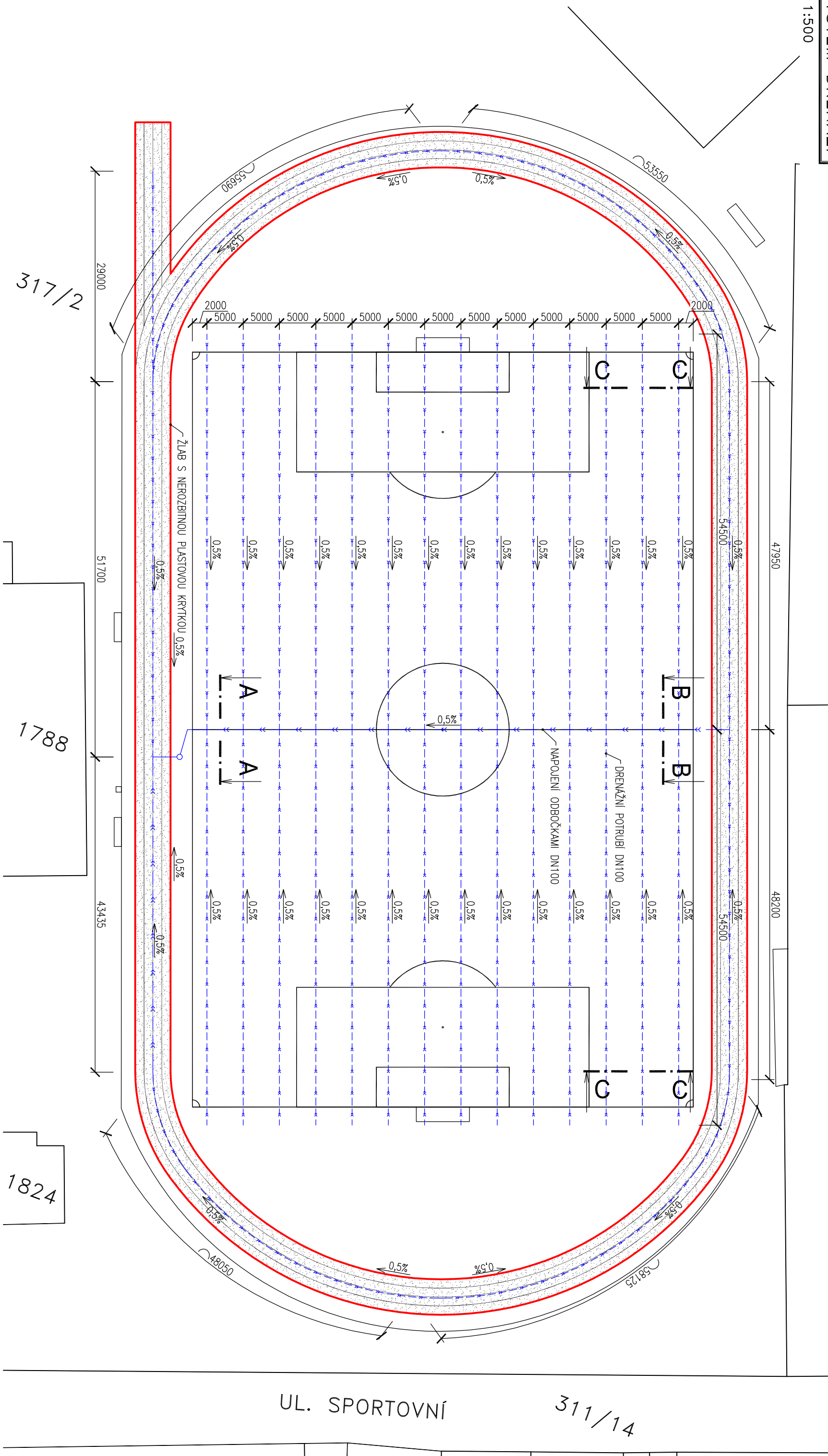


SYSTÉM DRENÁŽÍ

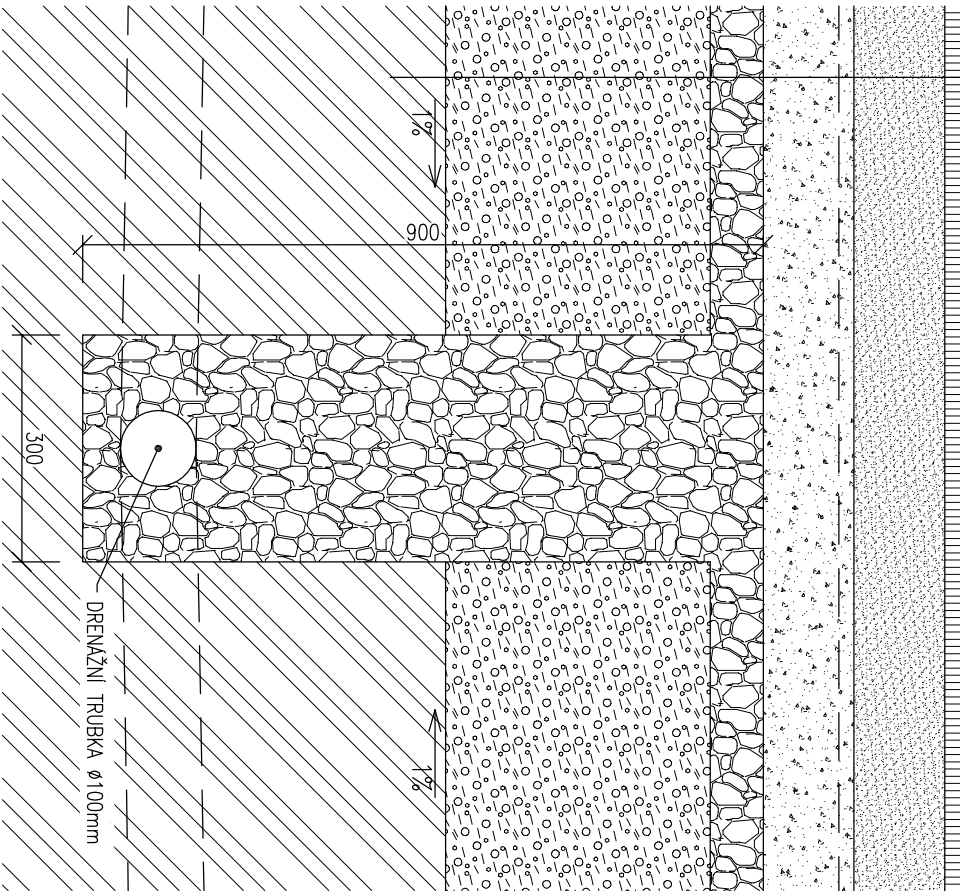
M 1:500



ŘEZ A-A

M 1:10

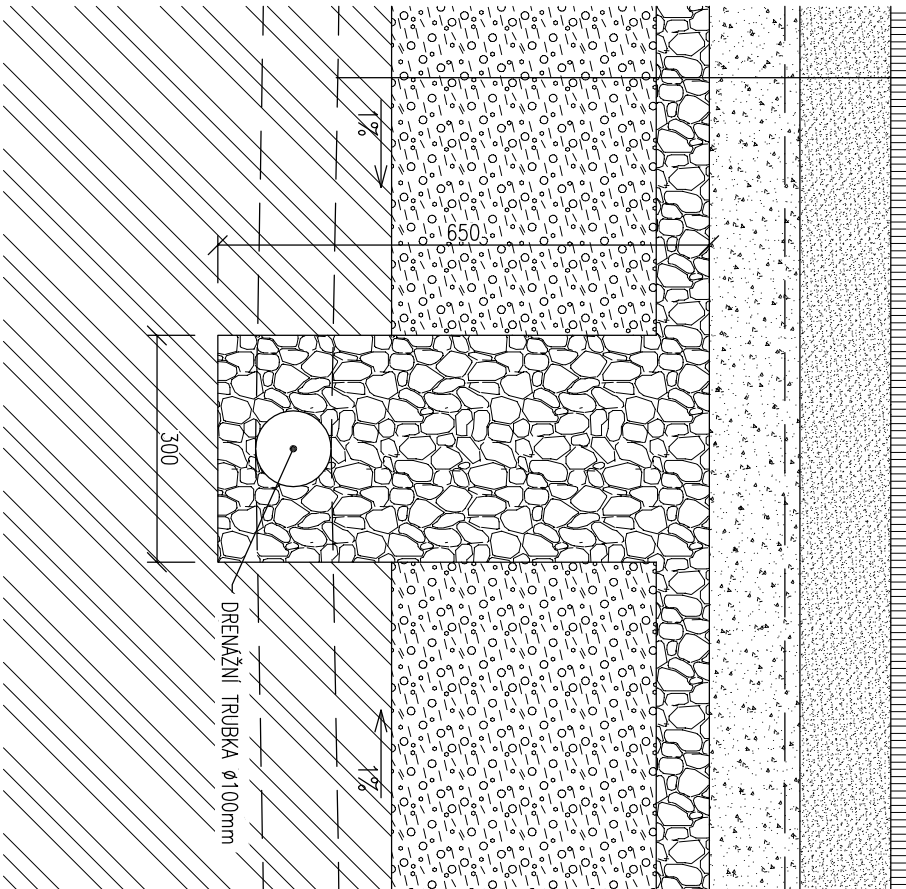
SKLADBA FOTBALOVÉHO HRÁŠTĚ



ŘEZ B-B

M 1:10

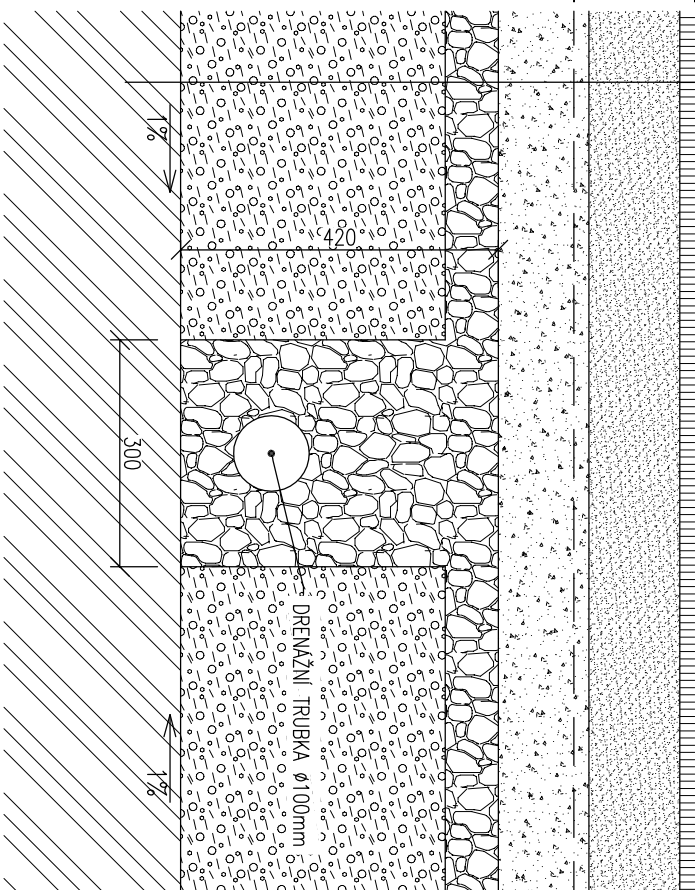
SKLADBA FOTBALOVÉHO HRÁŠTĚ



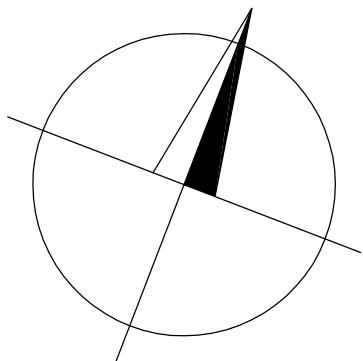
ŘEZ C-C

M 1:10

SKLADBA FOTBALOVÉHO HRÁŠTĚ



- SKLADBA FOTBALOVÉHO HRÁŠTĚ
- SPORTOVNÍ POKRCH (TRÁVA) 20mm
- VEGETAČNÍ VRSTVA 120mm
- Vegetační vrstva bude tvořena z 70–75% písku a 30–25% kvalitní zeminy.
