



LEGENDA

- QUADRO ELETTRICO
- INTERRUOTORE ACCENSIONE LUCI
- DERIVATORE
- PULSANTE DI CHIAMATA CON CARTELLO PORTANOME
- PULSANTE 230V/1P55 SOLO EMERGENZA
- PULSANTE 230V/1P55
- PUNTO LUCE A SOFFITTO
- PUNTO LUCE A PARETE
- RIFLETTORE A SOSPENSIONE CON LAMPADA 230V - 180W
- PROTETTORE ASIMMETRICO PER ILLUMINAZIONE PALESTRA JM-400W E FARI ESTERNI
- GRUPPO AUTONOMO DI EMERGENZA INSTALLATO ALL'INTERNO DELLA PALESTRA 20-80W
- LAMPADA AUTONOMA DI EMERGENZA 24W/1P55
- CARTELLO LUMINOSO AUTONOMO DI EMERGENZA USCITE DI SICUREZZA 24W/1P55
- PRESA CIVILE AD INCASSO 10/14A
- PRESA PER SISTEMI SPECIALI
- PULSANTE A TRINANTE PER EMERGENZA DISABILI
- PULSANTE DI TATTILIZZAZIONE EMERGENZA DISABILI
- GRUPPO DI SEGNALEZIONE LUMINOSA E SUONERIA EMERGENZA DISABILI H 220 CM
- PUNTO DI ALIMENTAZIONE TECNOCONNETTORI ALTEZZA SOFFITTO
- ASCUGACAPPELLI
- SENSORE VOLUMETRICO ANTINTRUSIONE A DOPPIA TECNOLOGIA

NOTE

- I COLLEGAMENTI ELETTRICI DEVONO SFRUTTARE I PASSAGGI ESISTENTI LUNGO I CORRIDOI
- LE QUOTE E LE POSIZIONI DELLE SCATOLE E PORTARLUTTI SONO QUELLE GIA ESISTENTI
- L'ACCENSIONE DELLE LUCI CORRIDOI E SCALE PT 1° E PALESTRINE 1° P AVVIENE MEDIANTE COMANDO DAL PANNELLO SINOTTICO SUL QUADRO 0 GEN
- SALVO CASI PARTICOLARI, LE PRESSE CIVILI E GLI INTERRUOTORI D'ACCENSIONE LOCALE DEVONO ESSERE INSTALLATI DIVISI RISPETTANDO LE QUOTE ESISTENTI D'INSTALLAZIONE
- IL QUADRO 0 CT E' INSTALLATO IN UN EDIFICIO DISTANTE DALLA PALESTRA VICINO AL PARCO GIOCHI