

Game

STREETMEKKA VIBORG

december 2017 FINAL BID



Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

THOMAS ANDERSEN EFFEKT RAMBOLL BOGL

INDHOLD

GAME Streetmekka Viborg

INDLEDNING

Introduktion	4
Den rå industrihal	6
Transformation	7
Program	8
Gadeidrættens rum	9

SITUATION OG LANDSKABET

Landskab	12
Situationsplan	14
Håndtering af støj	16

SNIT OG OPSTALTER

Planen	20
Snit og opstalter	24

BYGNINGENS FUNKTIONER

Skate	32
Trial	34
Lyd / Dans	36
Parkour / Bouldering	38
Street basket / Soccer / Handball	40
Street Art / Værksted / Animation	42
Lounge / Ophold / Hangout	44
Depot	46

MATERIALER

BYGNINGSDELSBESKRIVELSE

INGENIØRFAG

ØKONOMISK OVERSLAG

INTRODUKTION

DE VIGTIGE SPØRGSMÅL

Som vi ser det, rummer projektet to relevante og meget spændende udfordringer, som skal gå 'hånd i hånd' for at løse opgaven.

Hvordan designer vi gode og unikke rum til gadeidræt og gadekunst - et nyt slags fællesskab og tilbud i det danske landskab af mere traditionelle idrætsforeninger og klubber?

Hvordan transformerer vi en typisk elementbyggeris industrihal fra 70'erne til et livligt kulturhus for gadeidræt og gadekunst?

ET NYT URBANT SAMLINGSPUNKT

Vi ønsker at skabe et nyt levende gadekultur-spot i Viborg - en unik 'Viborgsk' version af Game Streetmekka, der afspejler Viborgs identitet og bliver en nyt vartegn i byen. En bygning, der samler byen og brugerne i et nyt fællesskab, hvor gadeidrætten møder gadekunsten.

Vi har søgt at skabe den perfekte balance mellem; pragmatisk genbrug af den eksisterende hal, etablering af mange nye funktionelle og fleksible kvadratmeter, økonomi, brugerønsker og ambitionen om en markant transformation af hallens identitet og fremtoning til et nyt unikt hus.

ET NYT EKSEMPELPROJEKT

På trods af at der findes mange efterladte industrihaller i Danmark lig Vestas-bygningen, er det en forholdsvis ny problemstilling, hvordan sådanne haller kan omprogrammeres og transformeres. Derfor ser vi også projektet som et eksempelprojekt, som kan blive inspiration for mange andre steder i Danmark fremover.

PROJEKTET KORT FORTALT

Vi foreslår at åbne den lukkede industrihal op og omdanne det imponerende rum til en ny form for overdækket, opvarmet og asfalteret gaderum.

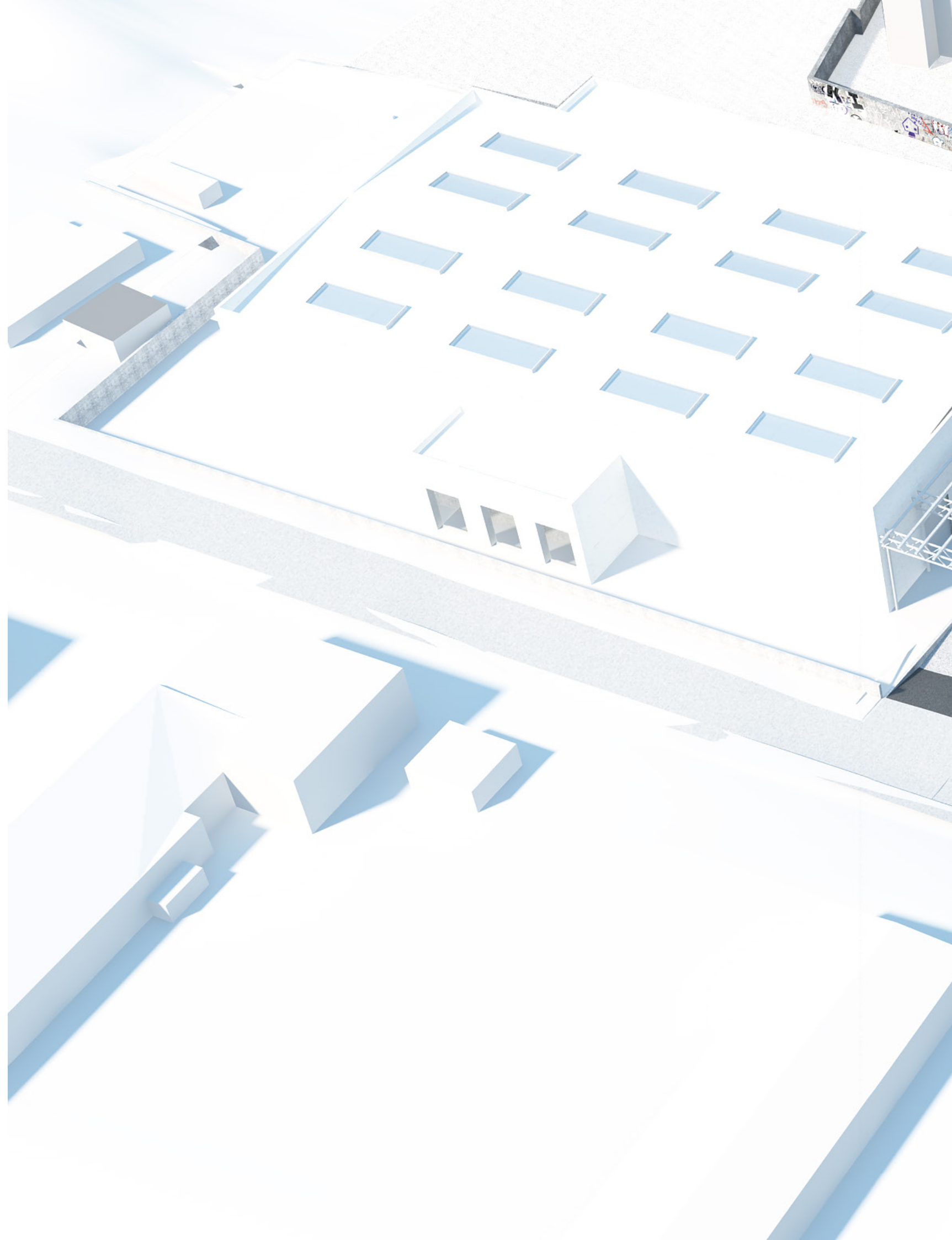
Vi bygger nye tilbygninger til hallen på begge sider for både at skabe gode nye funktionelle rum og samtidig ændre hallens ydre fremtoning.

Vi forandrer uderummene fra produktionslandskab til kulturlandskab og forbinder Game Streetmekka med hærvejen og banebyen.

Vi mener, at disse tiltag tilsammen gør to vigtige ting: dels at løse program og brugerønsker optimalt og sikre maksimal antal anvendelige og fleksible kvadratmeter inden for den økonomiske ramme, og dels at skabe den rette balance mellem maksimal anvendelse af industrihallens potentiale og samtidig total forandring af hallens ydre fremtoning.

I de følgende kapitler gennemgår vi projektets detaljer.
Vi håber, I vil blive lige så begejstrede for projektet, som vi selv er blevet.

God læsning!





DEN RÅ INDUSTRIHAL I DAG



UDVENDIG

Mødet med den store hal er lukket og afvisende med facader af store betonelementer og uden mulighed for indkig.

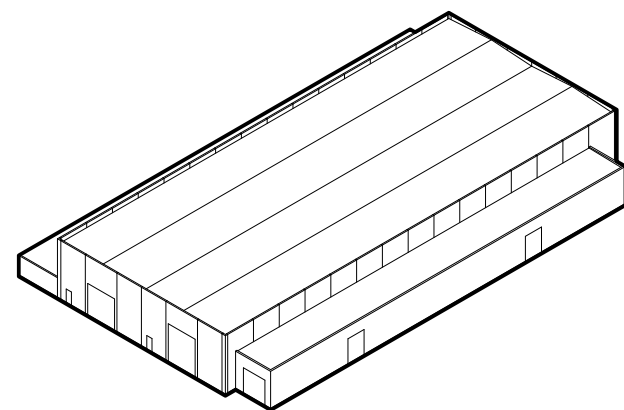
Kan vi forvandle den til et transparent og åbent kulturhus for gadeidræt og gadekunst?



INDVENDIG

Bygningens store kvalitet er det gigantiske og imponerende indre rum. Det er en unik skala og rå bygningsstruktur. Vi ser et kæmpe potentiale i at udnytte skalaen og stemningen i industrihallens indre rum.

Kan vi forvandle hallen til et gigantisk overdækket og opvarmet gaderum for gadeidrætten?

