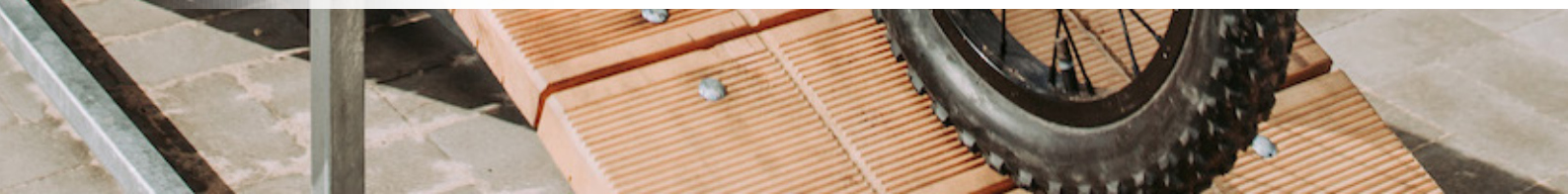




VELO FEATURES

Velomaster Bike Park

Intelligente Nachahmung der urbanen Infrastruktur





VELOMASTER URBAN EDUCATIONAL PARK

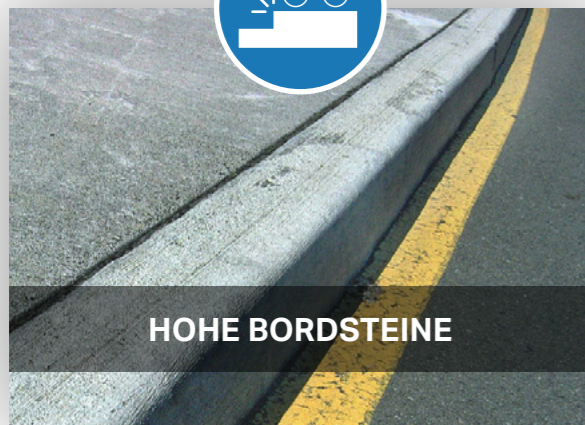
WAS IST VELOMASTER?

Velomaster demonstriert eine sichere und kontrollierte Umgebung, in der Fahrradneulinge ihre Fähigkeiten erwerben um sich sicher in der Stadt zu bewegen. Es ist ein lehrreicher und zugleich unterhaltsamer Bike Park mit Hindernissen, die spielerisch den städtischen Raum nachahmen - ein Spielplatz für Jung und Alt.

WARUM VELOMASTER?

Die städtische Umgebung ist voller Hindernisse: Stufen, Bordsteine, Geländer und unterschiedliche Untergründe. Bisher gab es keinen sicheren und besonderen Ort, an dem man lernen konnte, wie man mit diesen Begegnungen umgeht; deshalb haben wir Velomaster entwickelt.

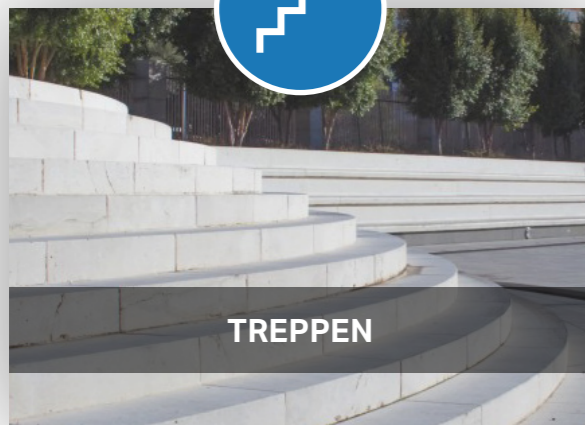
Die gängigsten und schwierigsten Hindernisse:



