

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

MDLO. JUMPER 8K

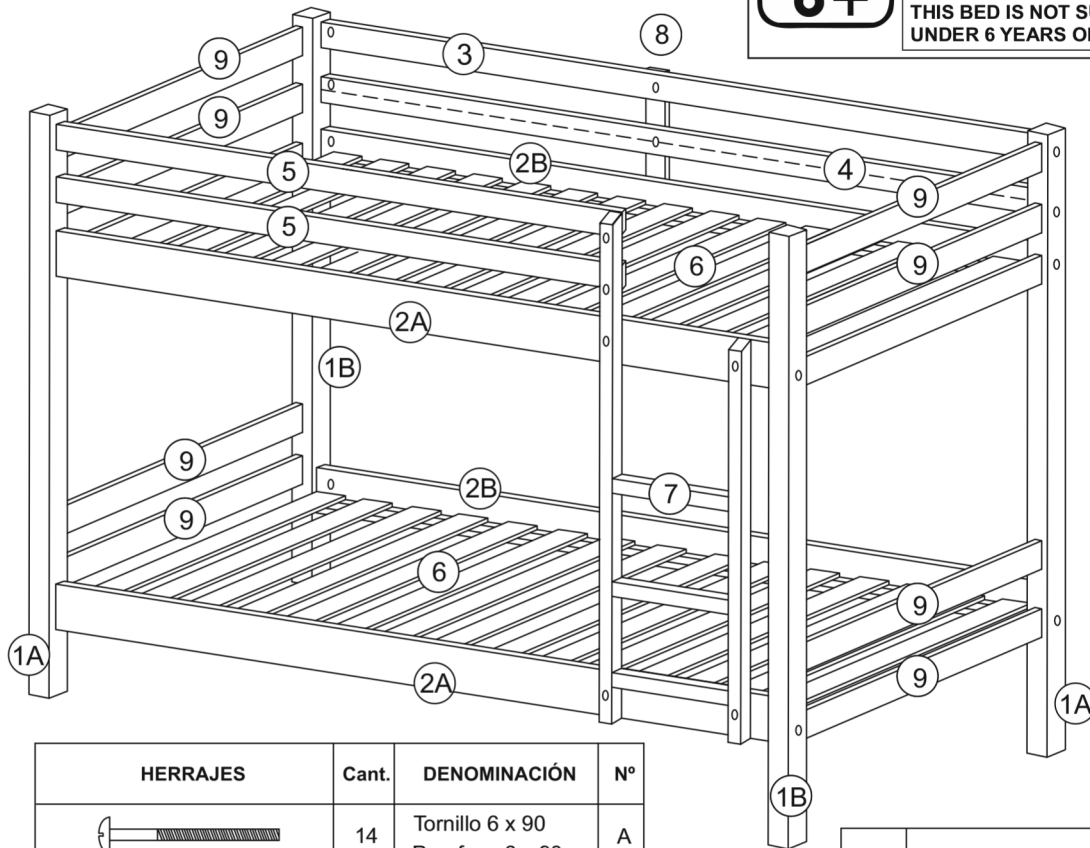
ES/PT

IMPORTANTE. LEA LAS INSTRUCCIONES DE MONTAJE DETENIDAMENTE Y CONSÉRVELAS PARA CONSULTAS POSTERIORES

IMPORTANTE. LEA AS INSTRUÇÕES DE MONTAGEM ATENTAMENTE E CONSERVE-AS PARA CONSULTAR SEMPRE QUE NECESSÁRIO



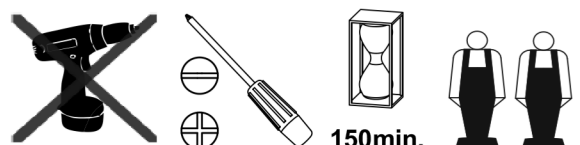
ESTA CAMA NO ES CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS
O BELICHE NÃO É ADEQUADO PARA CRIANÇAS MENORES DE 6 ANOS DE IDADE, DEVIDO AO RISCO DE QUEDAS
THIS BED IS NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 6 YEARS OLD