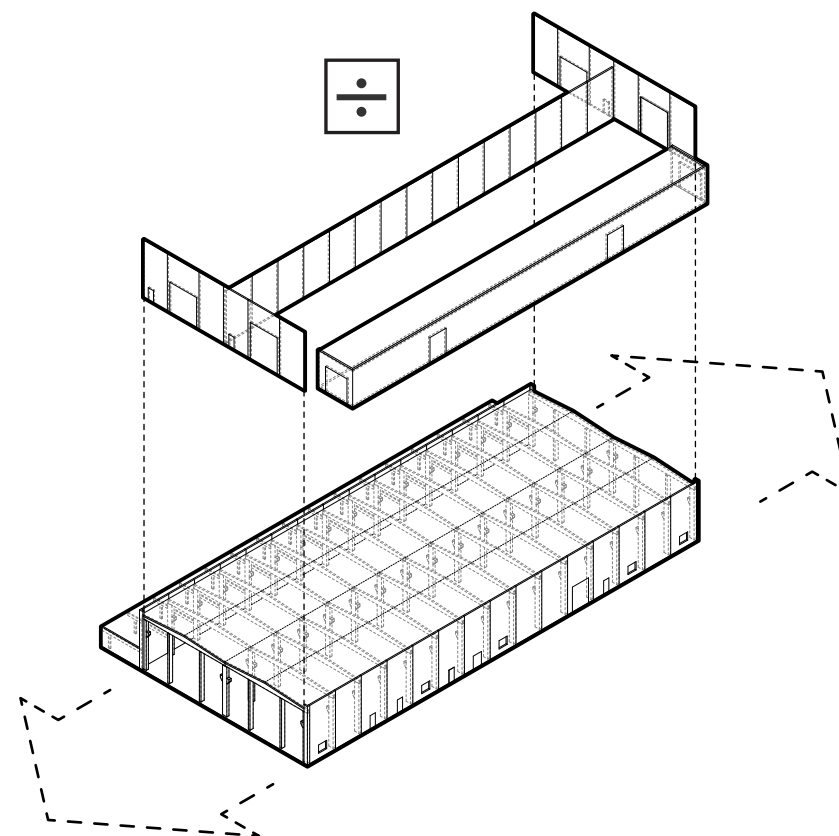


I DAG

Bygningen i dag rummer de to store haller med stort rumligt potentiale.

Den nordlige sidebygning har ringe kvalitet i facade og rum.

Den sydlige sidebygning har isolerede arealer og rum med udmærket genanvendelse.

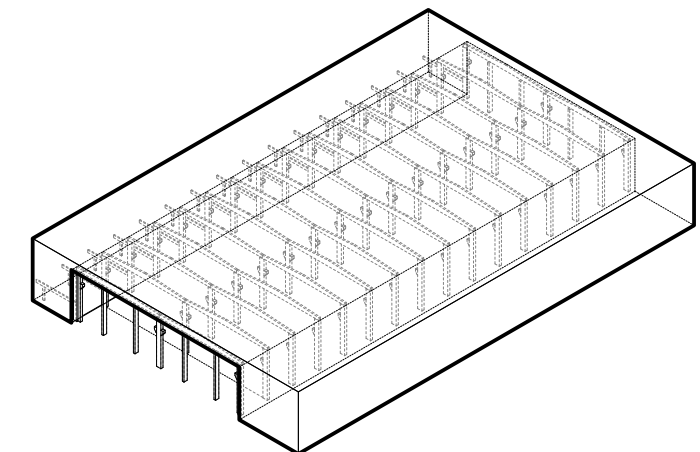


ÅBNER OP

Hallens to gavle fjernes og erstattes med glaspartier, så bygningen åbnes op.

Midtervæggen fjernes mellem de to haller og skaber ét stort overdækket indre gaderum.

Den nordlige sidebygning fjernes helt.



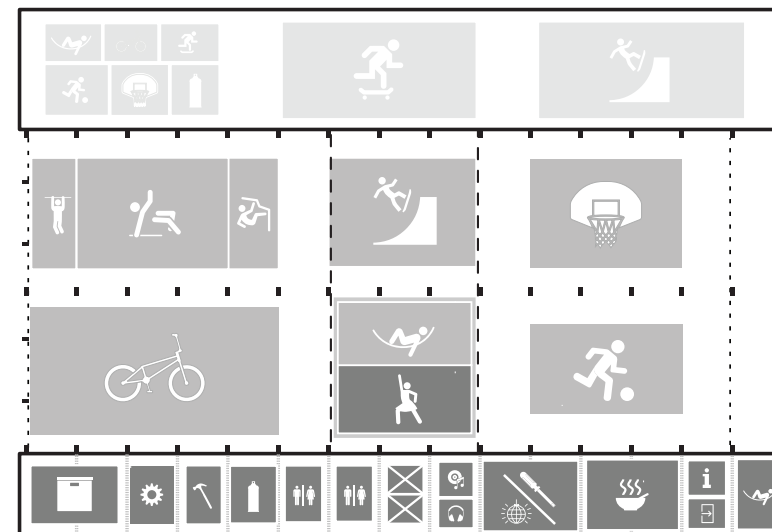
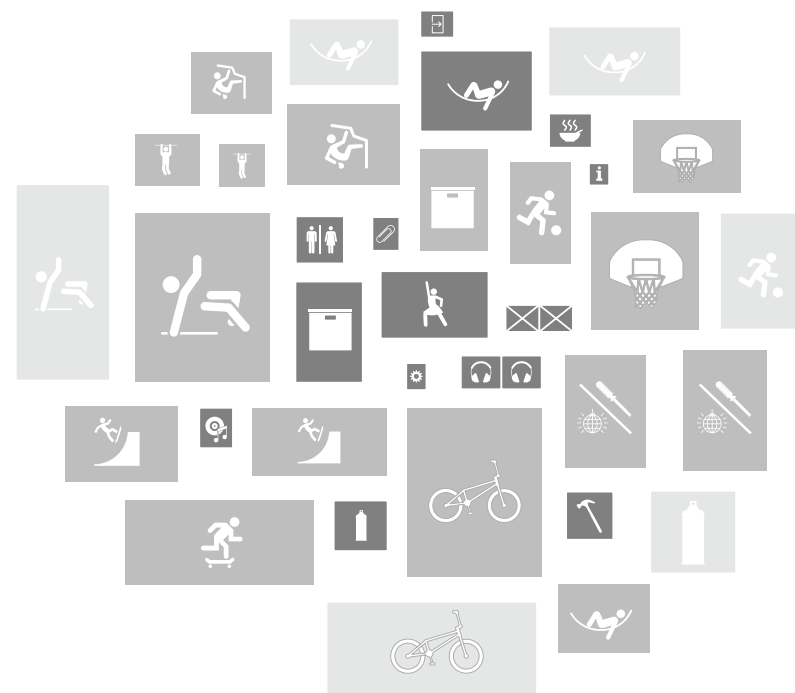
BYGGER TIL

Den sydlige sidebygning om- og udbygges med to etager og tagterrasser.

Den nordlige side udbygges med overdækket skate og flexområde.

Derved får huset nye facader, transparens og åbninger.

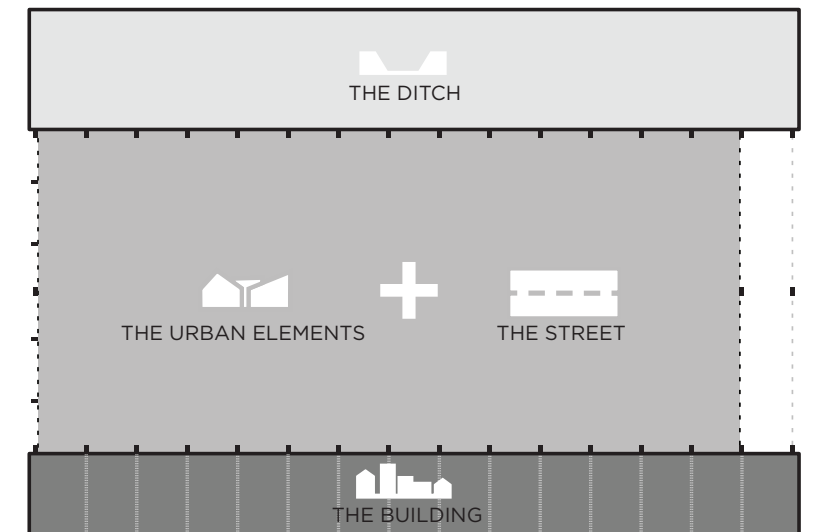
PROGRAM



0°

15°

21°



GAME STREETMEKKA PROGRAM

Opgavens hovedudfordring er at balancere anvendelsen af den eksisterende bygning, de økonomiske muligheder og at opfylde Game Streetmekka programmets mange gode ønsker og intentioner.

Vi har designet en løsning, hvor placering af program og transformation af hallen spiller sammen for både at skabe synergieffekt mellem funktioner og maksimal udnyttelse af de eksisterende rum.

ORGANISERING

Funktionerne placeres efter behov og i indbyrdes relation.

Funktionerne grupperes i temaer inspireret af gadeidrættens rum og steder i byen.

Grupperingerne repræsenterer også funktionelle behov såsom temperatur i 0C, 15C og 21C.

DISPONERING

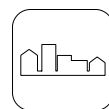
Den sydlige sidebygning 'The building' rummer en række funktioner i op til tre etager og opvarmes til 21C.

Den store hal 'The street' er en stor fleksibel asfalteret hal og rummer de pladskrævende sportsfunktioner, som opvarmes til 15C.

