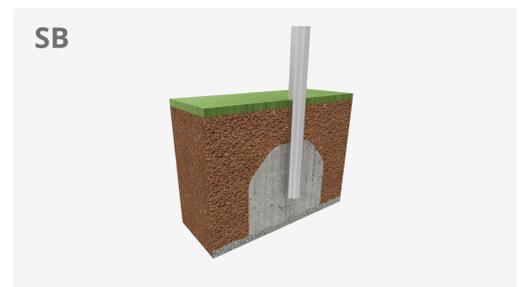


Habéis visto alguna estructura similar, de tres pisos, con toboganes helicoidales que no son ninguna broma? Los **BIG-Towers** es una apuesta para los juegos más excitantes, aquellos donde el niño se puede perder i vivir realmente una aventura y con su opción de personalización le podemos dar la temática que haga falta.

A x B			
A=9520mm	90m ²	1.50m	18
B=10110mm			



[Manual de mantenimiento](#) | [Ficha de proyecto](#) | [CAD](#) | [Catálogo](#) | [Imagen HD](#)

Materiales:

Estructura, Aluminio: Los perfiles estructurales utilizados son de aleación extrudida en frío 6005, de 2,5 mm de espesor. Son extremadamente fuertes y ofrecen una excelente resistencia a la corrosión. Todos los perfiles de aluminio tienen en las ranuras unas construcciones especiales en las cuales los pernos de conexión se insertan para conseguir una durabilidad adicional y una mayor resistencia antivandálica.

Paneles, HDPE: Polietileno de alta densidad que se caracteriza por su resistencia a los abrasivos químicos y que no le afecta la corrosión al ser un polímero. Por su capacidad de elasticidad y ligereza, ofrece una alta resistencia a los impactos haciendo muy difícil su rotura.

Piezas metálicas: Acero inoxidable AISI-304, acero galvanizado en caliente y aluminio.

Tornillería: Tornillería electro galvanizada y de acero inoxidable 8.8 DIN267, AISI-304.

- Ninguno de los materiales necesita tratamiento especial para su eliminación.
- Si el equipo está sujeto a un uso severo, se debe incrementar el plan de mantenimiento.
- No usar el producto antes de finalizar la instalación/mantenimiento.
- Consultar instrucciones de mantenimiento.

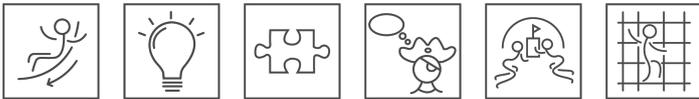
Pieza más grande (mm): / Pieza más pesada (kg):

ZONA DE IMPACTO: Superficie de seguridad requerida. Se aconseja el revestimiento del suelo según la norma EN1176-1:2017.

Disponibilidad de repuestos: 10 años

Tornillería de anclaje al suelo no incluida.

Funciones Ludicas:



Variantes:



JTEM02



JTEM03

Proyectos:



BENITO

info@benito.com
tel. 93 852 1000