HERRAJES	Cant.	DENOMINACIÓN	Nº
	14	Tornillo 6 x 90 Parafuse 6 x 90	A
	14	Tuerca Empotrable Porca Interior	B
	6	Tornillo 6 x 30 Parafuse 6 x 30	C
	2	Tornillo 6 x 20 Parafuse 6 x 20	D
	8	Tuerca Cilindrica Porca Cilindrica	E
	60	Tornillo 4,5 x 30 Parafuse 4,5 x 30	F
	1	Tornillo 4 x 35 Parafuse 4 x 35	G
	22	Mechones Taco Interior	H
	26	Tapones Tampas	I
	1	Llave de Allen Chave Allen	J
	2	Espaciador Marcador de Ripas	K
	20	Tornillo 7 x 50 Parafuse 7 x 50	L
	2	Cola Cola	

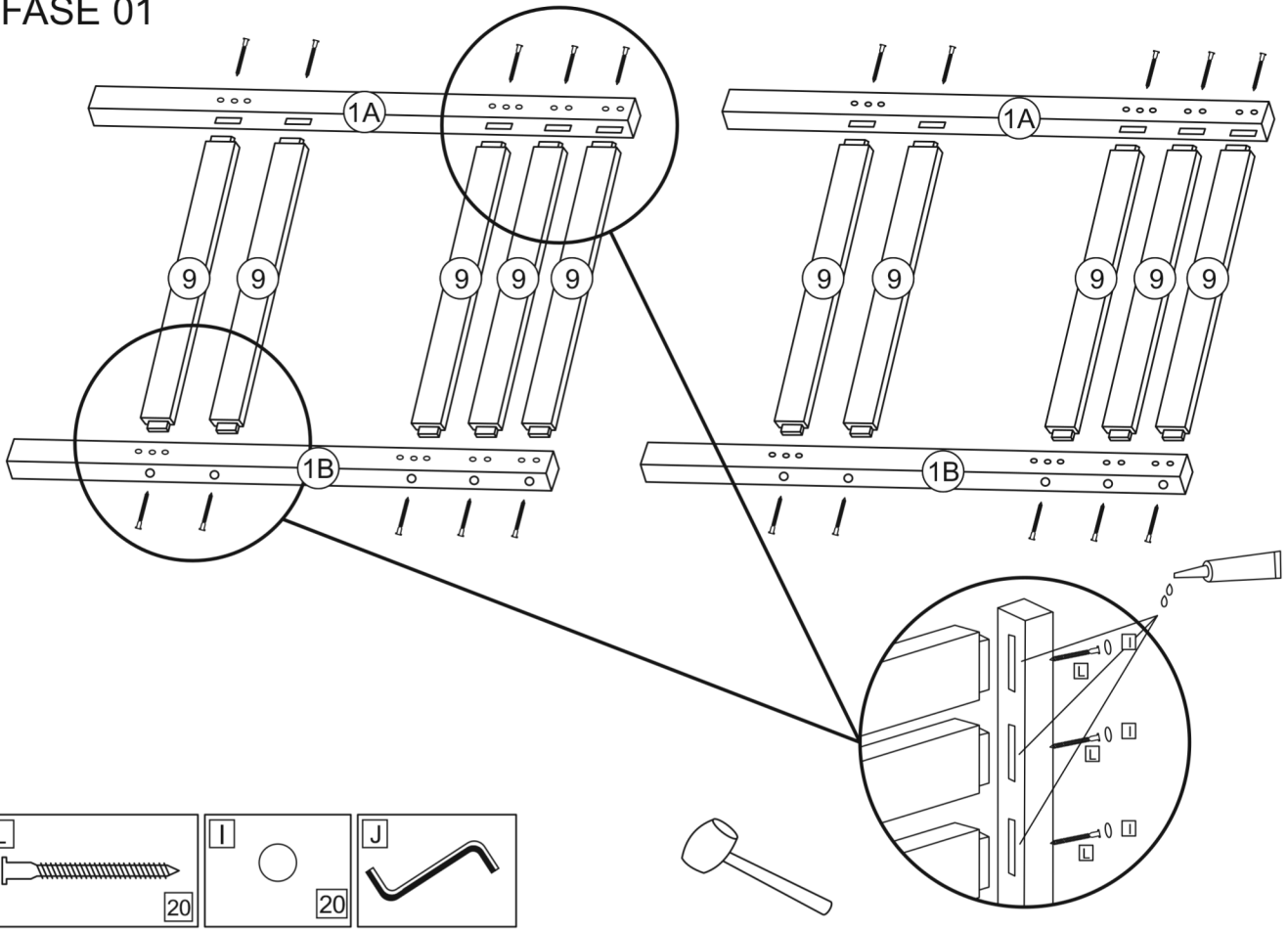
Cant.	COMPONENTES	Nº
2	Pilastras	1A
2	Pilastras	1B
2	Largueros / Barras	2A
2	Largueros / Barras	2B
1	Barra Prot. Superior Barras Segu. Superior	3
1	Barra Prot. Inferior Ripas Segu. Estrado	4
2	Barra Protección Barras de segurança	5
30	Lamas de Somier Ripas Estrado	6
1	Escalera Escada	7
1	Unión Barras Union Bars	8
10	Transversales Transversal	9