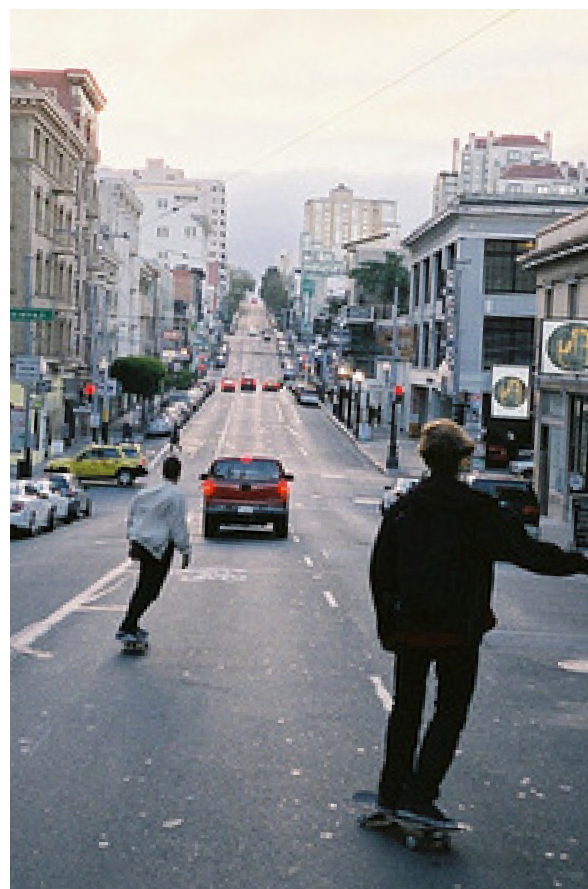
Den nordlige bygning 'The ditch' er en uopvarmet hal og rummer delvist udendørs funktioner.



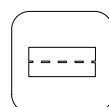
THE BUILDING



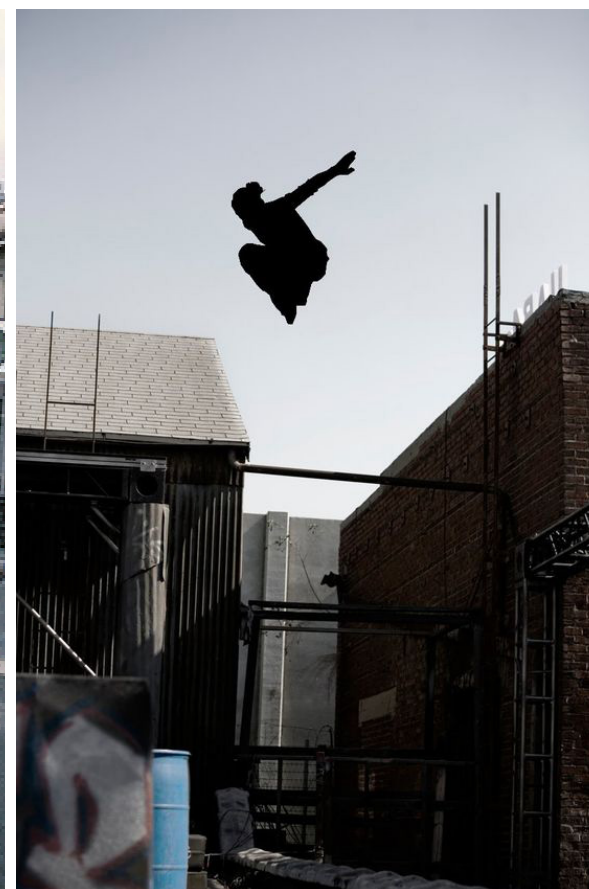
Mindre rumligheder,
specifikke behov, fordybelse,
hænge ud, værksted,
workshop.



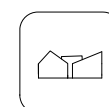
THE STREET



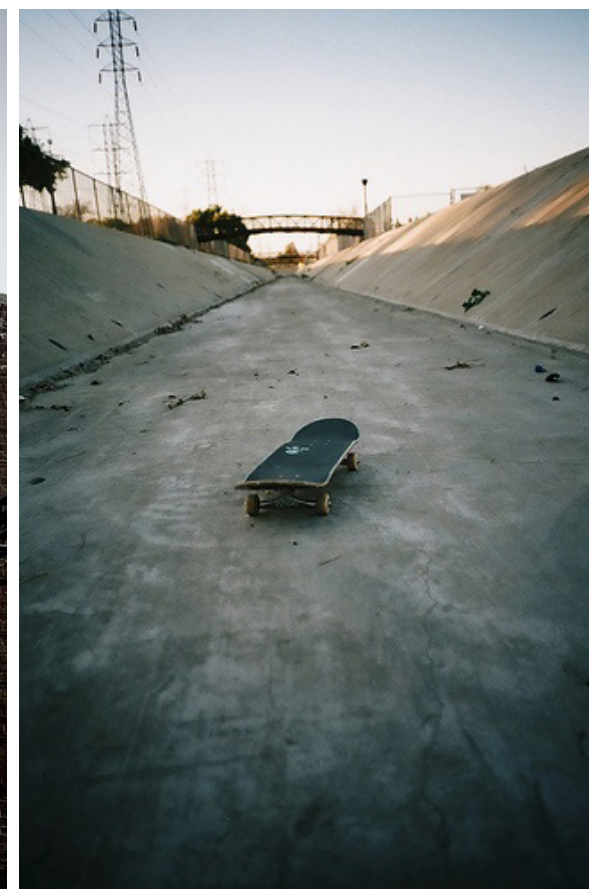
Gaden, fleksibilitet, mobilitet,
fart, masser af plads og
masser af asfalt!