HOHE BORDSTEINE



TRAM SCHIENEN



TREPPEN



SCHLAGLÖCHER

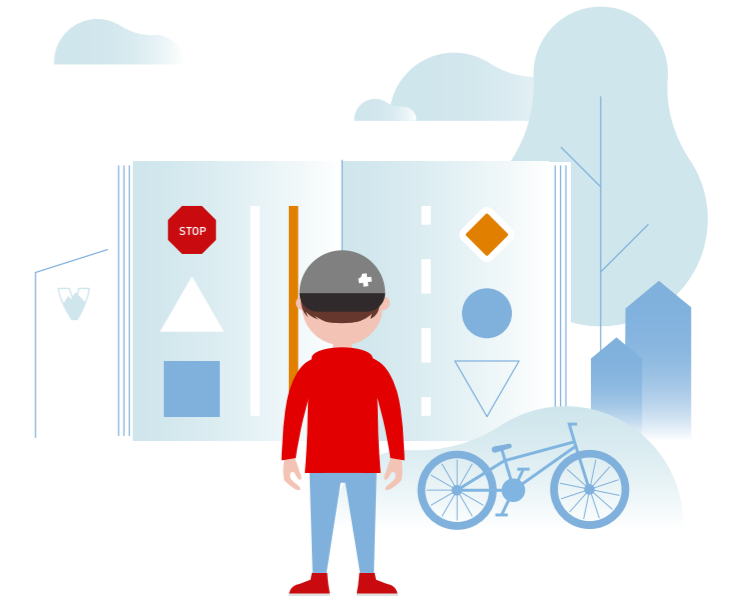
1

**ENTWICKELT
FÄHIGKEITEN**



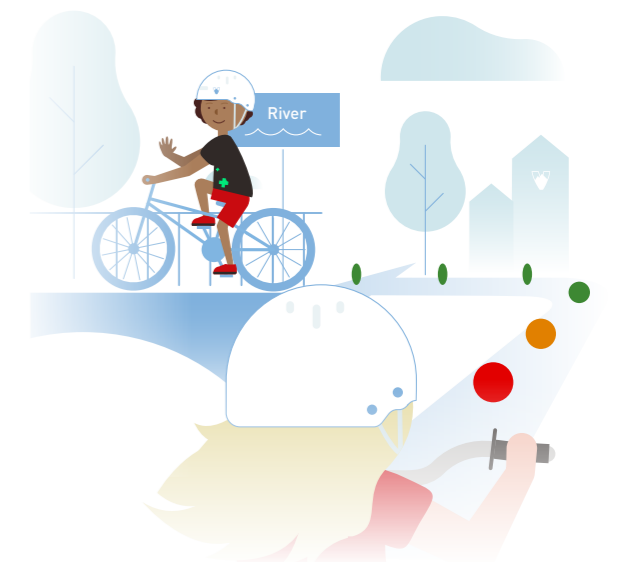
2

**KLÄRT ÜBER
VERKEHRSSICHERHEIT AUF**



3

**UNTERHÄLT MIT
VELOSPIELEN**



1. VELOMASTER ENTWICKELT FÄHIGKEITEN



GELEGENHEIT, MIT FREUDE ZU LERNEN

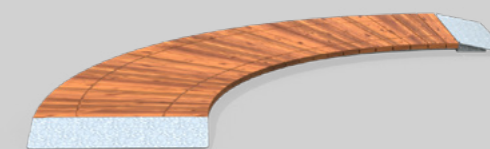
Velomaster ist ein neuer Spielplatz, auf dem Kinder und Erwachsene ihre Koordination, ihr Gleichgewicht, ihre Stabilität, ihre Geschwindigkeitskontrolle und sogar ihre Sprungfähigkeiten verbessern können. Er bereitet jeden Fahrer darauf vor, auf die Straße zu gehen und die Hindernisse zu überwinden, die in der städtischen Umgebung häufig anzutreffen sind!

4**KATEGORIEN**

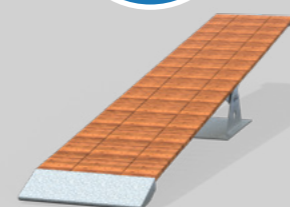
Die Velomaster-Elemente sind in vier Kategorien unterteilt, von denen sich jede auf die Entwicklung einer bestimmten Fähigkeit konzentriert.



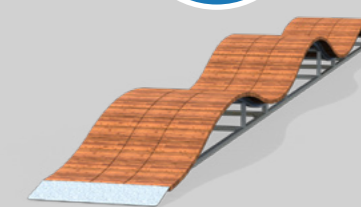
KLASSIKER
BREITE SCHLAGLÖCHER



KURVEN
KLEINE KURVE



BALANCE
WIPPE



ABENTEUER
DREI MUSKETIERE

2. VELOMASTER FÜR DIE VERKEHRSSCHULUNG

CLEVERE SIMULATIONEN DER URBANEN INFRASTRUKTUR

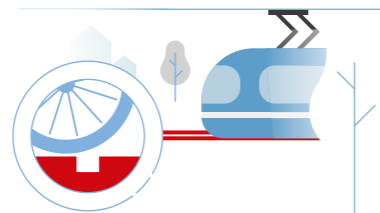
Jedes Element imitiert ein bestimmtes Objekt oder eine Situation in der Stadt, die Radfahrern täglich begegnen kann. Bordsteine, Stufen, Schienen, Kreuzungen - jedes Hindernis hat seine eigene Geschichte und gibt praktische Tipps, wie man es schnell und sicher überwinden kann.

Beispiel für ein Velomaster-Element:

• GLEISE •

Alle Elemente simulieren die städtische Infrastruktur, z. B. die Schienen.

Die Straßenbahnschienen der Stadt werden vorgestellt! Überquere die Schienen bei mittlerer Geschwindigkeit in einem Winkel, damit die Reifen nicht in die Rillen geraten. Sei vorsichtig - manchmal liegen die Schienen über dem Bürgersteig und können rutschig sein! Wenn du der Linie folgst, ist es einfach, sie zu überqueren.



Die Illustrationen helfen den Fahrern, sich die Objekte zu vergegenwärtigen, und fördern so das kreative Denken.



Velomaster-Spezialkationen erziehen spielerisch und fördern die Weiterentwicklung der Fähigkeiten.

3

SCHRITTE, UM EIN SICHERER RADFAHRER ZU WERDEN

1

SICH MIT DEM ELEMENT VERTRAUT MACHEN



2

LERNEN, DARÜBER ZU FAHREN



3

GEH IN DIE STADT UND TESTE DEINE NEUEN FÄHIGKEITEN



3. VELOMASTER UNTERHÄLT MIT SPIELEN

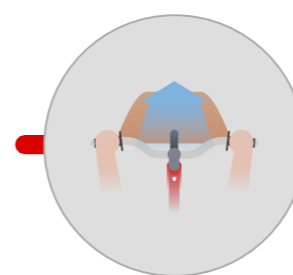


VELOMASTER BRINGT DAS SPIEL ZURÜCK AUF DIE STRASSE

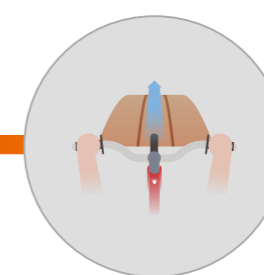
Drei innovative Velomaster-Spiele machen den Lernprozess zu einem spielerischen Erlebnis. Der praktische Spielplatz ermöglicht allen Radfahrern Wettbewerb und Leistungsvergleiche.

SPIEL #1 FORDERE DICH SELBST HERAUS

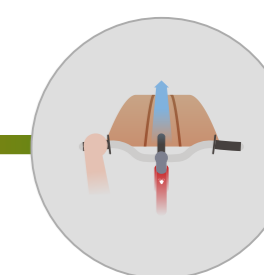
Bestehe alle 3 Spielstufen, um ein Velomaster zu werden.
Überwinde die Elemente in allen 3 Levels, sammle Erfahrung und werde mit jedem Versuch besser.



LEVEL 1 - GRUNDLAGEN
Fahre die ganze Strecke



LEVEL 2 - FORTGESCHRITTEN
Fahre die gesamte Strecke zwischen den eingravierten Linien



LEVEL 3 - EXPERTE
Fahre die gesamte Strecke zwischen den eingravierten Linien und lenke dabei mit nur einer Hand

SPIEL #2 EINEN FREUND HERAUSFORDERN

"Du folgst mir, dann folge ich dir".

Fahr voraus oder folge einem Freund!
Lerne, einen sicheren Abstand zu halten
und die richtigen Linien zu wählen.



JE MEHR DU NACH VORNE SCHAUST, DESTO SICHERER FÄHRST DU!

Sich sicher durch die Stadt zu bewegen, bedeutet immer, potenzielle Gefahren vorzusehen. Ein gleichmäßiger Abstand zu anderen Verkehrsteilnehmern und das Fahren zwischen den eingravierten Linien ist eine gute Übung, um dies zu erreichen.

