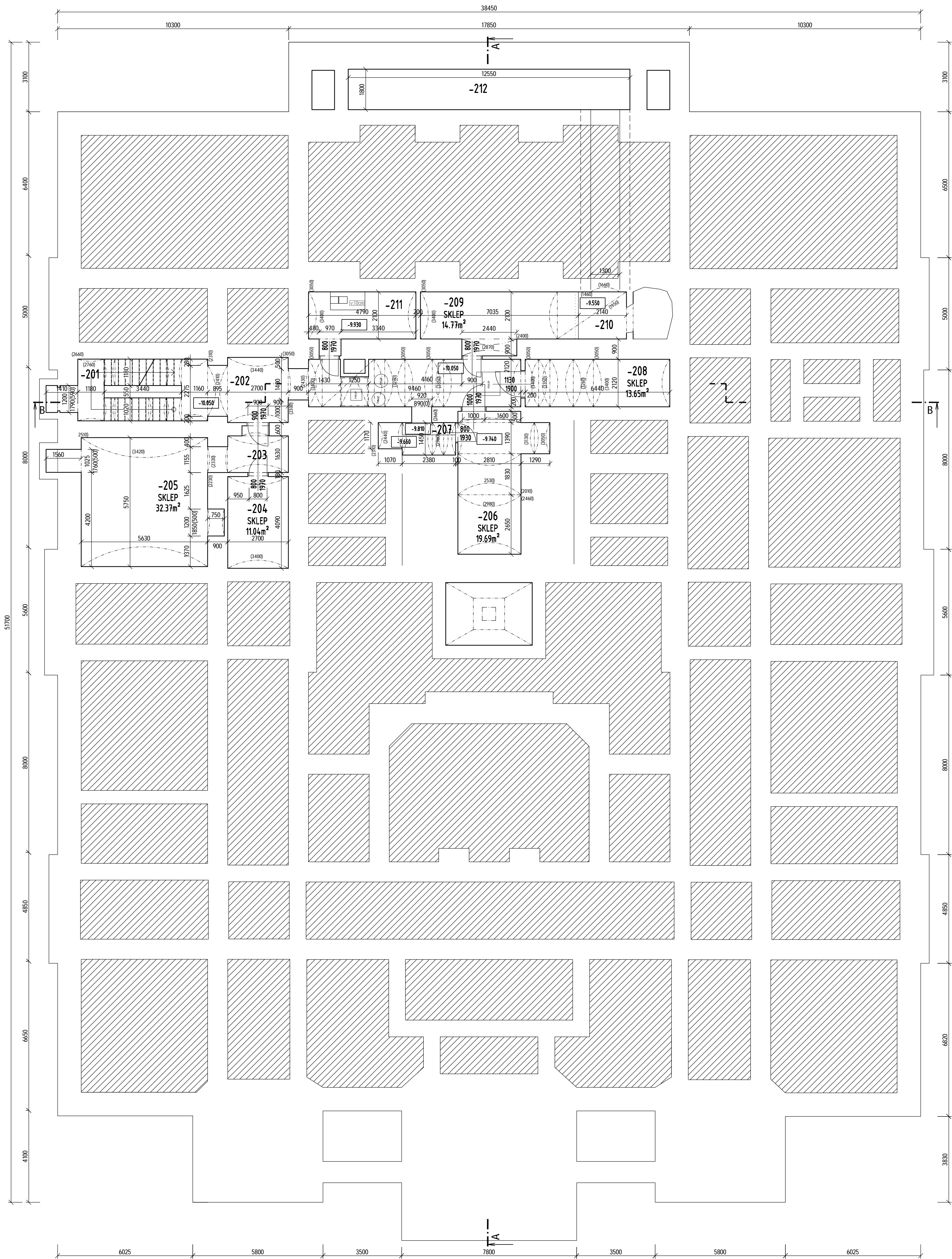


PŮDORYS 2. PODZEMNÍHO PATRA, M 1:100



Tabulka místností					
Číslo	Jméno	Plocha [m <sup>2</sup> ]	Podlaha	Stěny	Strop
-201	SCHODIŠTĚ	15,89	KÁMEN	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-202	CHODBA	30,2	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-203	SKLEP	5,44	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-204	SKLEP	11,04	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-205	SKLEP	32,37	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-206	SKLEP	19,69	DLAŽBA KERAMICKÁ	KERAMICKÝ OBKLAD	KERAMICKÝ OBKLAD
-207	SKLEP	4,7	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-208	SKLEP	13,65	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-209	SKLEP	14,77	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-210	VĚTRACÍ KANÁL	4,49	CIHELNÁ PODLAHA	REŽNÉ ZDIVO	REŽNÉ ZDIVO
-211	SKLEP	10,06	BETONOVÁ MAZANINA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA	HRUBÁ OMÍTKA + MALBA
-212	VĚTRACÍ KANÁL	22,59	CIHELNÁ PODLAHA	REŽNÉ ZDIVO	REŽNÉ ZDIVO

Celková plocha [m<sup>2</sup>]: 184,89

POZNÁMKY:

- ZÁKLADOVÉ KONSTRUKCE, VĚTRACÍ CHODBY A JÍMKA NA VNITŘNÍM NÁDVŮŘÍ JSOU PŘEVZATY Z PŮVODNÍ HISTORICKÉ DOKUMENTACE

Investor:	Statutární město Liberec Nám. Dr. E. Beneše 1 460 59 Liberec	Schéma				
Generální projektant:	STORING spol.s r.o. V Horkách 94/5 460 07 Liberec 9 tel.: 485 388 111 e-mail: info@storing.cz					
Projektant část PD:	STORING spol. s r.o. V Horkách 94/5 460 07 Liberec 9 tel.: 485 388 111 e-mail: info@storing.cz					
Místo stavby:	Liberec	HIP:	Ing. Petr Pospíšil	Číslo zak:	1001 Z	
Kraj:	Liberecký	HAP:		Formát:	8 x A4	
Katastrální území:	Liberec	Odpovědný projektant:	Ing. Zbyněk Čihák	Datum:	10/2010	
Stupeň:	Zaměření stávajícího stavu	Vypracoval:	Kamila Kočová	Měřítko:	1:100	
Název stavby:	Rekonstrukce liberecké radnice Zaměření stávajícího stavu				Číslo paré:	
Stavební objekt:						
Část:						
Název dokumentu:	Půdorys 2. podzemního patra					
Kód dokumentu:	1001 Číslo zakázky	Z Stupeň	000 st. objekt	F4.00.100 Číslo dokumentace	106 Číslo výkresu	00 revize