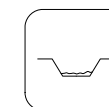
THE URBAN ELEMENTS



Midlertidighed, ombygbart,
mindre skala, multifunktionel



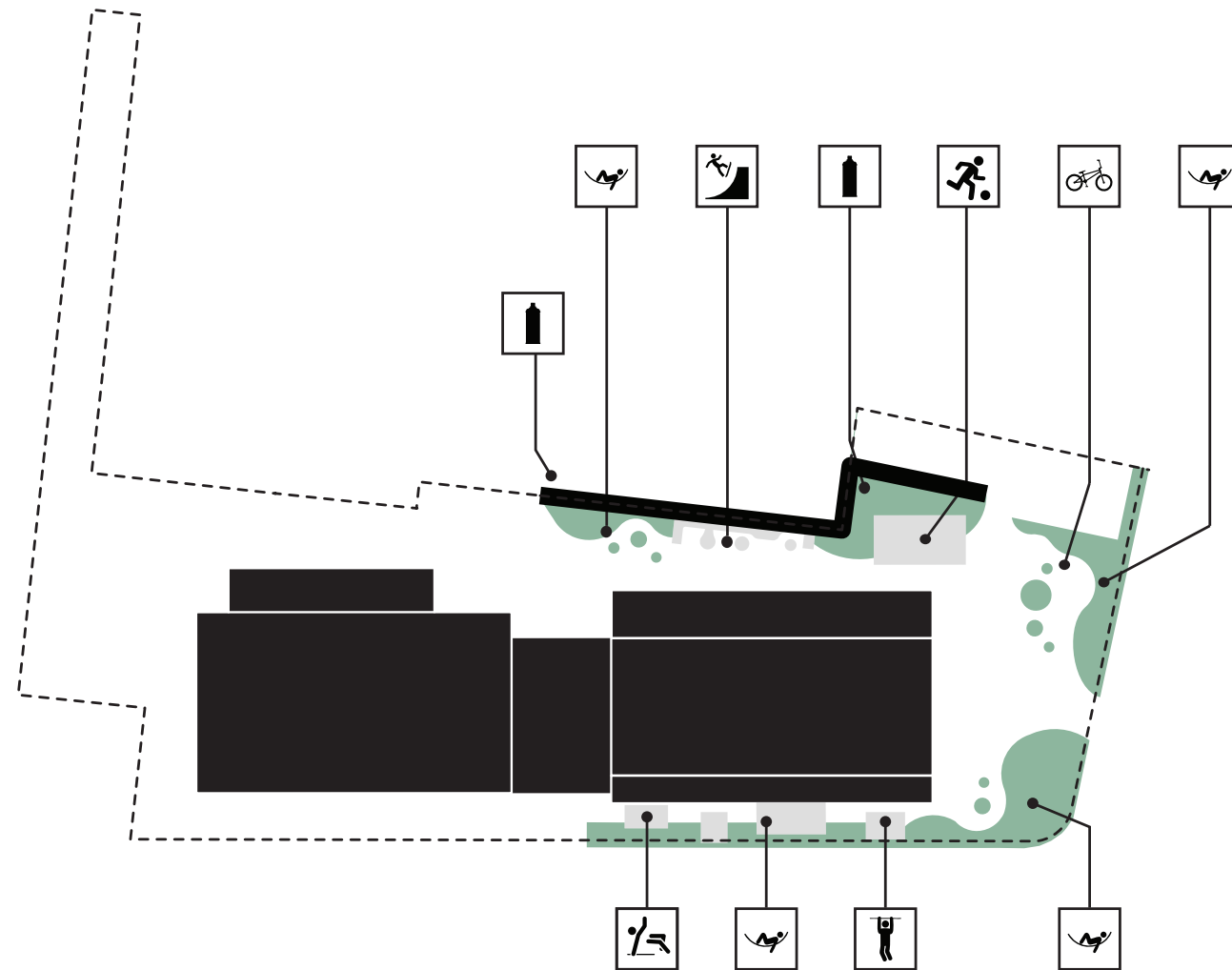
THE DITCH



Grøften, organisk, rå,
udendørs, beton

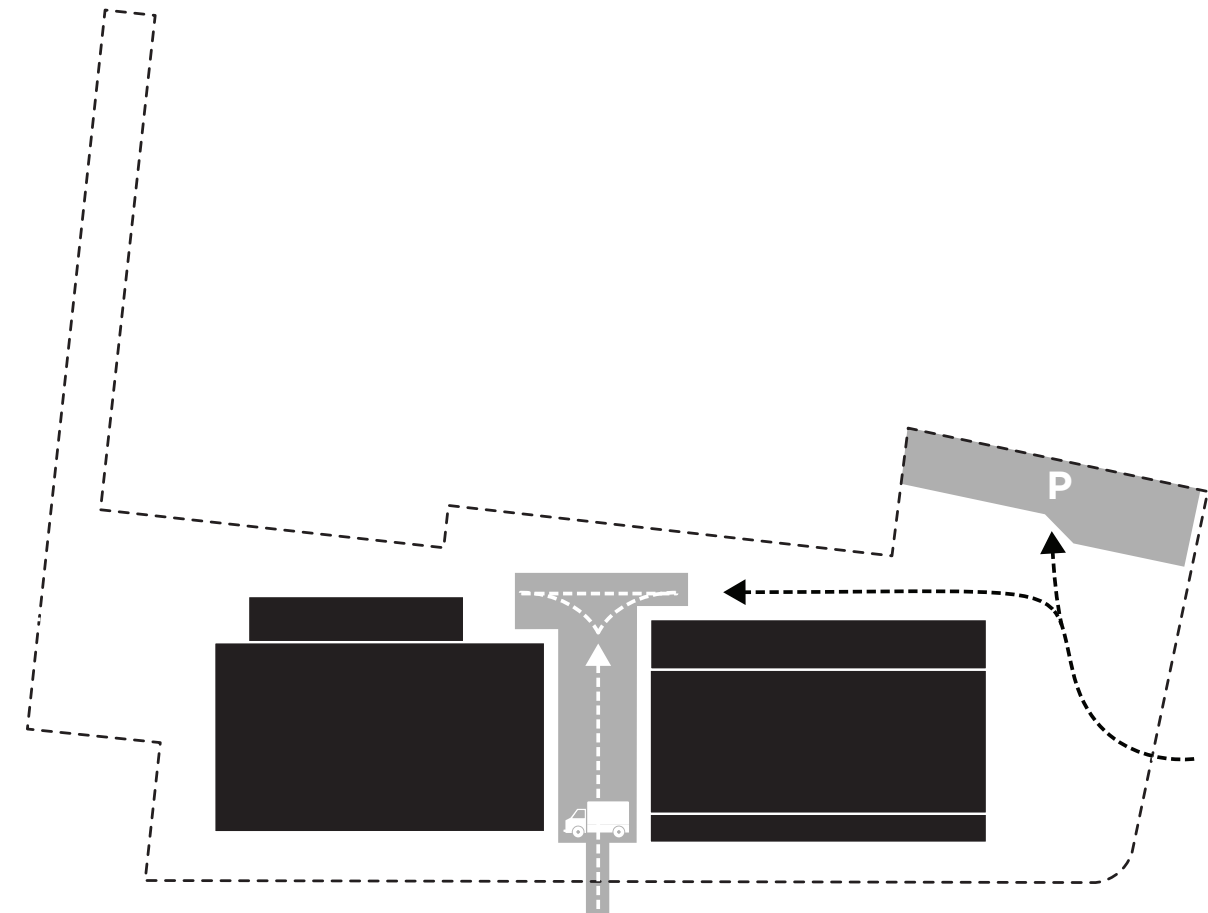






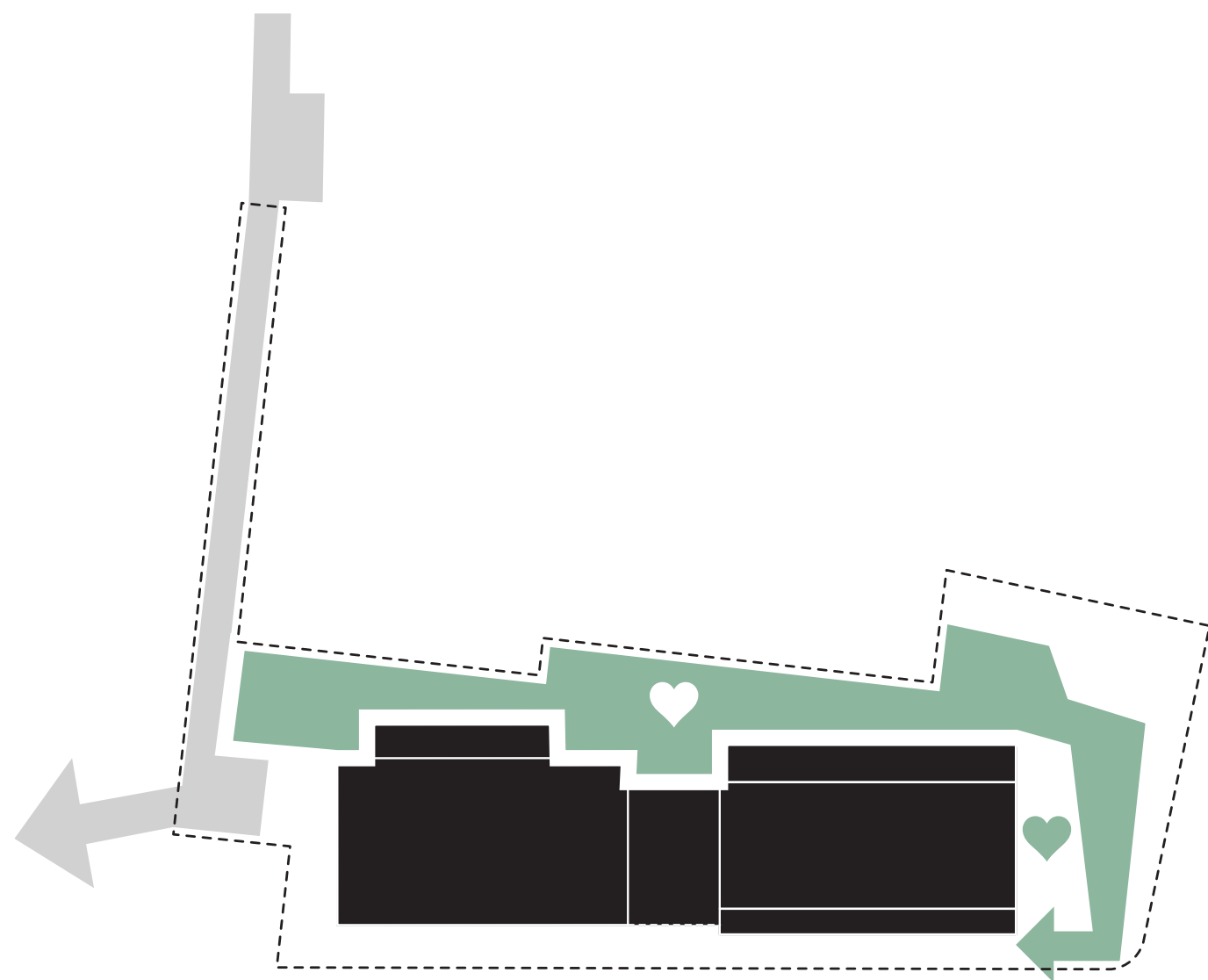
GRØNT MED INTEGREREDE FUNKTIONER

Den grønne kant der folder sig rundt om bygningen, podes med et væld af elementer og aktiviteter. En støjvæg afgrænser naturligt matriklerne og parkeringspladen fra funktionerne og hele længden bruges til Viborgs udøvende graffiti-kunstnere. Et boldbur skærer sig ind i en grøn opholdsbakke. Det nordøstlige hjørne udlægges til trialudøvernes forhindringer og forpladsen holdes åben til udskiftende aktiviteter og events. De grønne opholdslommer følger med rundt om forpladsen og om på den solrige sydside med funktioner som lounge, udstilling og parkour.