FABRICADO POR: SELVANA, S.L.

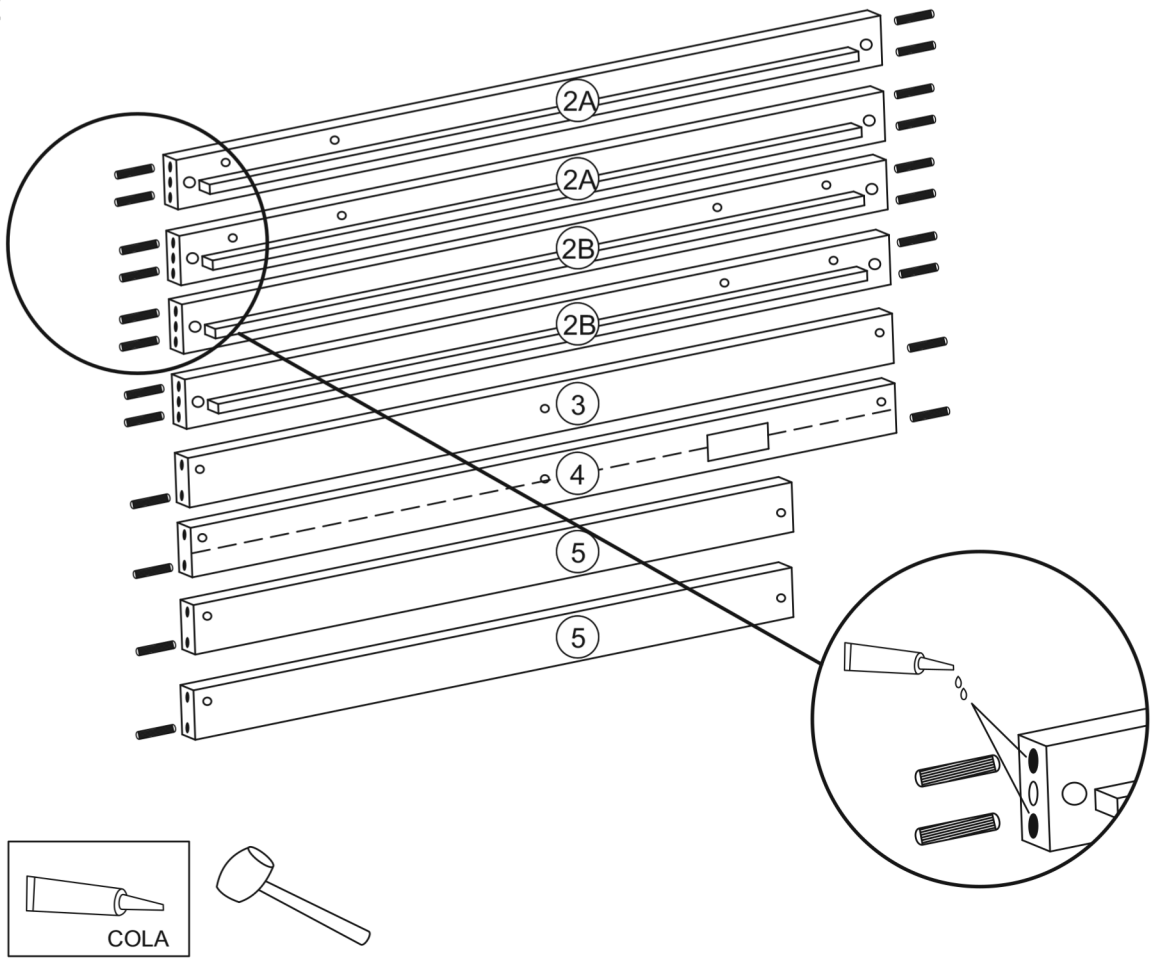


150min.