- Max odchylnka 10mm no 4m
- PRÁVNÍ PÍSEK 0–4mm 120mm
- Při zhotovení vrstvy bude dodržen příčný sklon hročí plochy hráštie.
- Max odchylnka 20mm no 4m
- STAVBAČÍ POKRCH (PRN, TRÁVA) 20mm
- Bude odstraněn
- STAVBAČÍ VEGETAČNÍ VRSTVA 50–150mm
- Bude odstraněno
- DRCENÉ KAMENNINO 4–32mm 40–70mm
- Bude doplněno na povodňí štvrtový pokklad, tak aby bylo provedeno vymodelování stávající plochy do středového profilu se sklonem 0,5% od středu ke krajům hráštie.
- Hlbití Ecel=80–120mPa
- Max odchylnka 30mm no 4m
- ŠKVAROVÁ VRSTVA PŮVODNÍHO HRÁŠTĚ ~350mm
- Vrstva je síle zhrněno
- ROSTLÝ TEREN



NAVROHOVANÉ SÍTĚ:

DRENÁŽNÍ POTRUBÍ DN100

SYSTÉM DRENÁŽÍ:

Drenáže budou tvořit podélné drény v rozestupu 5m swedené do středového svodného drénu. Drenážní rýhy budou vybagrovány v šíři 300mm. Hloubka drénů bude 500 – 600mm. Svodný drén 700–900mm. Sklon drénů budou 0,5%, svodného drénu 0,75%. Svodný drén bude zůstřen do revizní šachty, od tud do místní kanalizace. Zásyp drenáží bude proveden šterkem frakce 4–8mm.

POZNÁMKY:

- VŠECHNY ROZMĚRY NUTNO OVĚŘIT PŘÍMO NA STAVBĚ;
- VŠEKERÉ NEJASNOSTI A ZMĚNY JE TŘEBA KONZULTOVAT S PROJEKTANTEM;

SO02 - FOTBALOVÉ HRÁŠTĚ

VEDOUcí PROJEKTANT			TECHNICKÁ KONTROLA		PROJECTION s.r.o. Antonína Kopeckého 151 549 22 Nový Hrádek IČO: 28809499
ING. PAVEL JEŽEK	VYPRACOVAL	ING. JAN PAPÁČEK	ING. PAVEL JEŽEK		
INVESTOR	MIŠTO PŘELOUČ, OESKOLONSKÉ HRADY 1665, 53533 PŘELOUČ				
MIŠTO STAVBY	P.Č. 311/5, 317/2 A ST.1788, K.Ú. PŘELOUČ [734560]				
STAVBA			FORMAT	6x44	
REKONSTRUKCE SPORTOVÍŠTĚ VČETNĚ ZÁZEMÍ			DATUM	05/2014	
			STUPEŇ PD	DSP+DPS	
OBSAH	SYSTÉM DRENÁŽÍ		MĚŘÍTKO	Č. VÝKR. D.1.1.30	