SPIEL #3 VELOMASTER-MEISTERSCHAFT

Werde ein ausgezeichneter Velomaster.

Fahre präzise, sammle Punkte und werde zum Velomaster. Tritt gegen dich selbst oder gegen Freunde an - ihr werdet alle Gewinner sein.

Ich habe alle Elemente der Strecke bestanden. Ich bin ein Velonovice und muss noch lernen, sicher in der Stadt zu fahren.

Meine Fahrt war großartig, ich habe es geschafft, die Strecke zwischen den eingravierten Linien zu fahren und habe mir die VELOEXPERT-Medaille verdient. Die Stadttore werden sich bald öffnen!

Einhändig zwischen den Zeilen! Als VELOMASTER kann ich mich getrost auf ein Stadtabenteuer einlassen.



10

PUNKTE

20

PUNKTE

30

PUNKTE

Sammle Punkte und werde mit den folgenden Velo-Medaillen ausgezeichnet:



Detaillierte Meisterschaftsregeln und Vorlagen erhältst du unter info@alliancease.com.



VELOMASTER STÄDTE

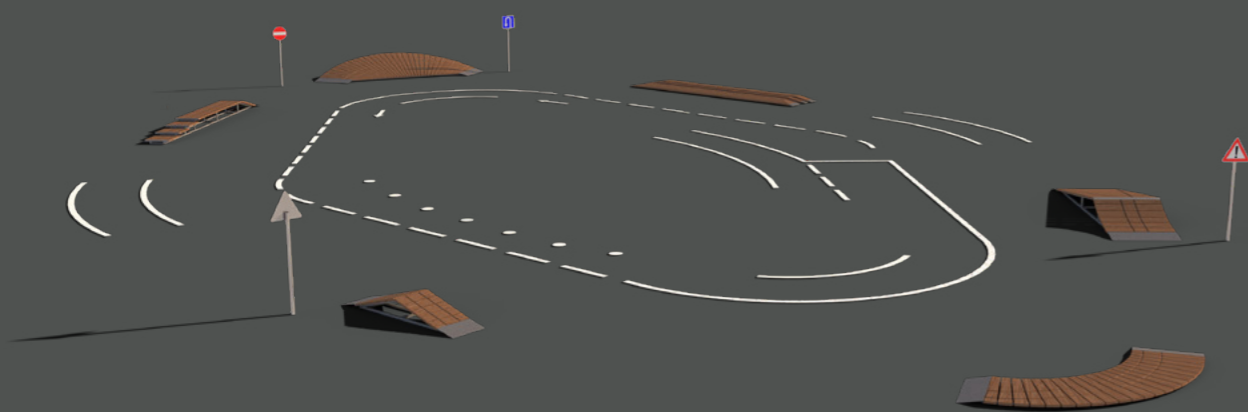
Für eine ausgewogene Auswahl an Hindernissen haben wir verschiedene Sets von Velomaster-Elementen entworfen. Diese gibt es in verschiedenen Größen, Formen und Schwierigkeitsgraden Komplexität und können an das Layout des verfügbaren der verfügbaren Fläche angepasst werden. Wähle deine Größe!

DÖRFER (GRÖSSE S) 200 - 500 m²

Beispiel: DORF A

Elemente: Kurve, breite Treppe, breite Brücke, kleine Kurve, Sprung, Balance

Fläche: 470 m²

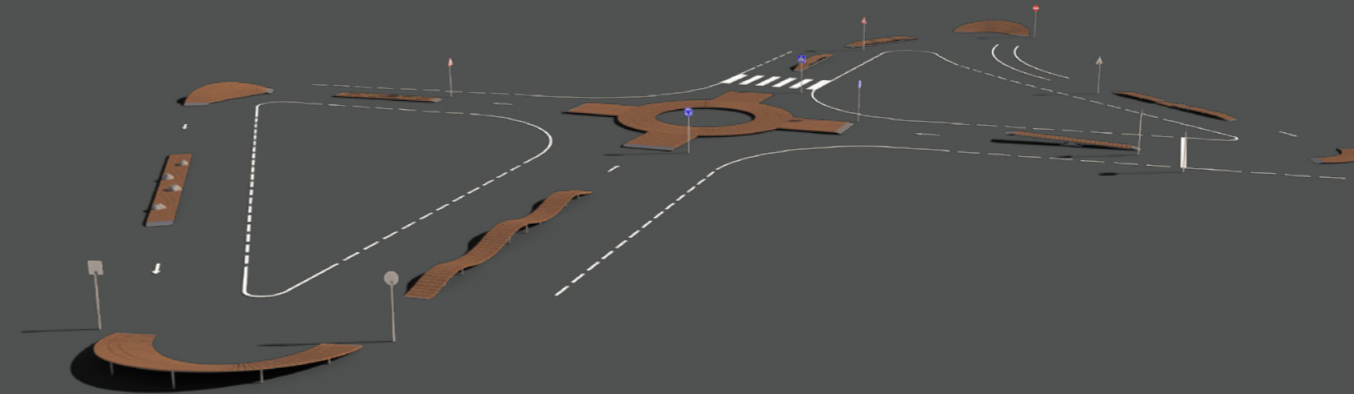


GROSSSTADT (SIZE L) 1000 - 2000 m²

Beispiel: CITY A

Elemente: Haarnadelkurve, drei Musketiere, Kreisverkehr, Wippe, kleine Kurve, breite Schlaglöcher, kleine Haarnadelkurve, Schienen, breite Treppen, Wurzeln, Ecke, Zickzack

