|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование товара, работ, услуг** | **Ед. изм.** | **Кол-во** | **Технические, функциональные характеристики** | |
| **Показатель (наименование комплектующего, технического параметра и т.п.)** | **Описание, значение** |
| **1.** | **К-1.03**  **Сиденье для качели пластиковое со спинкой** | **шт.** | **1** | Длина (мм) | 420(± 10мм) |
| Ширина (мм) | 320(± 10мм) |
| Высота (мм) | 280(± 10мм) |
| **Применяемые материалы** | |
| Описание | Сиденье пластиковое со спинкой и поясам безопасности для самых маленьких |
| Конструкция | Сиденье пластиковое со спинкой изготовлено из:  • Сиденья из гибкого пластика (300х300х300мм)  •Скрепляющей U-образной скобы 100х100мм (2шт) из нержавеющей стали, толщиной 1,5 мм с закругленными краями  • Проушины подвеса (2шт) из стального прутка Ø не менее 8мм, в форме равнобедренного треугольника 100х100х100, оцинкованного  • Цепь оцинкованная Ø6мм (2шт) длиной 1050мм, рассчитанная на высоту подвеса 2 м  -Цепь крепится к проушинам оцинкованными винтовыми карабинами(2шт)  Конструкция собирается оцинкованным метизом , через позиционные отверстия, для  надежности конструкции и безопасности эксплуатации . Крепежные элементы должны быть закрыты пластиковыми заглушками. |
| Материалы | Сиденье пластиковое со спинкой; оцинкованные цепи d=6мм |
|  |  |  |  | Требования к оборудованию | Элементы игровых комплексов (сегменты труб, лотки, горки, лазы) выдерживают точечную нагрузку не менее 60 кг/дм2. Все материалы сохраняют свои характеристики в диапазоне температур от -65С до + 65С. Все детали, узлы и модули игрового оборудования обеспечивают максимальную безопасность конструкций, и являться травмобезопасными для детей и взрослых. Детское оборудование не допускает застревания тела, частей тела или одежды.  Подвижные и неподвижные элементы оборудования: не образовывают сдавливающих или режущих поверхностей.  Используемые материалы должны быть новыми, т.е. ранее не использованными, не бывшими в эксплуатации и не демонтированными с другого объекта. |