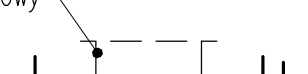
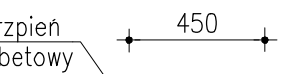
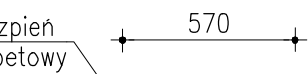
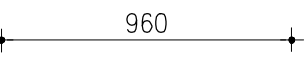
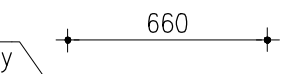
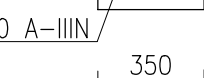
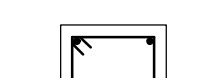
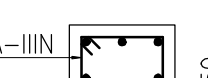
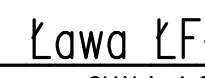
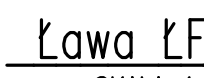
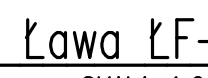
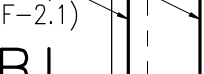
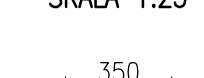
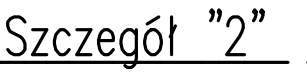
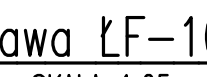
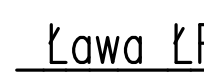
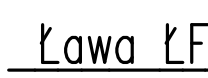
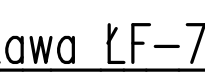
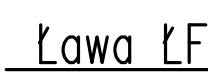
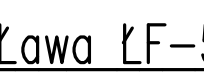
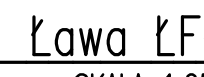
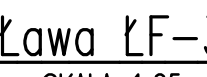
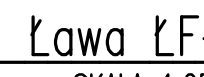
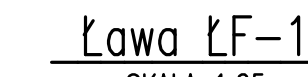


SKALA 1:50



1. Z OBSZARU POSADZANIEM I POD POSADZAKA NALEŻY W CAŁOŚCI USUNĄĆ HUMUS I NASTĘPI NIEBUDOWANIE. W PRZYPADKU WYSTĘPIWANIA W POZIOME POSADZANIENIA NASTĘPÓW NIEBUDOWANIA Należy WYBRAĆ DO STROPU GRUNTÓW NOŚNYCH I WYKONAĆ PODBUDOWĘ LUB ZASTĄPIĆ CHŁOPKI BETONEM.
2. W PRZYPADKU WYSTĘPIWANIA W POZIOME POSADZANIENIA GRUNTÓW OGRANICZĄCYCH NALEŻY JE WYBRAĆ DO STROPU GRUNTÓW NOŚNYCH I WYKONAĆ PODBUDOWĘ LUB ZASTĄPIĆ CHŁOPKI BETONEM.
3. PRZED WYKONANIEM FUNDAMENTÓW NALEŻY DOKONAĆ ODBIORU GRUNTÓW RÓZNOGIE PRZETWIERDZONYCH GEOLOGA I WPISAM DO DZIENNIKA BUDOWY MA BYĆ POTWIERDZONA ZGODNOŚĆ WYSTĘPIWUJĄCYCH W WYKOPIE I GRUNTAMI PRZEJĘTYMI DO OBLICZEŃ

- STATYSTYCZNY.
4. LOKALIZACJA PRZEBIEG W RYSUNKOWY ARCHITECTURY PROJEKTOWAŃ BIAŁOZACHA.
5. SZCZEGÓŁOWA ANALIZA FUNDAMENTÓW WGS PROJEKTU ARCHITECTURY.
6. POD PŁYTĄ POSADZKI NALEŻY WYKONAĆ PODBUDOWĘ Z PASZÓW ŚREDNIEJ GRUBOŚCI, MECHANICZNO DO WSKAZANEJ ZAGĘSZCZENIA $\geq 0,96$. PODBUDOWE NALEŻY WYKONAĆ WARTAMI GRUBOŚCI NIEMIEKSZEJ NIŻ 10 CM, W SPOŚÓB NAWNIEJ ODWYDZIAŁYWAJĄC NA SCENY FUNDAMENTÓW. SCENY ZASTĘPIĆ RÓWNOCIEMNIE Z OBIŚ SŁOŻY.
7. PŁYTĘ POSADZKI OR. 20 CM ZBÓRĆ STALOWYMI 100x10x3, POD KONTAKIEM WYKONAC PODBUDOWE PŁYTĄ POSADZKI DO WARTOŚCI 10 CM, W MIEJSCU PODBUDOWE PŁYT ZBÓRĆ DODATKOWO DOŁĘM SĄTKĄ Z PRZETW. $\geq 0,12/15\%$.
8. ZBÓRZENIE PODZIEMNE LAM FUNDAMENTÓWYCH WŁAGŁÓW WGS SZCZEGÓŁOWE 1, 2, 3. DŁUGOŚĆ ZAKŁADU PRZĘTA $\geq 0,12$ WNIOSU 60 CM.
9. INTERPRETACJA CZĘŚCI OPRAWNIACIA JEST OPIŚ TECHNICZNY.

BETON: C20/25 W-8
STAL: A-III (Rb500W)
OTULINA: 50mm
KLASA EKSPOZYCJI: XC2
POZIOM PORÓWNIANIE: $\pm 0.00 \text{ m} = 473.70 \text{ m n.p.m.}$

[illegible]