

# Stor sklie med integrert belysning - Hagadumpa

## Bakgrunn

Høsten 2020 meldte Larvik kommune seg på prosjektet/konkurransen «En morsom omvei», i regi av Tverga. Målet med prosjektet til Tverga var å skape mer aktivitetsvennlige nærmiljøer hvor alle, uavhengig av alder, kjønn, funksjonsnivå og sosial bakgrunn, gis mulighet til bevegelse og fysisk aktivitet, tilpasset lokale behov og forhold. Nøkkelen er å tilrettelegge på en måte som inkluderer flere, styrker mangfoldet og utsatte grupper. Derfor har «En morsom omvei» også hatt fokus på lavterskelaktiviteter som stiller minimalt med krav til ferdigheter og aktivitetsnivå. I tillegg har nytenkende, utradisjonelle løsninger og medvirkningsprosess vært viktig!

I prosjektet ble deltakerne veiledet gjennom «en morsom prosess» i flere faser, og til slutt satt vi igjen med et konsept om å lage en «gamingpark». Siden en «gamingpark» ikke var et produkt som fantes å få kjøpt, gikk veien videre via en StartOff-prosess, der vi fikk 15 tilbud, og til slutt gikk inn i en avtale med Qvisten/Stargate om å utvikle deres «ParCade»-idé.

Sklien er en del av flere elementer og etapper som skal bygges i Hagadumpa. Dette skal være hovedattraksjonen i parken, men den skal også kunne fungere som en attraksjon uten hjelp av appen, da lansering av denne ikke er fastsatt. Den skal være spenningsfylt og passe for eldre barn, alder 10-13 år +. Det vil si at det gjerne kan gå fort og gi et godt sug i magen. Likevel skal alle være trygge når de sklir og landingssonen tilpasset farten sklia gir. Sklien må utformes iht. NS-EN 1176 og NS-EN 1177. Det kreves ansvarsrett for utførende og prosjekterende.

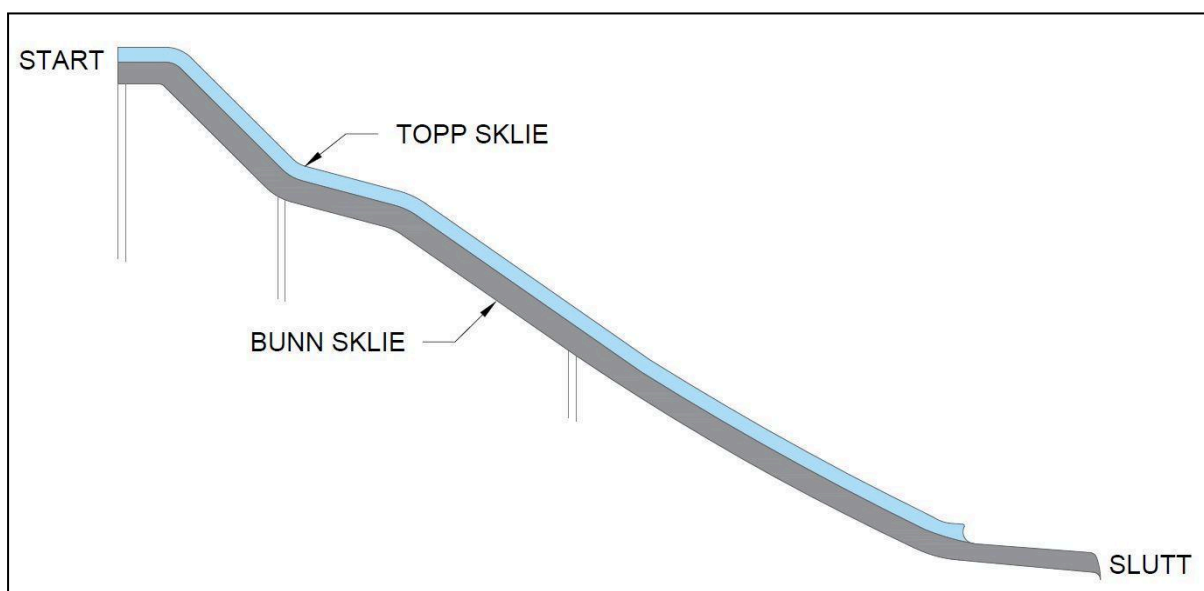
Sklien er første del av første byggetrinn, som skal utføres i 2024, i en planlagt utvikling av Hagadumpa nærmiljøanlegg og Gamingpark. Treningstrapp, og amfi, basketbane med amfi (eventuelt med mer) vil komme ut som egne konkurranser når prosjekteringen av sklien er ferdig. Vedlagt plan L001 viser planlagt utbygging. Kostnad ved å bygge sklien er avgjørende for øvrig omfang av dette første byggetrinnet.