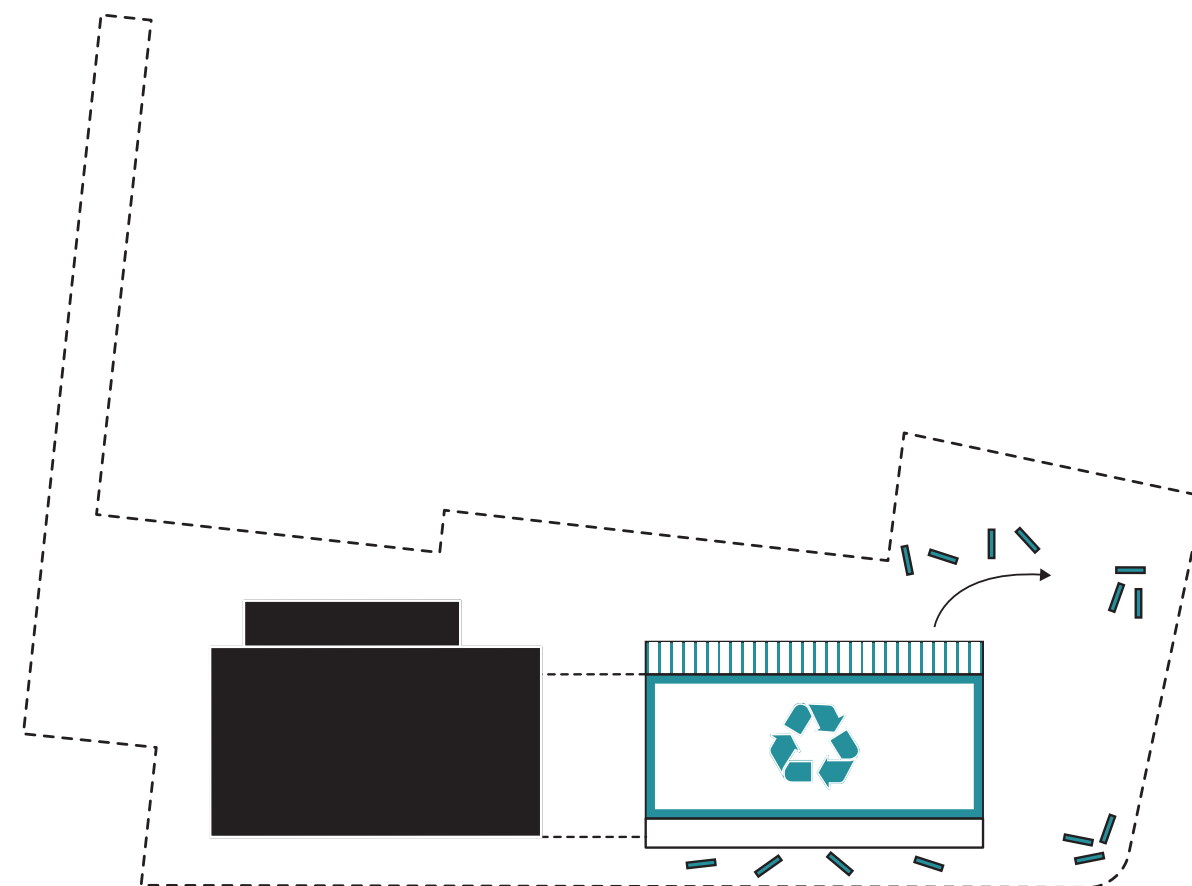
PARKERING OG TILKØRSEL

Parkering sker med indkørsel fra Nellikevej og der etableres parkering for både produktionsskolen og Game Streetmekka. Tilkørsel for lastbil sker af samme indkørsel, men kunne foreslås at ske fra Gyldenrisvej for at mindske gene mellem bløde og hårde trafikanter. Dog opretholdes muligheden for samme tilkørsel som tidligere, skulle det vise sig bedst. (tilkørsel fra Nellikevej)



HÆRVEJSSTIEN OG FORBINDELSE TIL BYEN

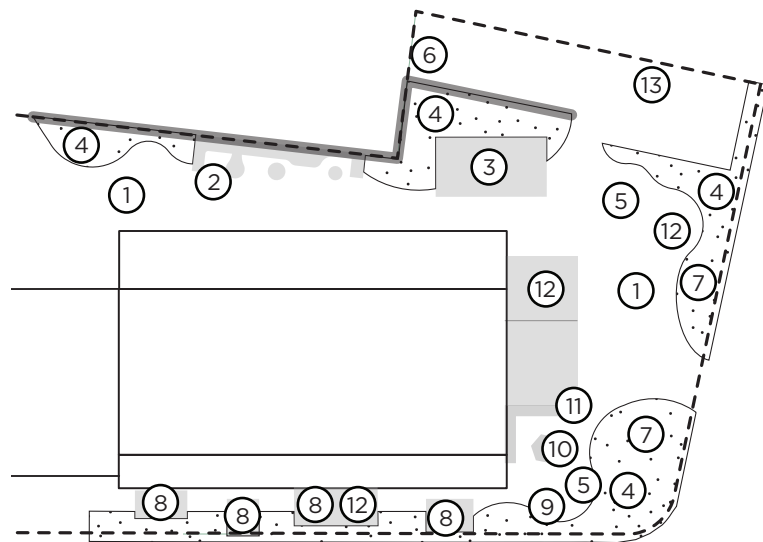
Projektet gør det muligt at skabe en god kobling til Hærvejsstien og etablere en offentligt forbindelse dertil. Projektet skaber grønne og aktive uderum, syd, vest og nord for bygningen, som med fordel kunne trækkes helt ud til Hærvejsstien. Grebet tager udgangspunkt i banebyens intentioner, og området omkring Game streetmekka Viborg bliver en lokal plads og et mødested for området



GENANVENDELSE OG INDUSTRIARV

Elementer fra transformationen af bygningen bruges til nye funktioner i landskabsplanen. Rammer fra nordbygningen bruges til portaler og evt. belysningselementer, mens nedrevne facadeelementer benyttes til trædesten, trial- og parkour-udfordringer og multifunktionelle udstillingsflader. Overskudsjord etableres som grønne bakker og lommer.

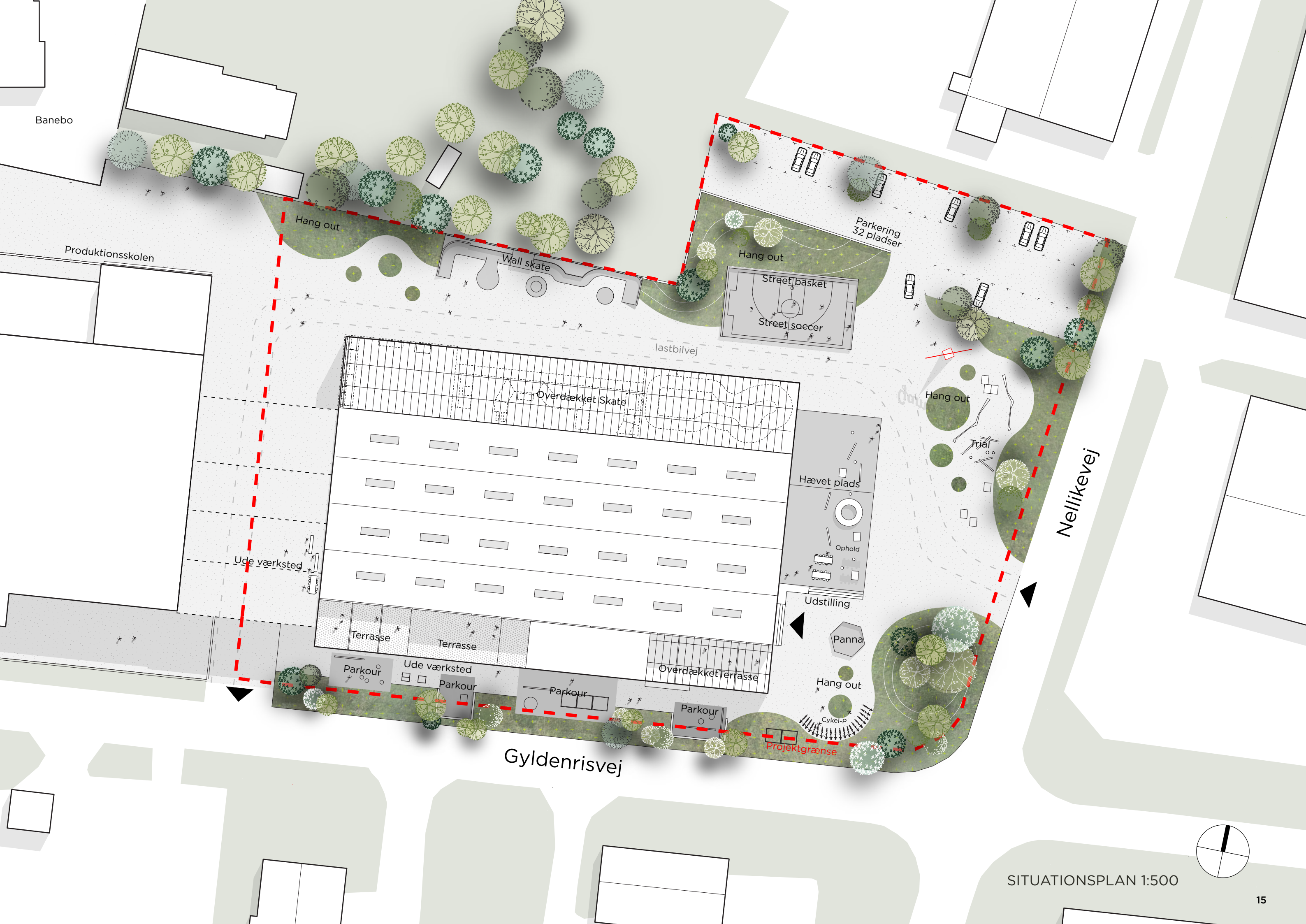
SITUATIONSPLAN



Indeholdte elementer og flader i landskabsplanen.