Fläche: 1250 m²

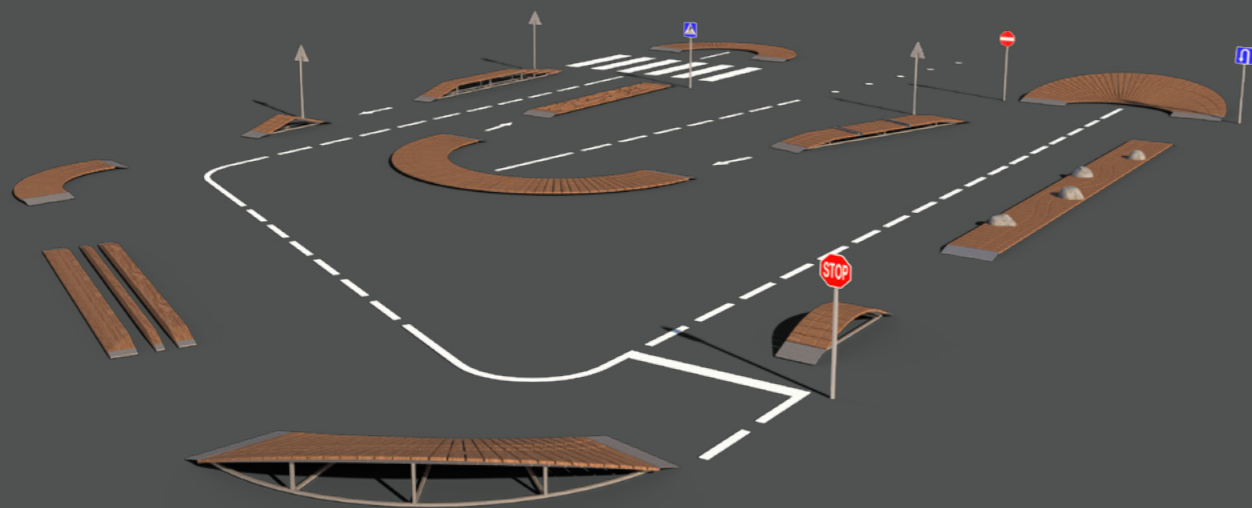


STADT (GRÖSSE M) 350 - 1000 m²

Beispiel: STADT D

Elemente: breiter schlafender Polizist, Zickzack, Haarnadel, Schienen, große Wende, Wurzeln, kleine Wende, breite Treppe, breite Brücke, kleine Kurve, Balance, Kurve

Fläche: 530 m²



SCHILDER UND STRASSENMARKIERUNGEN

Die Velomaster-Sets können mit alltäglichen Verkehrsschildern und Asphaltmarkierungen kombiniert werden, die die städtische Infrastruktur nachahmen. Diese Elemente schärfen das Bewusstsein für Verkehrsregeln und lehren die häufigsten Verkehrssituationen in der Stadt.



Wir fertigen einzigartige Straßenmarkierungsdesigns mit Abmessungen für individuelle Sets an.

VELOMASTER BEISPIELSET

INDIVIDUELLES SET AUF DEM SCHULHOF

Das Hinzufügen von Velomaster-Sets zu Schuleinrichtungen und sie in den Sportunterricht einzubauen wird den Unterricht praktischer und unterhaltsamer gestalten.

SKILLS
ELEMENTE:
15

STRASSEN-
MARKIERUNGEN:
6

ZUSÄTZLICHE
SPIELE:
2

HAARNADEL

Lehrt, wie man durch verschiedene Arten von Kurven fährt und dabei die Kipptechnik einsetzt

KLEINER U-TURN

Hilft zu lernen, wie man sich dreht, um in die entgegengesetzte Richtung zu fahren

WIPPE

Entwickelt das Gleichgewicht, hilft, die Angst zu überwinden und lehrt, nicht auf halbem Weg stehen zu bleiben

SPIEL 1: BALANCE

Entwickelt Stabilität, Koordination, Fahrradkontrolle und lehrt, wie man enge Stellen überwindet.

BREITE TREPPE

Hilft bei der Bewältigung von Rampen, Bordsteinen und Treppen

SPRUNG

Lehrt, wie man mit einem Fahrrad springt, und führt in die Gesetze von Schwung und Schwerkraft ein

BREITE BRÜCKE

Trainiert die Konzentrationsfähigkeit und hilft, enge Passagen zu überwinden

BALANCE

Hilft bei schmalen Brettern zu mehr Balance und Kontrolle

KEHRER (LINKS)

Lehrt das Durchfahren von Linkskurven mit Hilfe der Lenktechnik

KEHRER (RECHTS)

Lehrt das Durchfahren von Rechtskurven mit Hilfe der Lenktechnik

BREITER SCHLAFENDER POLIZIST

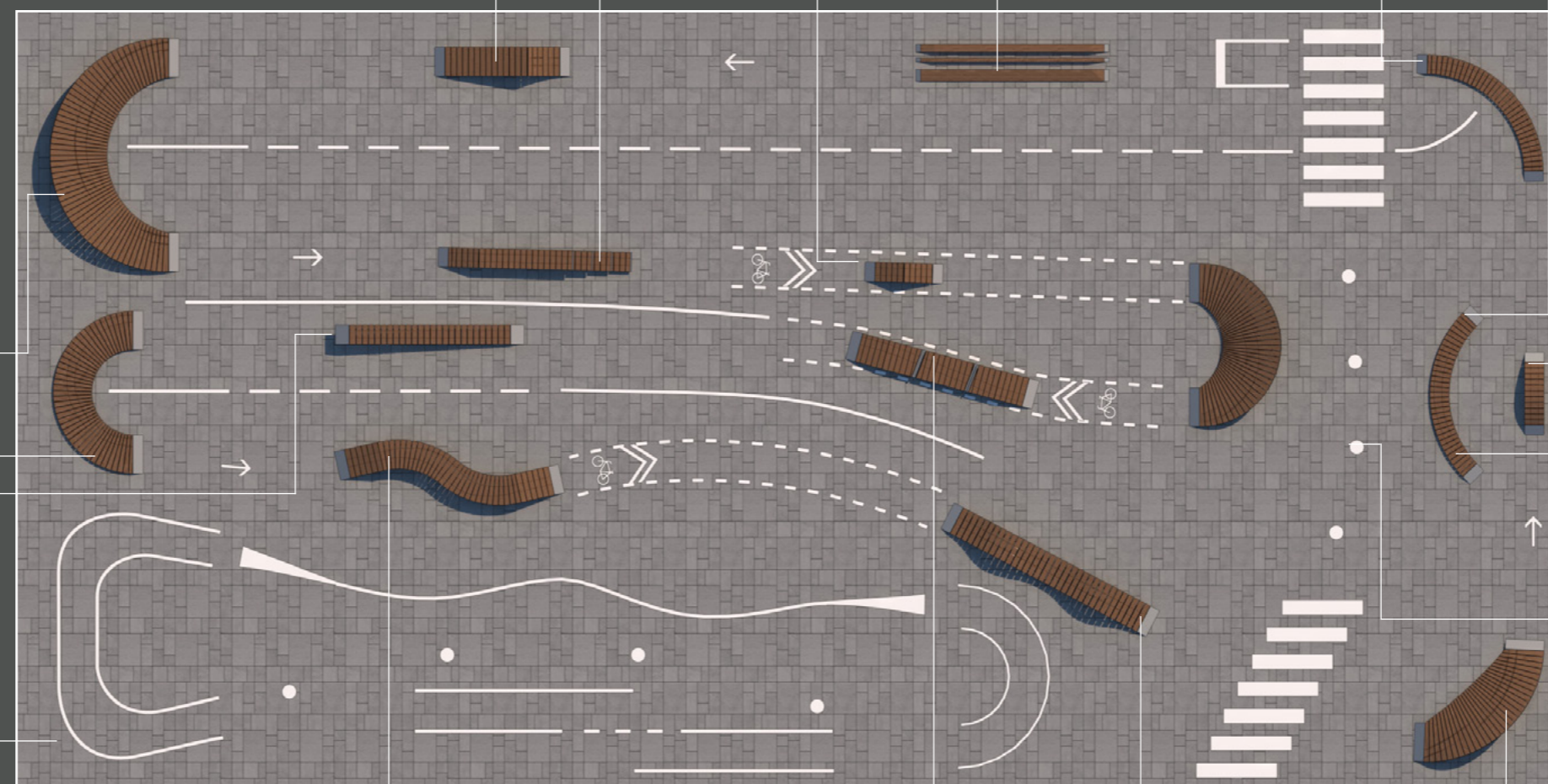
Lehrt, wie man auf schlafende Polizisten reagiert und sie überfährt