## Plassering

Hagadumpa er lokalisert i tilknytning til boligområdet Haga og motorveitraseen for den gamle, nedlagte E18. Skiløypene innover i Vestmarka har ett av sine startpunkter ved Hagabakken. Den gamle hoppbakken ligger østvendt i skogholtet på vestsiden av Hagadumpa.

Hagadumpa har flere adkomstveier. Fra omkringliggende boligfelt er det mulig å komme via Myrveien, Hagaveien og gamle E18.

## Utforming (geometri)



- Lengde: 26 m, horisontal inkl. landingssone (avklares endelig ved detaljplanlegging ved valgt leverandør)
- Høyde: 13 m, totalt fra startpunkt til slutt punkt vertikalt
- Profil: Start på sklie kan være brattere for å skape mer fart. Minimum svingninger horisontalt, men iht. NS-EN 1176. Sklien skal i utgangspunktet brukes uten sklimatte, men det må tas høyde for at landingssone er lang nok til at den fungerer uavhengig av bekledning/ekstra skliutstyr.
- Tverrsnitt: tunnel sklie med ett lukket løp. Diameter 0,80 m
- Overganger skal være glatte uten merkbare skjøter i bunnen av skieløpet.
- Terrengtilpasning: Sklien skal plasseres i den gamle hoppbakken, men dagens terrengform er for slak til at sklien kan følge terreng. Det er ønskelig at sklien starter i et slags hopptårn over terreng. Må kunne tilpasses plattform over bakkenivå. Sklien skal ende med slutten av sklien i terreng uten store terrengendringer.
- Tilfredsstillende krav iht. NS-EN 1176 og NS-EN 1177
- Prosjektering ansvarsbelegges

### **Materialbruk sklie**

- Tunnelløp: Skliens bunn (skliedelen) skal være i stål. Skliens topp skal være i gjennomsiktig materiale, fortrinnsvis ønskes hele toppdel gjennomsiktig, men det er aktuelt å vurdere partier eller vinduer i deler av sklien.
- Søyler/bærende konstruksjon: stål

### **Effektbelysning**

- Belysning: 5 stk integrert LED-belysning på topp sklie, hvorav 3 stk skal være sensorstyrt og lyser opp når man sklir. Disse skal slå seg på i tide til at man sklir gjennom punktet hvor det lyser opp og slukkes igjen. Belysning i start- og slutt punkt skal lyse hele tiden, men ha mulighet for tidsinnstilling.
- Belysningen må integreres i sklien på en måte som sikrer at den er hærverkssikker og som gjør det mulig å bytte ved utgått levetid. Metode for integrering må gjøres i samråd med sklieprodusent.
- Belysningen skal integreres i forbindelse med de gjennomsiktige partiene/delene og kunne ses både innenfra og på utsiden.
- Hvert belysningspunkt må kunne endres i farge, varme og lengde som selvstendig punkt. LED-lys må være dimbar.
- Belysningen må leveres med eget skap for styringsenhet, som også har plass til "raspberry pi" el. for fremtidig tilknytning mot digital plattform/app (ekstra nivå for spill/app, utvide opplevelsen, implementere den i andre virtuelle opplevelser, reisen ned sklia har en funksjon)

### **Montering**

- Sklie skal monteres ferdig på stedet
- Det er fjell i dagen store deler av partiet og ellers større steiner og skrint topplag med jordmasser over steinfylling

### **Prosjektering, produksjon og levering**

- Prosjektering av sklien må være ferdig i løpet av august 2024 av hensyn til prosjektering og bygging av trapper og amfier.
- Sklie skal være levert og montert senest våren 2025.
- Fremdriftsplan som viser prosjektering, produksjon og levering/montering skal vedlegges i tilbudet.

## Opsjon

- Elektronisk tidtakning med start/stopp og visning/skjerm. Må kunne kobles til samme skap som for belysning.

## Referanse-/inspirasjonsbilder



Eks. på belysning  
(ref. bilde hentet fra Wieangs nettside)



Eks. på sklie med minimal svingning horisontalt  
(ref. bilde hentet fra Agais nettsider)



Eks. materialbruk på topp og bunn av sklie  
(ref. bilde hentet fra Atlantics' katalog)



Stemningsbilde fra skisseprosjekt for Hagadumpa 2023, bestilt av Larvik kommune. (illustrasjon av Asplan Viak)



Skisse av sklie i Hagadumpa. (illustrasjon Larvik kommune)