1. Eksisterende SF sten og asfaltbelægninger
2. Wall skate (indeholdt i skate-budget)
3. Boldbur med hegn og ny pulverasfaltbelægning
4. Grønne bakker med engplantning, inkl. jordarbejder
5. Gittermast med belysning (uden skilt)
5. Belysningsmast (ca. 3 meter) ved cykelparkering
6. Støbt betonmur / genoprettet støjvæg. Væg i alt ca. 90 meter
7. Træplantninger
8. Ny belægningsflader som rød asfalt, træ terrasse, fliser
9. Cykelstativer til 20 cykler
10. Panna bane (DIY workshop)
11. Trætrappe
12. Løsinventar til parkour og trial bane. (Genbrug og DIY workshop)
13. Evt. udvidelse af belægning til parkering af genanvendte sf-sten, samt opstibning af P-pladser





Banebo

Produktionsskolen

Hang out

Wall skate

Parkering
32 pladser

Hang out

Street basket

Street soccer

lastbilvej

Overdækket Skate

Hævet plads

Ophold

Udstilling

Panna

Hang out

Cykel-P

Projektgrænse

Ude værksted

Terrasse

Terrasse

Parkour

Ude værksted

Parkour

Parkour

Parkour

Overdækket Terrasse

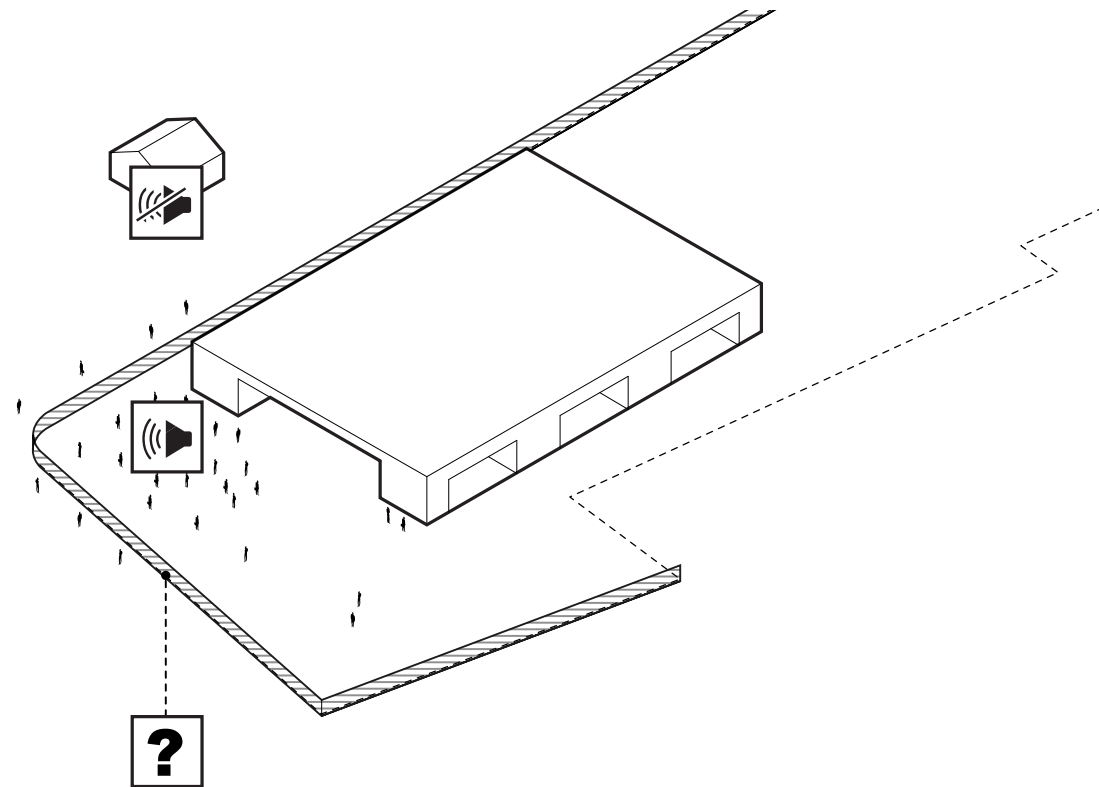
Gyldenrisvej

Nellikevej

SITUATIONSPLAN 1:500

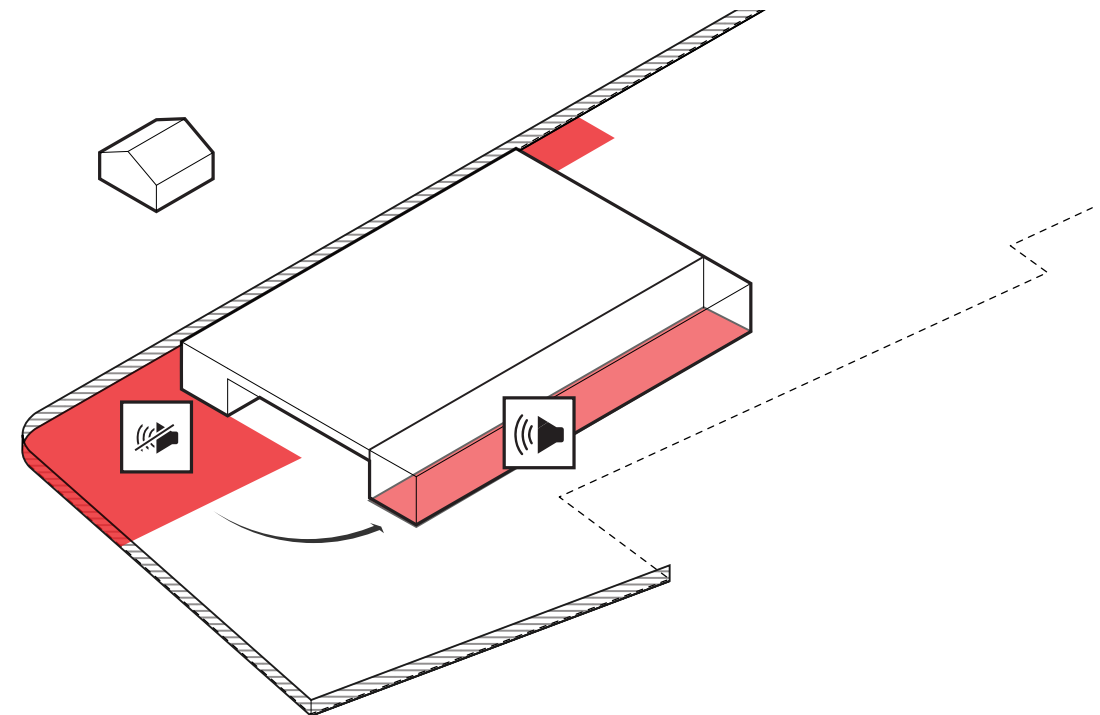
HÅNDTERING AF STØJ

Projektet har stort fokus på de støjforhold, der er gældende i udbuddet. Støjkilderne er placeret optimalt på matriklen med ønske om både at reducere støj ift. de omgivende områder og samtidig bevare en visuel åbenhed til omgivelserne.



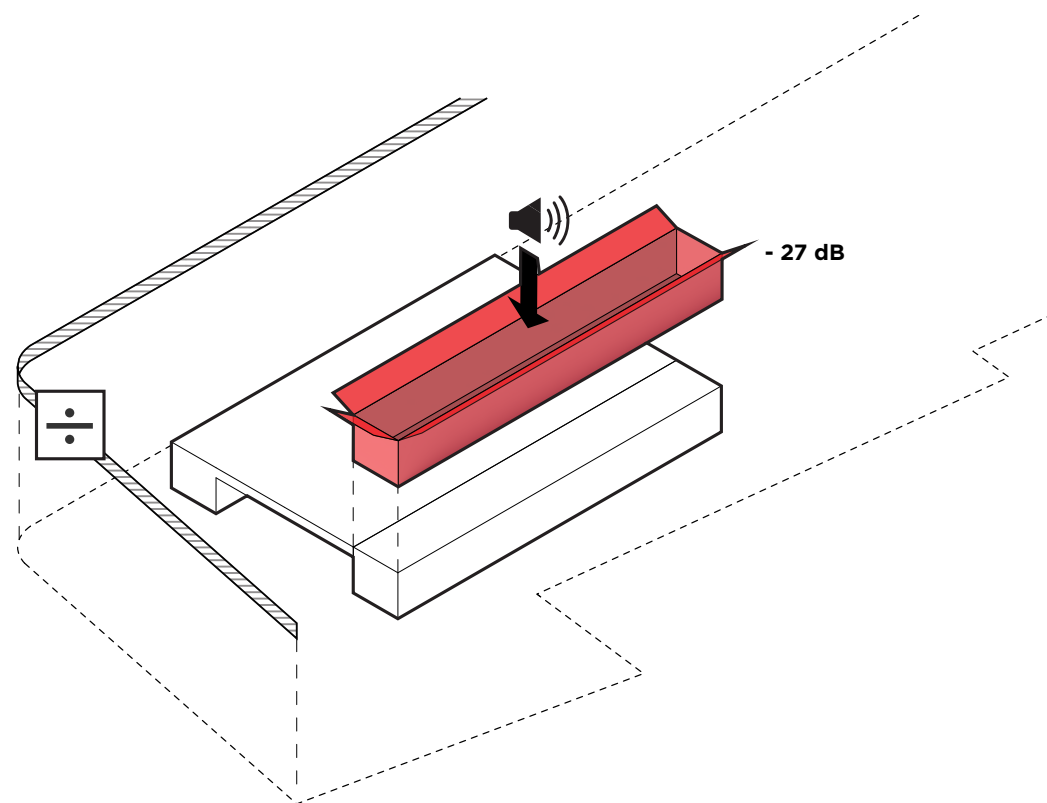
STØJAFSKÆRMNING LANGS VEJ

Med placeringen af en 3 meter høj støjskærm langs de tilstødende veje, begrænses kontakten til omgivelserne voldsomt og stedet vil virke visuelt aflukket.