KURVE

Lehrt, wie man die Kurve durch Lenken mit dem Lenker durchfährt

SPIEL 2: SLALOM

Verbessert die Fähigkeiten zum Manövrieren und Überholen



SCHLANGE

Lehrt die Bewegung des Überholens und Ausweichens von Hindernissen

SCHIENEN

Macht mit den Straßenschienen bekannt und lehrt, sie sicher zu überqueren

KAMEL

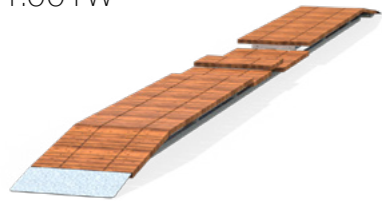
Lehrt, sich auf jeder Art von Buckel stabil zu fühlen

KLEINE HAARNADEL

Verbessert die Manövrierfähigkeit und die Fähigkeit zum Wenden um 180°

KLASSIKER

BREITE SCHLAGLÖCHER
1.001W



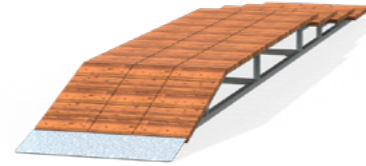
a*b=7000 x 750
w=750 h=150

WURZELN
1.002



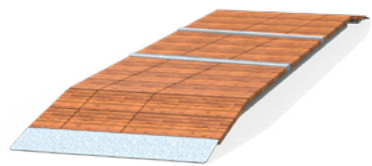
a*b=5100 x 750
w=750 h=110

BREITE TREPPEN
1.003W



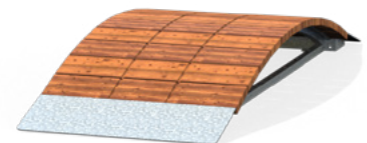
a*b=5100 x 750
w=750 h=270

SCHIENEN
1.004



a*b=5000 x 1000
w=1000 h=155

**BREITER SCHLAFENDER
POLIZIST**
1.005W



a*b=2200 x 750
w=750 h=250

BREMSSCHWELLEN
1.006



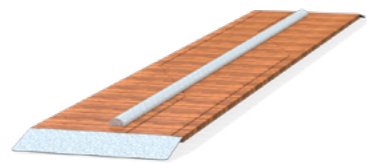
a*b=1000 x 400
w=400 h=50

KREISEL
1.007



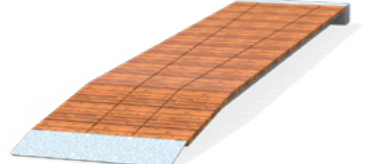
a*b=12000 x 12000
w=1500/2000 h=60

ROHR
1.008



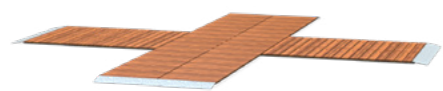
a*b=5100 x 750
w=750 h=100

RANDSTEIN
1.009

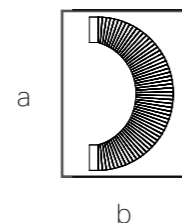


a*b=4100 x 750
w=750 h=130

KREUZUNG
1.010



a*b=8000 x 8000
w=2000 h=60



a - Flächenlänge (mm)
b - Flächenbreite (mm)

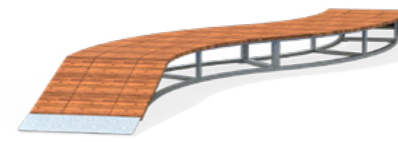
h - Höhe (mm)
w - Deck breite (mm)

Top surface materials:

