generales de construcción.

**Ref: IM-PM640S-H-C-E**

**Descripción: BALANCÍN YEDRA**

**ALTURA LIBRE DE CAÍDA: 810mm**

**SEGÚN NORMA UNE-EN 1177:**  
Requiere suelo de seguridad.

Fecha: 20/10/2014 Rev: 0

1/1