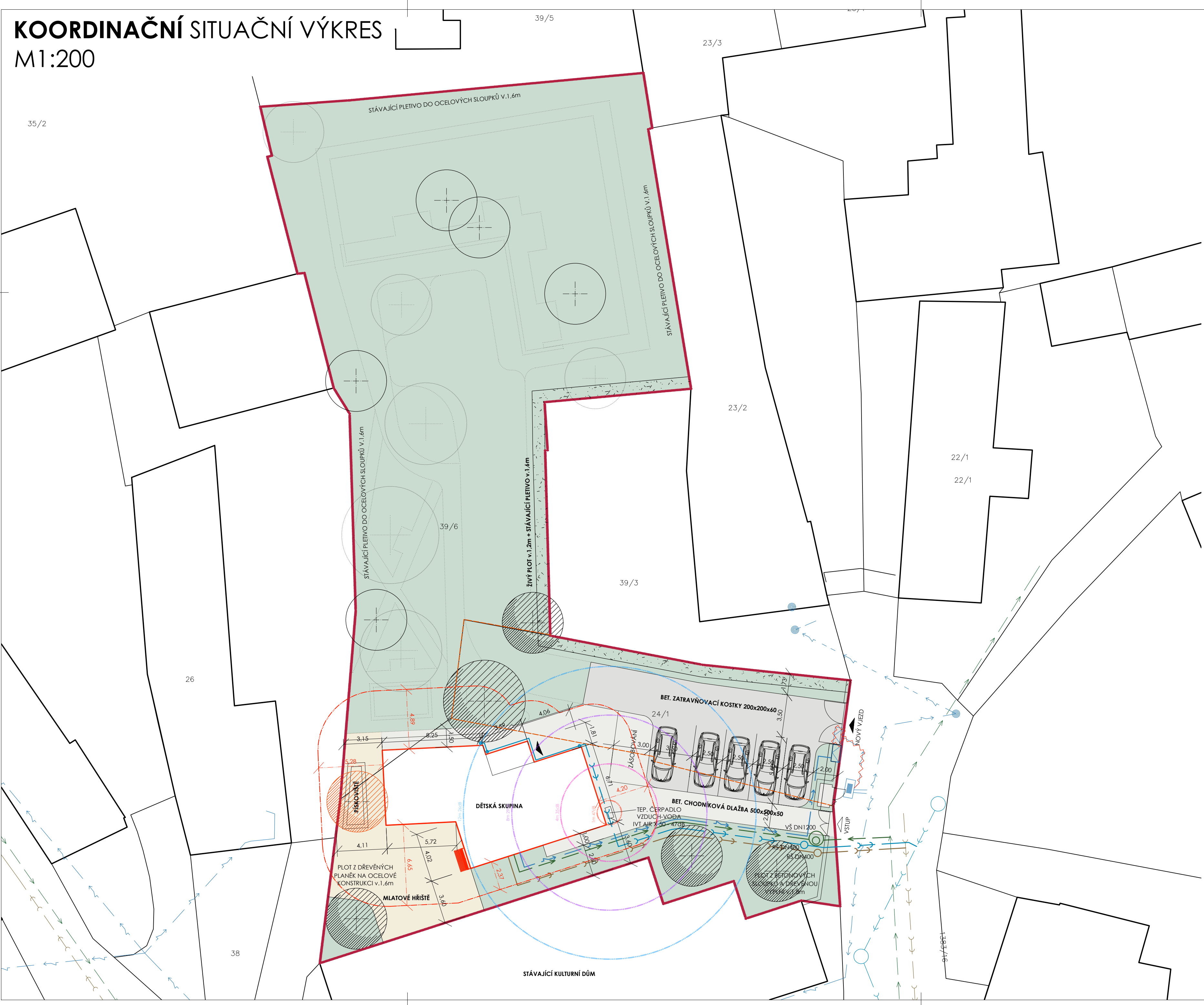


KOORDINAČNÍ SITUAČNÍ VÝKRES

M1:200



CELKOVÁ PLOCHA ŘEŠENÉHO ÚZEMÍ.....1937,00 m²

ZASTAVĚNÁ PLOCHA:
NAVRHOVANÁ BUDOVA DŠ.....127,74 m²
ZPEVNĚNÁ PLOCHA CHODNÍKU.....127,00 m²
ZPEVNĚNÁ PLOCHA MLATOVÉHO HRISTĚ...110,00 m²
CELKEM.....(19%).....364,74 m²