LÄRCHE / KIEFER POLYMERHOLZ

KURVEN

SCHLANGE
2.001



a*b=5600 x 2400
w=750 h=300

KLEINE KURVE
2.002



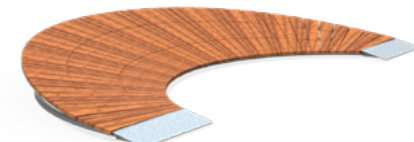
a*b=3300 x 1200
w=750 h=60

KEHRER
2.003



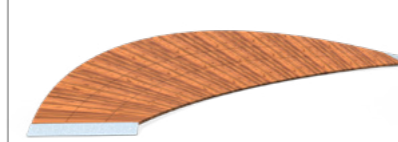
a*b=4600 x 1500
w=500 h=60

KLEINE HAARNADEL
2.004



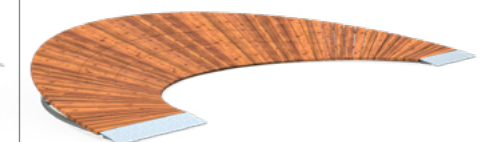
a*b=4200 x 2300
w=750 h=370

KURVE
2.005



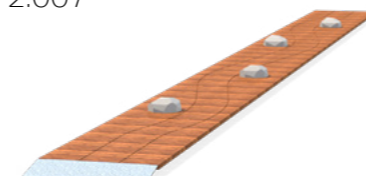
a*b=6800 x 2200
w=1000 h=500

HAARNADEL
2.006



a*b=6000 x 3200
w=1000 h=500

ZICKZACK
2.007



a*b=10 000 x 750
w=750 h=60

GROSSER U-TURN
2.008

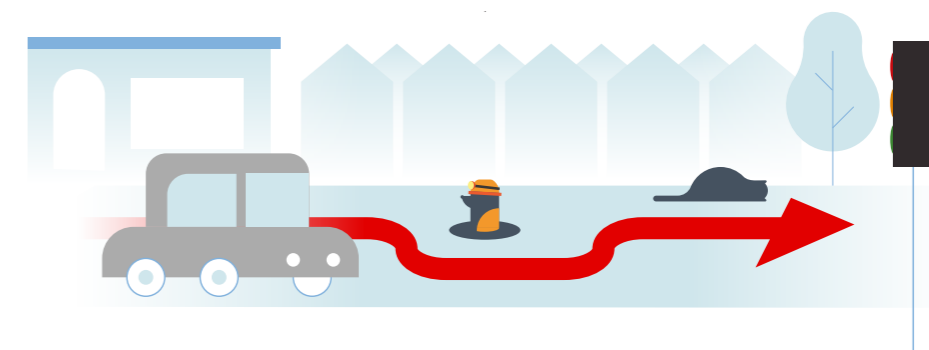


a*b=6000 x 3300
w=1000 h=60

KLEINER U-TURN
2.009

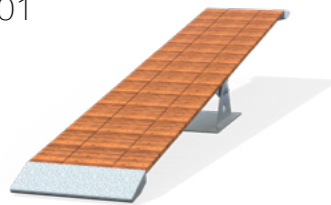


a*b=4200 x 2400
w=1000 h=60



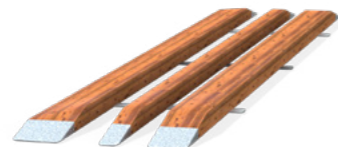
BALANCE

WIPPE
3.001



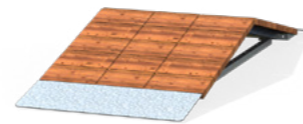
a*b=5000 x 750
w=750 h=420

BALANCE
3.002



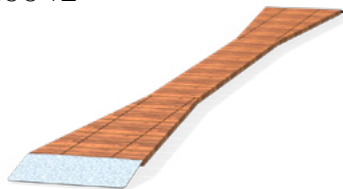
a*b=5100 x 1050
w=900 h=100

BREITE BRÜCKE
3.003W