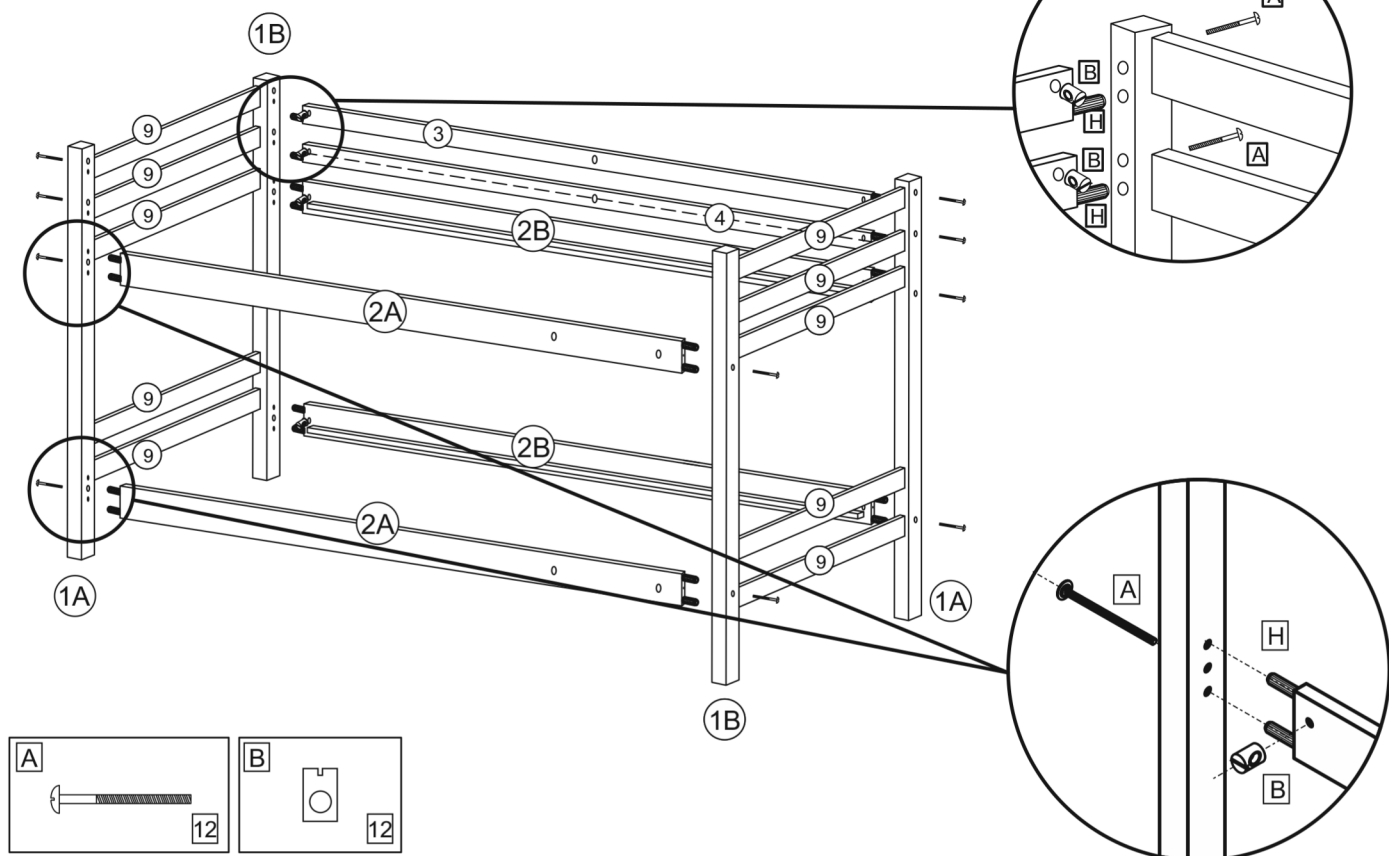
FASE 01



FASE 02

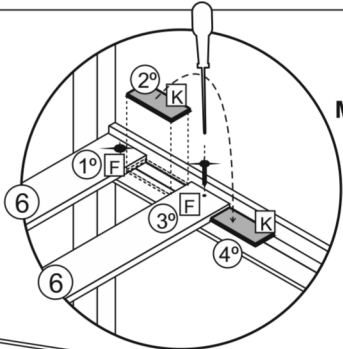


FASE 03

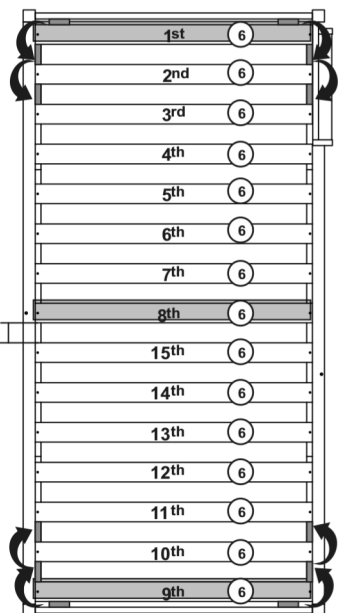


FASE 04

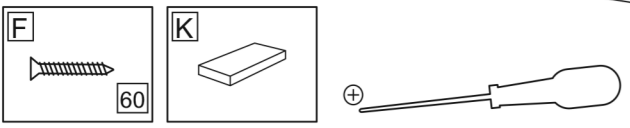
