



Design	Egoé studio		
Character	Stool with steel structure, seat made of wooden slats. Load capacity under uniform loading is 120 kg [265 lbs].	Charakter	Hocker mit Stahlstruktur, Sitz aus Holzlatten. Die Tragfähigkeit bei gleichmäßiger Belastung beträgt 120 kg.
Materials	The supporting structure of the stool consists of welded steel strips. The surface treatment consists of a corrosion-protective zinc coating and a powder coating. The colour in a fine matt texture can be selected according to „ Samplers RAL “. The seat is made of solid wood slats, optionally tropical or European; natural or treated with teak oil. Stainless steel fasteners. Plastic gliders.	Werkstoffe	Die tragende Struktur des Hockers besteht aus geschweißten Stahlbändern. Die Oberflächenbehandlung besteht aus einer Korrosionsschutzschicht aus Zink und einer Pulverbeschichtung. Die Farbe der Stahlkonstruktion in feiner matter Struktur kann nach der „ Musterkatalog RAL “ gewählt werden. Die Sitzlatten sind aus Massivholz, wahlweise tropisch oder europäisch; unbehandelt oder mit Teaköl behandelt. Befestigungselemente aus rostfreiem Stahl. Kunststoffgleiter.
Maintenance	Use the usual cleaning methods suitable for outdoor furniture, see the manual „ Inspection and maintenance “.	Wartung	Verwenden Sie die üblichen, für Außenmöbel geeigneten Reinigungsmethoden, siehe Handbuch „ Kontrolle und Wartung “.
Weight	» with vacuum-thermalized wood 6.5 kg [14.4 lbs] » with Robinia 6.4 kg [14 lbs] » with tropical wood 7.4 kg [16.3 lbs]	Gewicht	» mit vakuum-thermalisiertem Holz 6.5 kg » mit Robinien 6.4 kg » mit tropischem Holz 7.4 kg

Technical Sheet / Technisches Arbeitsblatt

The dimensions of the products are informative. We reserve the right to change the specifications without notice. For the most current version of this document please refer to our website. Die Abmessungen sind informativ. Wir behalten uns das Recht vor, die Spezifikationen ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die gültige Version dieses Dokuments finden Sie auf unserer Website.