



1. Déterminez l'emplacement de l'équipement en tenant compte de la surface de heurt (espace libre/de chute).
2. Réalisez le trou de fondation selon le dessin. Prenez en considération qu'une terre meuble est supposée pour effectuer un montage stable.
3. Remplissez le trou de béton comprimé de la classe C20/25, placez-y le cadre d'ancrage et réglez-le par un niveau à bulle.
Il est indispensable d'installer le cadre d'ancrage **de même hauteur que le bord supérieur de la fondation** (voir détail).
4. Enlever le volant du disque en dévissant les six vis à tête fraisée hexagonale creuse (M10x30-A2) à l'aide d'une clé Allen. Retirez le volant du disque.
5. Séparez le disque du boîtier contenant le roulement en dévissant les six vis à tête fraisée hexagonale creuse (DIN 7991 M16x100-A2) à l'aide d'une clé Allen.
6. Après la prise du béton, vissez le boîtier sur le cadre d'ancrage dans l'ordre suivant: base du boîtier - rondelle - écrou borgne autofreiné M16.
7. Avant le montage du disque de la manège, il faut recouvrir la fondation de sol. Montage de la manège et du volant selon N° 4/5 dans l'ordre inverse). Lors de l'assemblage, veillez à ce que les pièces détachées soient propres et correctement alignées.
8. Après le serrage des vis, enfoncez les fiches dans les têtes creuses à l'aide d'un marteau et d'un chasse-goupille pour empêcher le démontage intempestif et le vol.
8. A cause du mouvement forcé, il faut, en tout cas, recouvrir la surface de heurt d'un matériau amortissant qui correspond aux exigences à une hauteur de chute critique d'au moins 1000 mm. (voir EN 1176-5).
9. Conformément aux instructions de maintenance, contrôlez les vissages après 4 à 5 semaines et resserrez, si nécessaire.

Veillez transmettre au personnel compétent les outils particuliers fournis (par ex. clé hexagone Allen) ainsi que toute documentation spécifique importante pour la gestion de sécurité selon la norme EN 1176-7 comme par ex. facture, bon de livraison, confirmation de commande, instructions de montage et d'entretien.