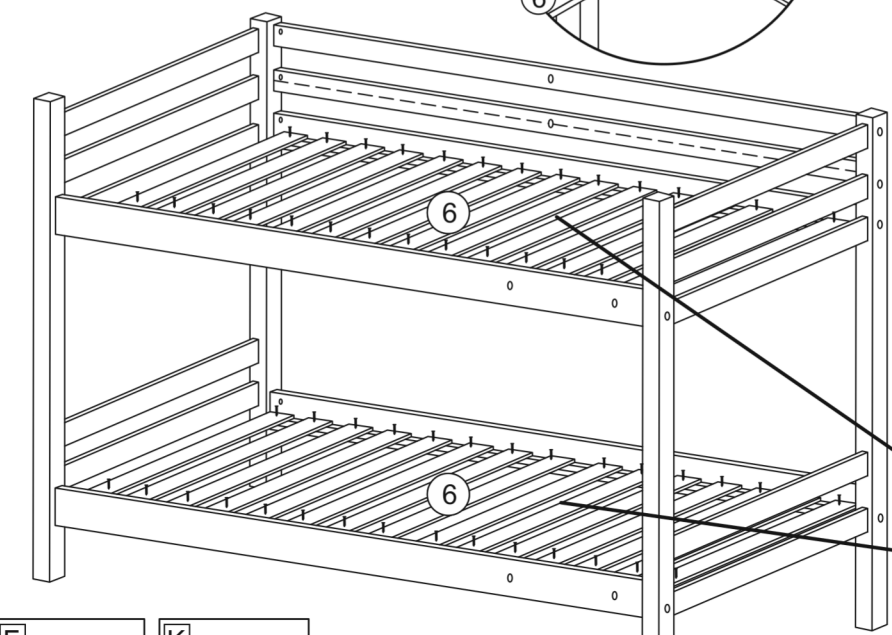
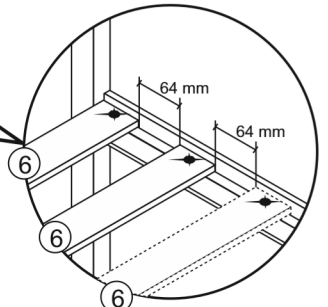
COLOCAR PRIMERO LA LAMA Y DESPUÉS EL ESPACIADOR, Y ASÍ SUCESIVAMENTE
COLOCAR PRIMEIRO AS RIPAS E DEPOIS O MARCADOR DE ESPAÇO ENTRE RIPAS E ASSIM SUCESSIVAMENTE.