a*b=2000 x 750
w=750 h=250

TIEFE BRÜCKE
3.004L

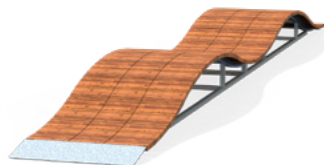


a*b=5100 x 500
w=500 h=60



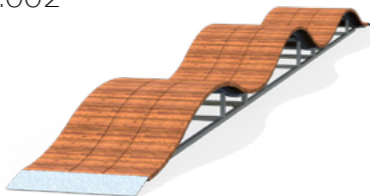
ABENTEUER

KAMEL
4.001



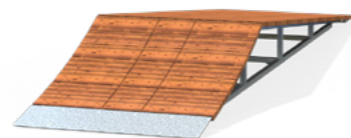
a*b=6500 x 750
w=750 h=350

DREI MUSKETIERE
4.002



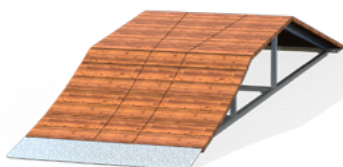
a*b=9500 x 750
w=750 h=450

SPRUNG
4.003



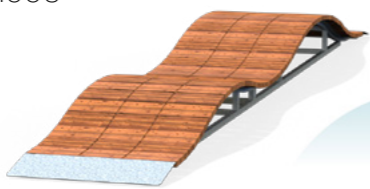
a*b=4300 x 1000
w=1000 h=400

TABLE TOP
4.004



a*b=4400 x 1000
w=1000 h=500

LANGE WELLE
4.005



a*b=5500 x 750
w=750 h=350



ZUSÄTZE

GESCHWINDIGKEITSSCHWELLE

M size - 1000
L size - 1500



STRASSENSCHILDER UND ASPHALTMARKIERUNGEN



INFOTAFELN

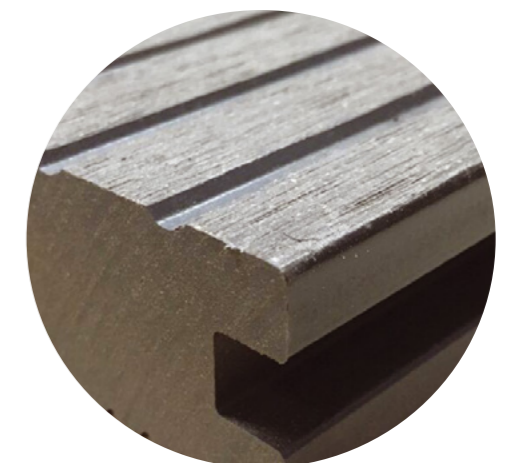


MATERIALOPTIONEN FÜR DIE OBERFLÄCHE



● **LÄRSCHE / KIEFER**

Natürliches, langlebiges Material



● **HOLZPOLYMER**

Langlebiger, kratzfester Polymer-Verbundwerkstoff

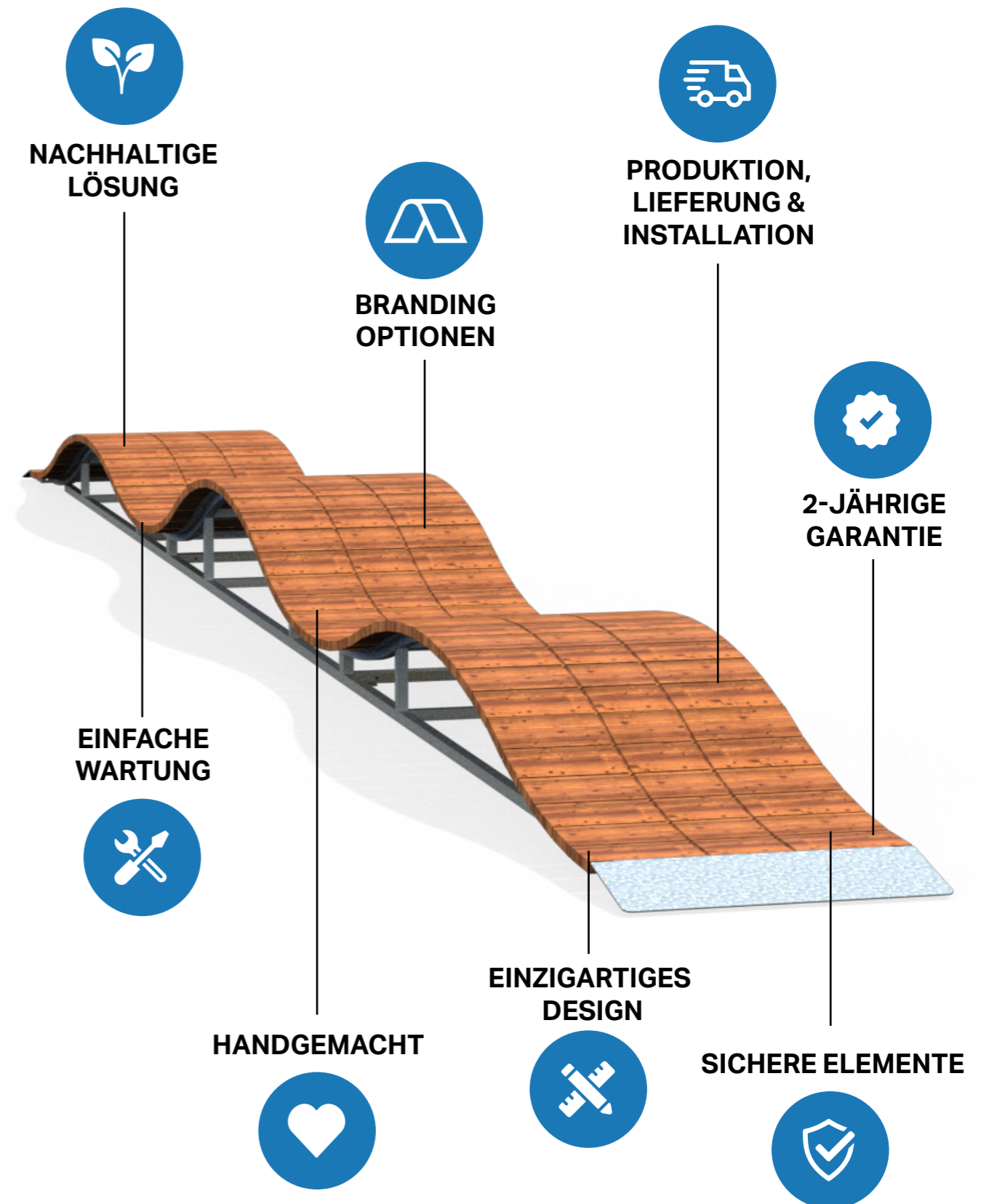
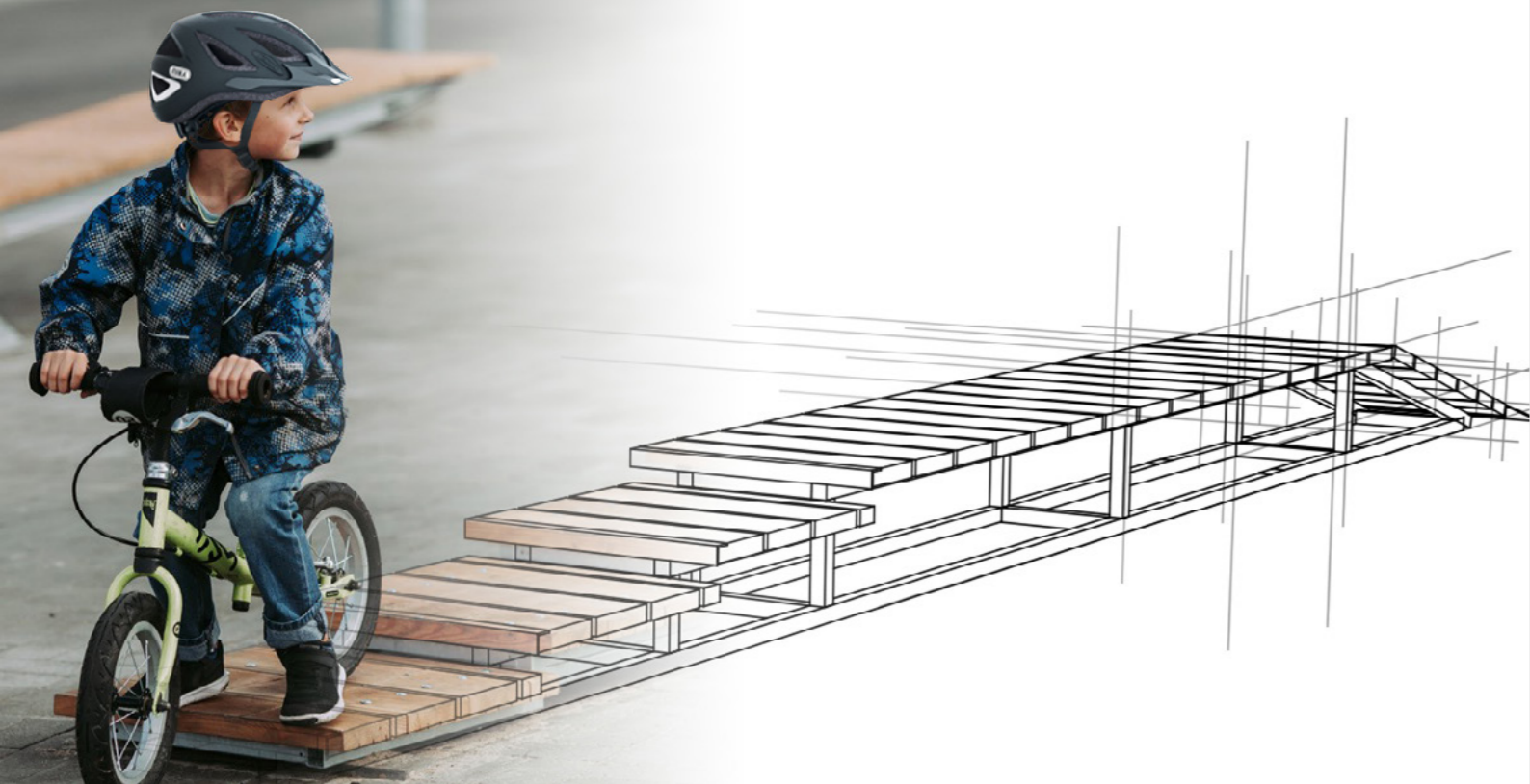
TECHNISCHE DATEN

