

RAFFINIERTES PARKETTMUSTER

Für ein extravagantes Raumdesign

Egal, ob im Rahmen einer Altbaurenovierung oder im neu geplanten Eigenheim: Der Klassiker der natürlichen Bodenbeläge erlebt derzeit eine wahre Renaissance. Denn Fischgrätparkett, bei dem identisch lange Dielen bzw. Parkettstäbe in einem diagonalen Muster ineinandergreifen, betont immer die Tiefe eines Zimmers und sorgt so für ein völlig neues Raumgefühl. Neben der bekannten einfachen Anordnung ist auch ein doppeltes bzw. dreifaches Fischgrätmuster möglich.

Besonders Mutige können verschiedene Holzarten oder Hölzer mit unterschiedlicher Oberflächenbehandlung kombinieren.





LPM Parkett

Tatsächlich erinnert dieses Parkett-Muster an die Form eine Fischgräte. Warum das Parkett also nicht auch so nennen, dachten sich wohl die Namensgeber. Die Parkettstäbe werden im 90 Grad-Winkel zueinander verlegt. Dadurch entsteht das fischgrätenähnliche Muster. Werden die Stäbe mehrfach in dieser Form angeordnet, spricht man von doppelter- oder dreifacher Fischgrät. Beim französischen Fischgrät sind die Parkettstäbe zudem beidseitig abgeschrägt, um 45 oder 60 Grad. Zwischen den Verlegereihen ensteht dann eine durchgehende Fuge.

Wer sich für Parkett entschieden hat, der steht schon bald vor einer zweiten Entscheidung: welches Muster, welche Verlegetechnik soll es sein? Das Fischgrät-Parkett war schon vor Jahrhunderten beliebt.



Lagerprogramm

LPM Stab-Parkett als 3-Schicht-Variante mit Nut und Feder, für klassisch Fischgrät oder für die Chevron-Ausführung 4-seitige Fase · Nutzschicht: 3 mm Eiche · Mittellage: 7 mm Eiche Gegenzug: 1 mm Fichte · Gesamtstärke: 11 mm Paket à 36 Stck. = ca. 2,96 m² (jeweils 18 rechte und linke Stäbe)

 Format (mm)
 Dekor
 Art.-Nr.

 600 x 137
 Eiche natur, geölt
 03600010072

Eigenschaften

- · Ruhiges Erscheinungsbild
- · Gesunde Äste, ca. Ø 15-20 mm
- · Prinzipiell Splint frei
- · Kleine Risse möglich, vereinzeln zulässige Haarrisse
- · Natürlich zulässige Farbunterschiede



Wir liefern Ideen. Und das passende Holz dazu.