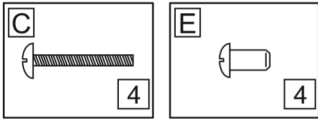
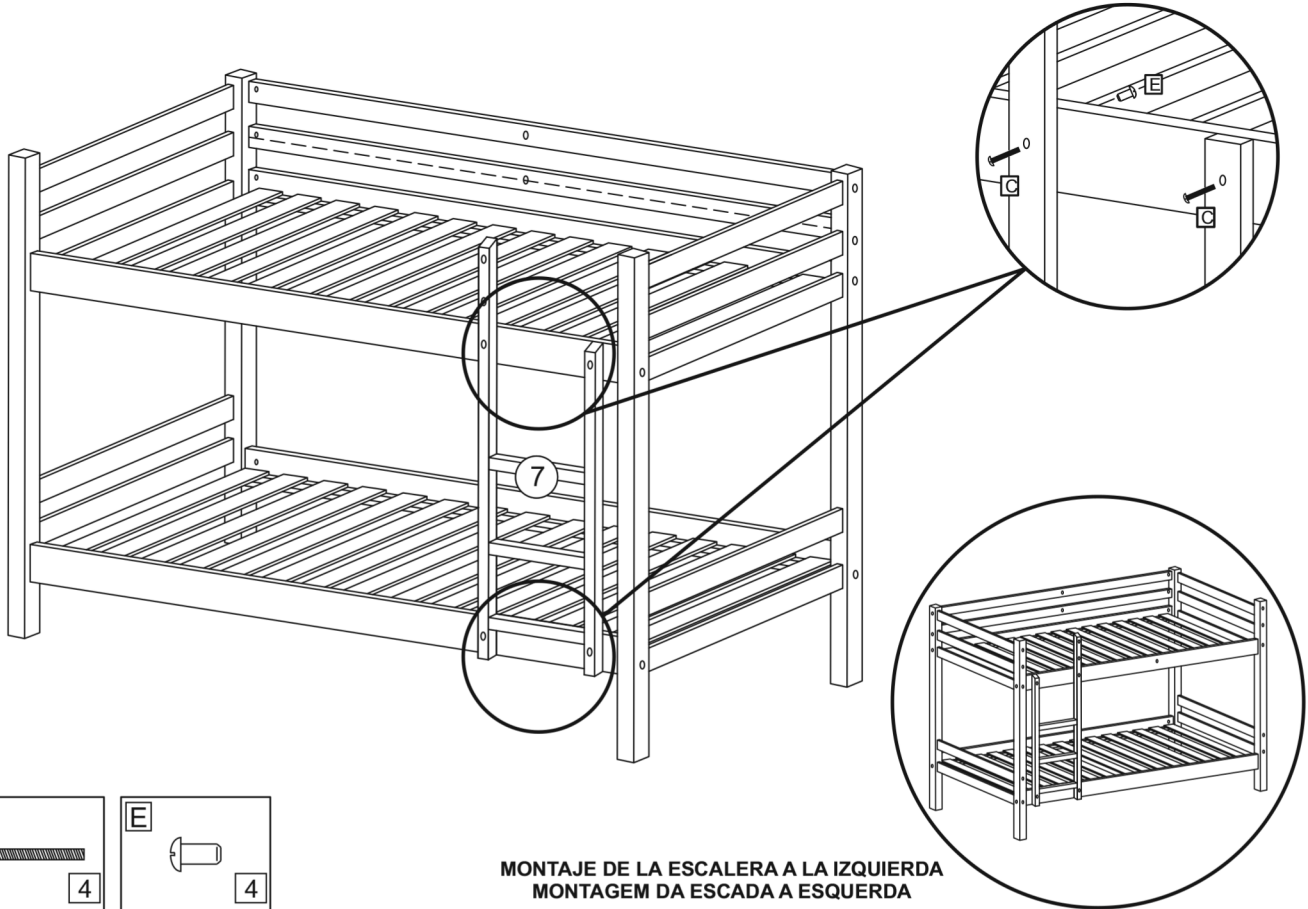
Espaciador para colocar lamas
Marcador de ripas de estrado



Separación entre lamas
Intervalos regulares



FASE 05



MONTAJE DE LA ESCALERA A LA IZQUIERDA
MONTAGEM DA ESCADA A ESQUERDA

FASE 06

Em caso de reclamação, por favor forneça a informação escrita no rótulo
En caso de reclamación, por favor, facilitar la información escrita en la etiqueta