INSTALLATION

- kann auf einem harten oder kiesigen Untergrund installiert werden
- einfache Montage mit kleinen Maschinen
- geeignet als Festinstallation
- kann das ganze Jahr über im Freien bleiben

HALTBARKEIT & SICHERHEIT

- alle Metallrahmen sind feuerverzinkt und somit vor Rost und Korrosion geschützt
- Edelstahlschrauben mit metrischem Gewinde ermöglichen sichere Verbindungen





CENTRA SPORĀ KVARTĀLA VELOSOLUTIONS VELOPARKS

PIEDZĪVOJUMU TRASE

PIEDZĪVOJUMU TRASI ĪSĀKĀM LIETOT AR:

BMX MTB BALANSA VELO ĪSLAS VELO

VELOTRASE

VELOTRASI ĪSĀKĀM LIETOT AR:

BMX SKETBORDU SKRITUSLĪDĀM SKRĒJITENI MTB LONGBORDU BALANSA VELO ĪSLAS VELO

LIETOŠANAS NOTEIKUMI

KATRS VELOPARKA APMEKLĒTĀJS VAI VĪDA VECĀKS/AIZBILDNIS UZZĒMAS PILNU ATBILDĪBU PAR SAVU UN VAI BĒRŅA VESELĪBU, IZVĒLOTIES ATBILSTOŠU SPORĀ INVENTĀRU UN VELOPARKA TRĀSI, KAS ATBILST APMEKLĒTĀJA SAGATAVOTĪBAS LĪMENIM

1. ATRĀŠANAS VELOPARKĀ IR SAISTĪTA AR TRĀJUMU RĪSĪKU
2. SPORĒTĒJOT VELOPARKĀ OBLIGĀTI JĀIZMANTO PERSONĪGIE DROŠĪBAS LĪDZEKĻI - AIZSARGĪNĒTĀRE UN CITS AIZSARGĪNĒTĀRE
3. VELOPARKĀ IR JĀIEVĒRO DISTANCE STARP BRAUCĒJĒJEM
4. NOKRĪŠŅU LĪETUS, KRĪSAS, RĀSAS, MĪGLĀS, APLEDOJUMA, SNIEGA U.C.I.ĻĀKĀ VELOPARKS VĀR TĪKT SĒĒGTS
1. AIZĒĒGTS NOVĒRTOT SOMAS, APĢĒRĒBUS U.C. PRIEKSMĒTUS UZ VELOTRĀSU BRAUCAMĀS DAĻĀS
2. AIZĒĒGTS PĀRSTĀIGĀTES PĀR VELOPARKA TRĀSĒMĀ UN ZĀĻĀJU
3. AIZĒĒGTS BRAUKT AR PĀRVEIŠANAS LĪDZEKĻĀM, KURĀ NAV PĒMĒKOTI VELOPARKA TRĀSĒS
4. AIZĒĒGTS TRĀKĒT CĪTUS VELOPARKA APMEKLĒTĀJUS

VELOPARKS ĪZBŪVĒTA PĒC RĪGAS DOMES BRĀSIJUMA DEPARTAMENTA PASŪTĪTĀMĀ Papildin info - www.rtd.lv

TERITORIJAS APRAHMEKLĒTĀJIS RĪGAS CENTRĀLĀ HUMANITĀRĀJĀ SKOLĀ

VELOPARKS ĪZBŪVĒTS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS

VELOPARKS ĪZBŪVĒTS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS VELOSOLUTIONS VELOPARKS

TESTIMONIAL

“Der im zentralen Sportbezirk errichtete Fahrradpark ist eine großartige Lernplattform für Kinder und Erwachsene, die hier die Radfahrfähigkeiten erlernen, die sie in der Stadt jeden Tag so dringend benötigen. Lernen und Verstehen der einzelnen Elemente, Spielen und Zeit mit Freunden verbringen - Velomaster ist eine wertvolle Ergänzung für jede Stadt.”

Ineta Rudzite,
Riga Central Humanitarian School's Director



VELOMASTER BIKE PARK

INTELLIGENTE IMITATION DER
STÄDTISCHEN INFRASTRUKTUR

Ort: Tallinn, Estland





VELOMASTER BIKE PARK

INTELLIGENTE IMITATION DER
STÄDTISCHEN INFRASTRUKTUR

Ort: Saulkrasti, Lettland



VELOMASTER BIKE PARK

INTELLIGENTE IMITATION DER
STÄDTISCHEN INFRASTRUKTUR

Ort: Jelgava, Lettland

ANDERE BIKE PARK TYPEN



Ein abenteuerlicher Schotter-Bikepark mit verschiedenen technischen und anspruchsvollen Holzelementen, Berms, Roller und Naturelementen.



Eine lustige Radreise durch unberührte Gebiete, rund um den See oder... - Sie wählen! Es kann wellig sein, schlängelnd, und sogar einige leichte Sprünge haben.



Die Elemente ermöglichen es, Fahrtechnik und -stil zu entwickeln und sich auf die Kunst des Mountainbikens und Tricks zu konzentrieren. Entdecke endlose Freestyle-Abenteuer!

Weitere Details anfordern: info@alliancease.com



Alliance ASE GmbH

Schiedermayrstraße 7, 4560 Kirchdorf

Austria

+43 699 19090569

info@alliancease.com

www.alliancease.com