ZATRAV. DLAŽBA KOMUNIKACE...(8%).....150,00 m²
PLOCHA ZELENĚ.....(73%)..1 422,26 m²

A - 150,00 m²
- ZATRAVNĚVACÍ KOSTKA 200x200x60 VYPLNĚNÁ TRAVNÍM SUBSTRÁTEM TL 40mm
- STĚRKOPÍSEK 0-32mm - TL 200mm,
- STĚRK 32-43mm - TL 300mm,
CELKEM 550mm

B - 127,00 m²
- BETONOVÁ DLAŽBA 500x500x50mm,
- KLADEČÍ VRSTVA - fr.4-8, popř. fr.2-5 - TL 30mm
- DRCENÉ KAMENIVO fr.8-16 - TL 50mm
- DRCENÉ KAMENIVO fr. 0-43 - TL 250mm
- STĚRKOPÍSEK fr.0-8 - TL 100mm
CELKEM 510mm

C - 110,00 m²
- MLATOVÝ POVRCH TL 50mm
- STĚRKOPÍSEK 0-32mm - TL 150mm,
CELKEM 200mm

LEGENDA

- STÁVAJÍCÍ STAVBY
- ODSTRAŇOVANÁ STAVBA
- NAVRHOVANÁ STAVBA DĚTSKÉ SKUPINY 127,74m² (7%)
- HRANICE ŘEŠENÉHO ÚZEMÍ 1 937,00m²
- KATASTRÁLNÍ HRANICE
- POŽÁRNĚ NEBEZPEČNÝ PROSTOR
- PŘEDPOKLÁDANÝ ROZVOJ AREÁLU
- NAVRHOVANÝ OVOCNÝ STROM Ø5-7m
- STÁVAJÍCÍ OVOCNÝ STROM Ø5-7m
- ODSTRAŇOVANÝ JEHLIČNATÝ STROM
- LAVIČKA
- NAVRHOVANÝ ŽIVÝ PLOT V. 1,2m
- A** KOMUNIKACE ZE ZATRAVNŮVACÍ BETONOVÉ KOSTKY 150,00m² (8%)
- B** BETONOVÝ CHODNÍK Z DLAŽBY 500x500x50 127,00m² (7%)
- C** MLATOVÉ HRISTĚ 110,00m² (6%)
- POCHOZÍ TRÁVNÍK 1422,26m² (73%)

LEGENDA TECHNICKÉ INFRASTRUKTURY

- KANALIZACE SPL. STÁVAJÍCÍ NOVÉ RUŠENÉ
- KANALIZACE DEŠT. STÁVAJÍCÍ NOVÉ RUŠENÉ
- VODOVOD STÁVAJÍCÍ NOVÉ RUŠENÉ
- VEDENÍ NN KABELU STÁVAJÍCÍ NOVÉ RUŠENÉ

±0,000 = +456,820m.n.m.

Dětská skupina, p.č.st 24/1 a p.č.39/6 v k.ú. Nišovice		
Stavebník	Obec Nišovice, Nišovice 18, Volyně 387 01 IČ: 00667757	
Gen.projektant	Ing. Pavel Drobil, ČKAIT-0200798, Za Vodárnou 181/2, Plzeň 301 00	
Část	C.	Situační výkresy
Projektant části	Ing. Pavel Drobil, ČKAIT-0200798, Za Vodárnou 181/2, Plzeň 301 00	
Vypracoval	Ing. arch. Martin Šmola Ing. Petr Červený Ing. Petr Marek	
Výkres	Koordinační situační výkres	
Č. výkresu	C.3	
Měřítko	1:200 A2	
Datum	12/2023	
Stupeň	DSP	