

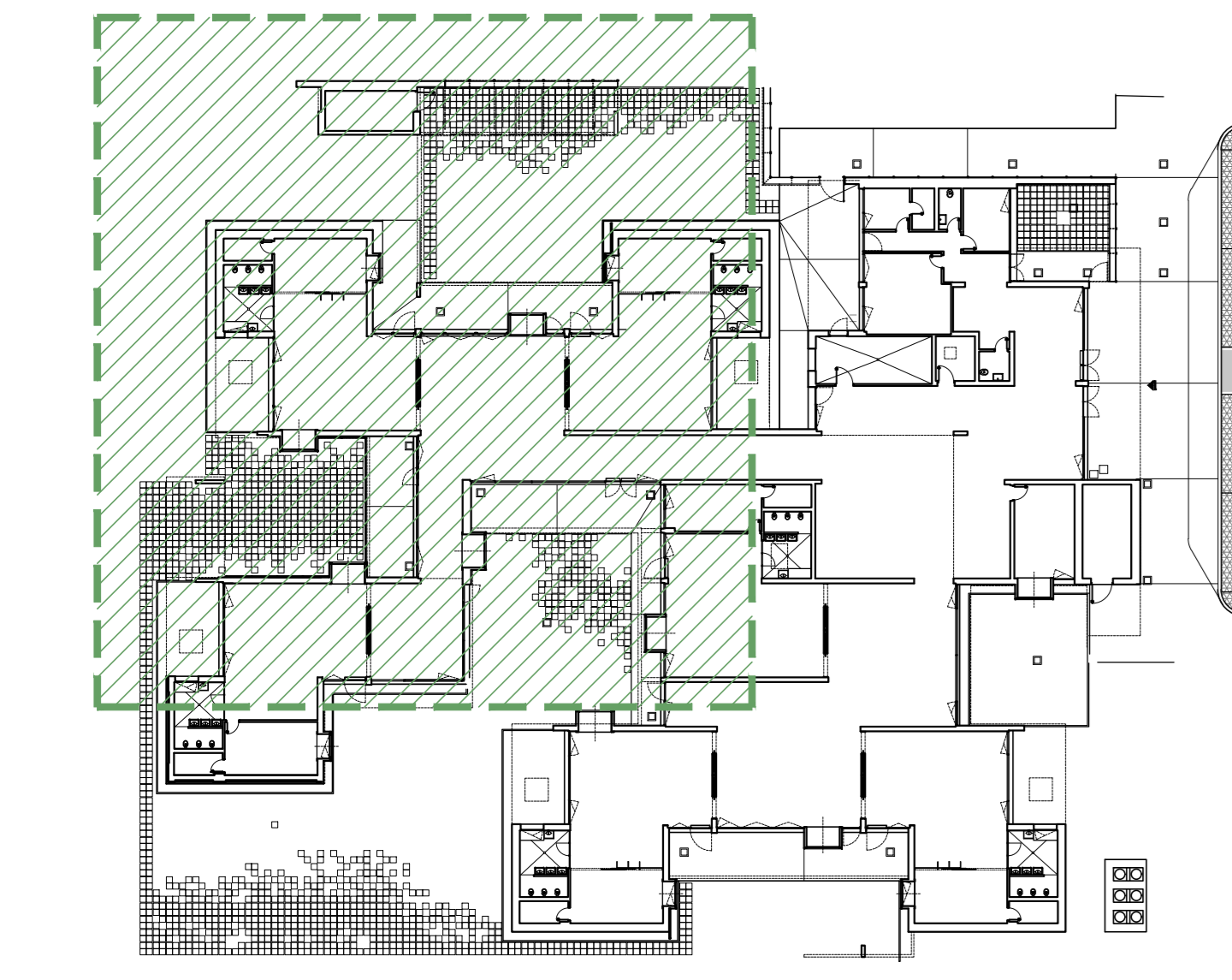
Assessore ai Lavori Pubblici **Valerio Barberis**
Servizio PP **Edilizia Pubblica**
Dirigente del Servizio **Arch. Luca Piantini**
Responsabile Unico del Procedimento **Arch. Luca Piantini**

Progettisti
Progettista Opere Architettoniche
Arch. Andrea Stipa
Progettista Opere Strutturali
Arch. Andrea Stipa e Ing. Leonardo Arezzini
Progettista Impianti
Ing. Antonella Chiazzi
Coordinatore sicurezza in fase di progettazione
Arch. Luca Piantini
Ufficio del Responsabile del Procedimento
Arch. Diletta Moscardi
Geom. Dario Eleni



Tavola: **AR.8.2**
Scala: **1:50**
Spazio riservato agli uffici:

© Copyright Comune di Prato - Servizio Lavori Pubblici
è vietata la riproduzione anche parziale del documento
data: **22/05/2017**



PIANTA CHIAVE

- LEGENDA**
- PAVIMENTO IN CEMENTO SPAZZOLATO (D-01)
 - GHIAIA DA 20/30 MM (D-07)
 - PLUVIALE IN ALLUMINIO (C-10)
 - PLUVIALE IN PVC NELLA MURATURA
 - A1, A6 ARREDI FISSI (Vedi tav. OM.1.0)
 - CHIUSINO METALLICO RIEMPIUTO CON STESSO MATERIALE DELLA PAVIMENTAZIONE (Vedi disegni impianti acque piovane)

- SIMBOLOGIA GENERALE**
- PROSPETTI
 - NUMERO LOCALI
 - PORTE
 - FINESTRE
 - TIPOLOGIA MURI - TAV. AR.13.0
 - TETTI E MANTI DI COPERTURA
 - OPERE MURARIE
 - IMPERMEABILIZZAZIONI E ISOLANTI
 - VARIE
 - PAVIMENTI E RIVESTIMENTI
 - INFISSI METALLICI PER PORTE E FINESTRE ESTERNE
 - CONTROSOFFITTE E PACCHETTI DI TAMPONATURA
 - VERNICIATURE E INTONACI
 - PIANTUMAZIONI
 - SANITARI

- SIMBOLOGIA RETINI**
- CEMENTO ARMATO
 - TERRENO DI RIPORTO
 - TERRENO NATURALE
 - MASSETTO IN CLS
 - MURATURA IN BLOCCHI DI CLS
 - MURATURA IN MATTONI SEMIPIENI
 - LEGNO LAMELLARE
 - MATERIALE ARIDO DI CAVA

NOTE GENERALI:
1) I DISEGNI SCALA 1:500, 1:200 e 1:100 SONO QUOTATI IN METRI
2) I DISEGNI SCALA 1:50, 1:20, 1:10 e 1:5 SONO QUOTATI IN CENTIMETRI
3) NELLE FINCATURE I CODICI TRA PARENTESI FANNO RIFERIMENTO ALL'ELENCO MATERIALI E FINITURE TAV. AR.1.0 E AL DOCUMENTO DD.1.1 SCHEDE DEI MATERIALI

SIMBOLOGIA RIMANDI

- NUMERO DISEGNO
- NUMERO TAVOLA



01 Pianta degli interni - Stralcio 3