PLACERING AF STØJGENER

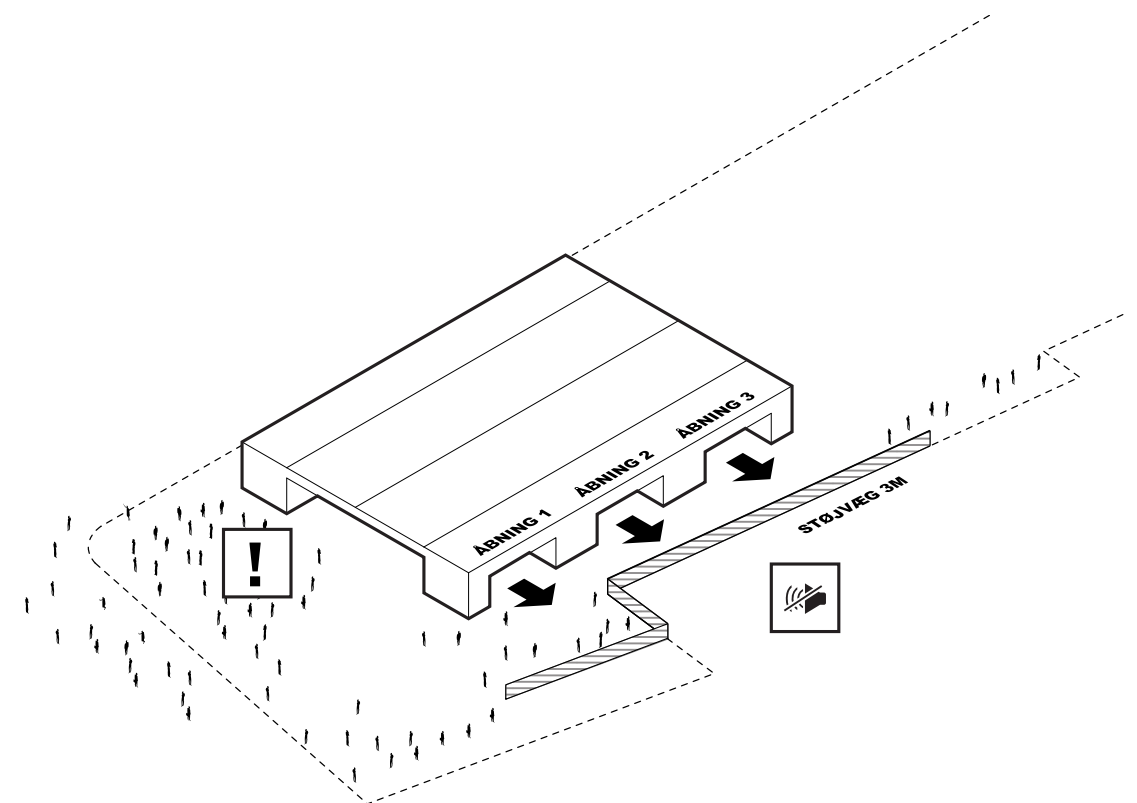
Støjkilderne flyttes fra det sydøstlige hjørne af grunden, med de mest støjfølsomme naboer, til den nordlige sidebygning.



ÅBNER OP OG PAKKER STØJ IND

Skatebowl, flowareal, streetskate og basket/flexbane overdækkes og inddækkes i lydisolerende og semitransparent facade.

Derved kan vi ændre behov for placering af støjvæg til nordlige side, hvor der allerede er delvist etableret støjvæg.



BYGGER TIL

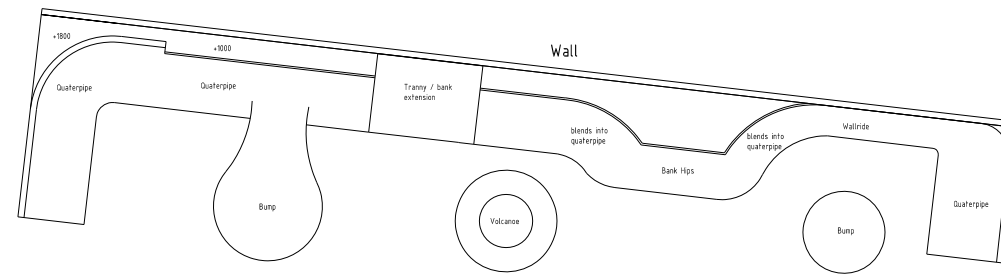
Herved får vi en åben forplads til Game Streetmekka.

Den nordlige fløj kan yderligere støjreguleres med store skydeporte udover den lange støjvæg.

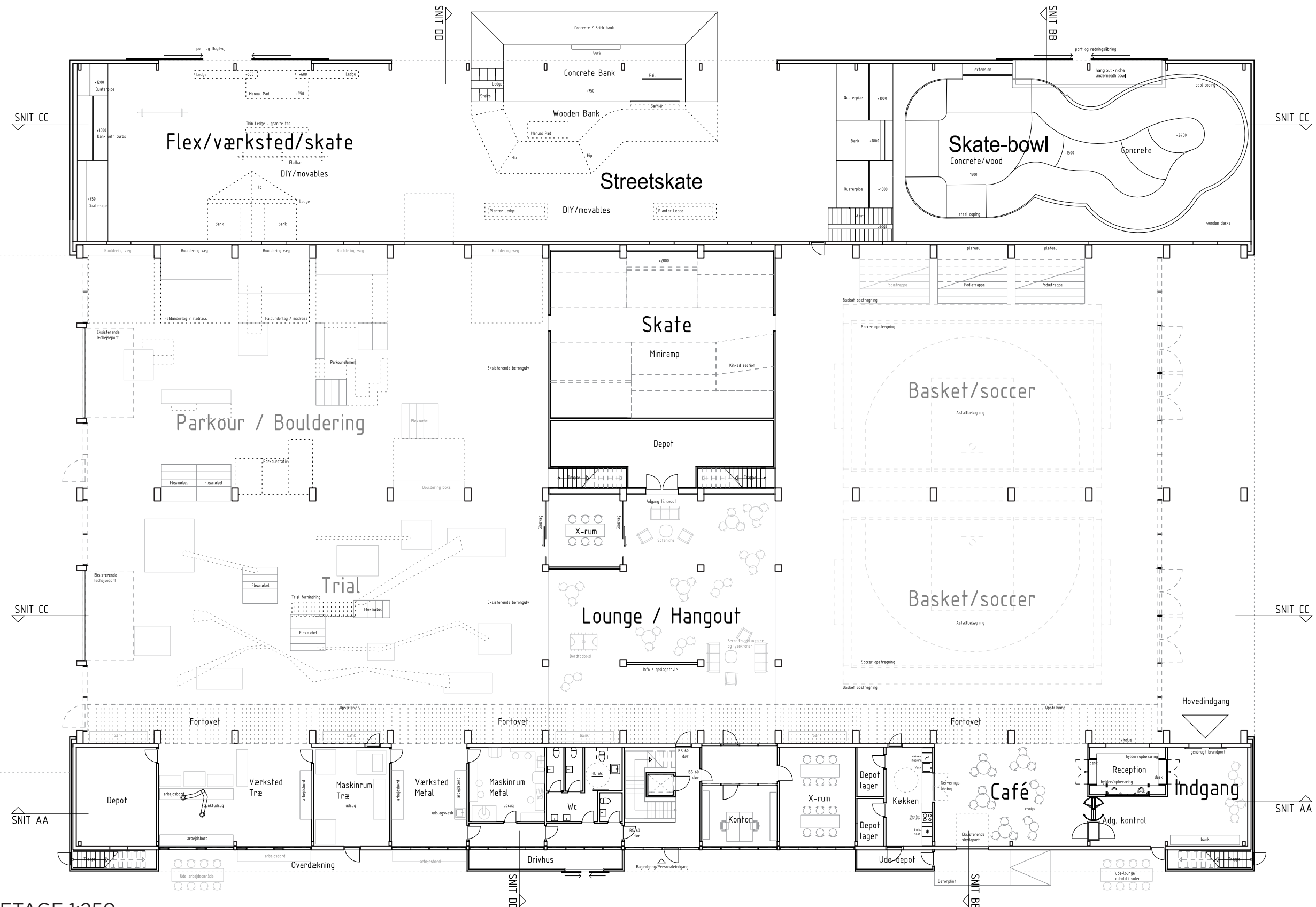


THE DITCH, STØJVÆGGEN OG FORBINDELSEN
Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme



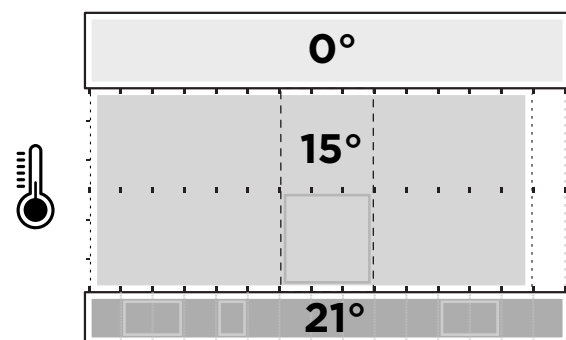


Flowskate



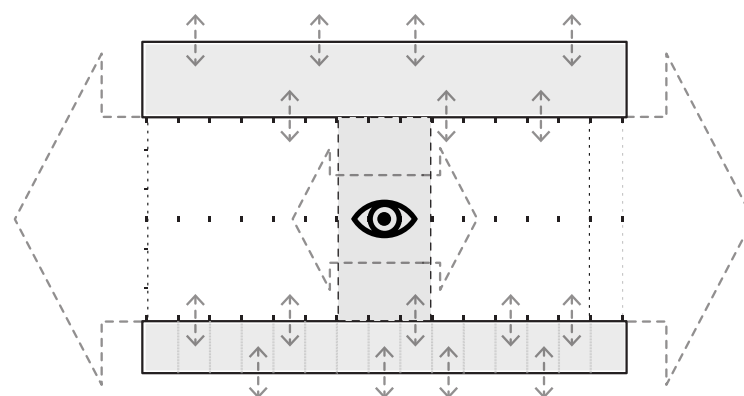
STUEETAGE 1:250

Planer kan vise enkelte elementer eller møbleringsgenstande som ikke er medregnet i budget - for retvisende illustration af hvad der er indeholdt i entreprisen se plantegninger side 66-67



KLIMAZONER

Bygningen er grundlæggende opdelt i 3 klimazoner. Den nordlige sidebygning fungerer klimamæssigt som en uopvarmet hal. Den store hal opvarmes til 15 grader. Den sydlige sidebygning i 3 etager rummer en række af de mindre rum som skal opvarmes til stuetemperatur.

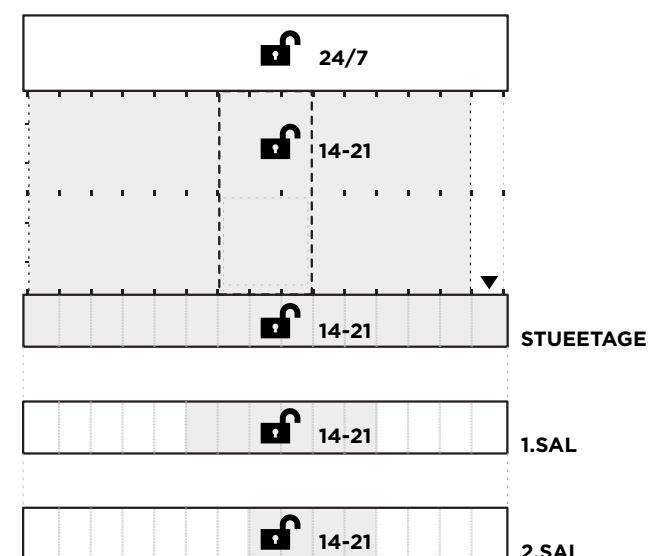


ÅBENHED

Den store hal åbnes op i øst og vest gavlene hvor betonelementfacaderne erstattes med fulde glaspartier. Mod ankomstpladsen kan facaden åbnes med 8 store oplukkelige glasdøre.

De to sidebygninger åbnes partielt mod det centrale rum med glaspartier eller åbninger. I den sydlige sidebygning etableres glaspartier mod akustisk adskilte funktioner, hvorimod lounge og værksted kan åbnes helt.

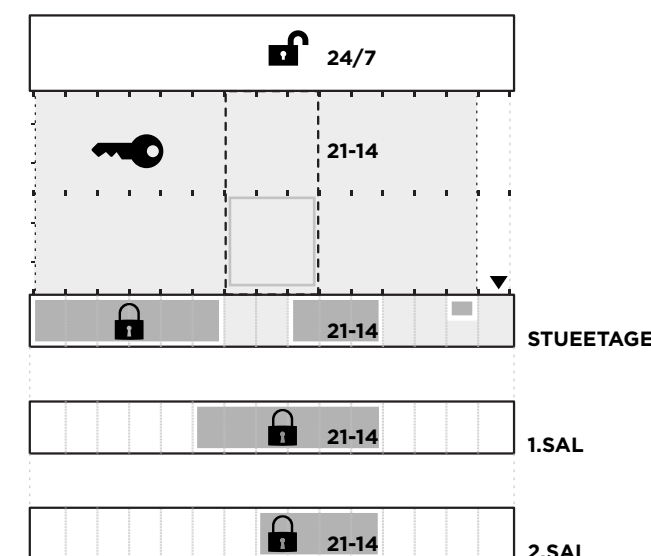
Det centrale element opdeler hallen i overskuelige størrelser og giver udsyn til og fra dets funktioner.



BEMANDET

I de bemandede åbningstimer kan de forskellige faciliteter benyttes og alle funktioner i bygningen kan tilgås.

Indgangen er placeret i østgavlens sydbygning, med direkte ankomst i café med mulighed for at tilgå den store hal og den centralt placerede Lounge eller øvrige funktioner i sydfløjen.

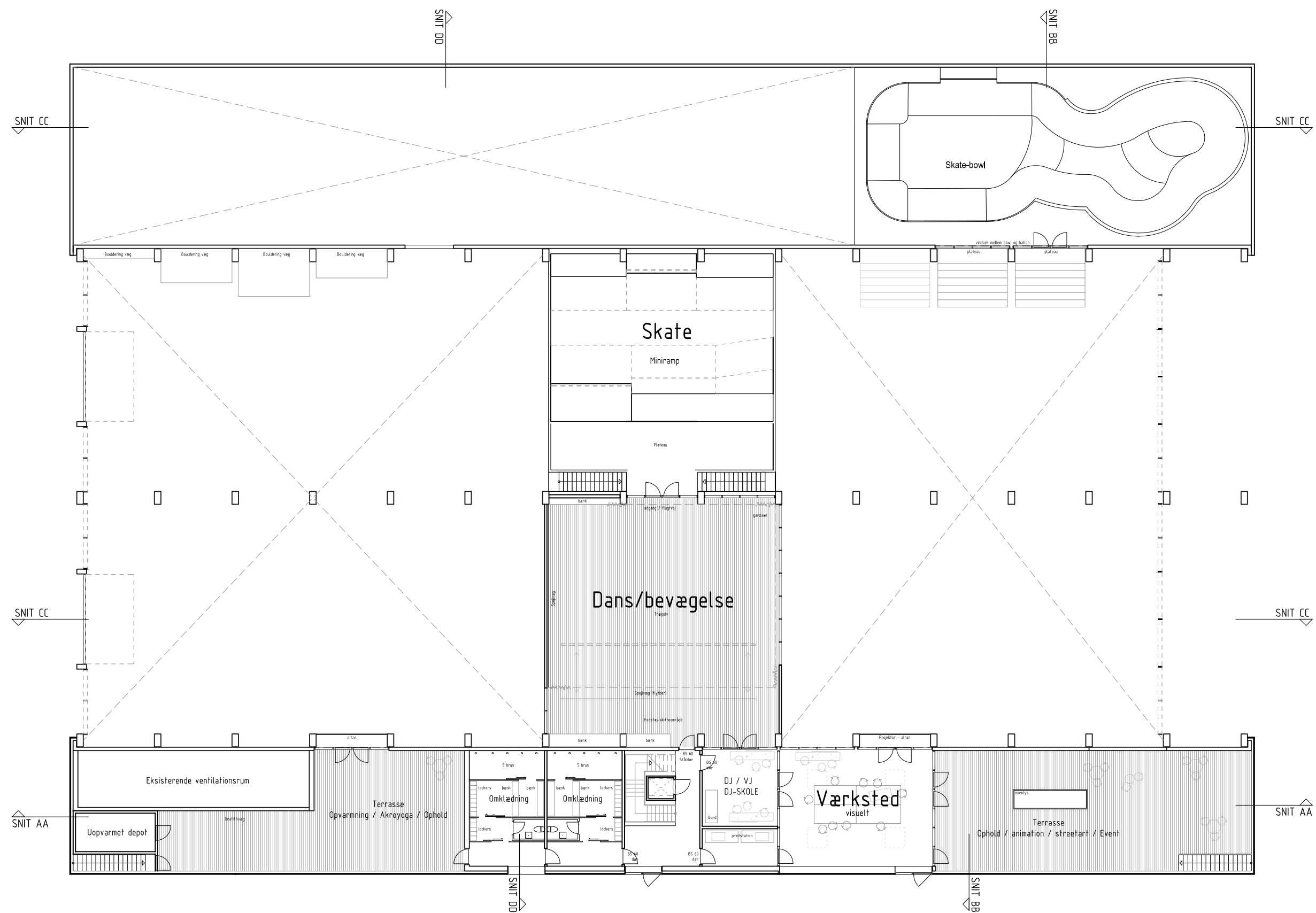


UBEMANDET

I de ubemandede timer kan den nordlige sidebygning tilgås uden nøgle.

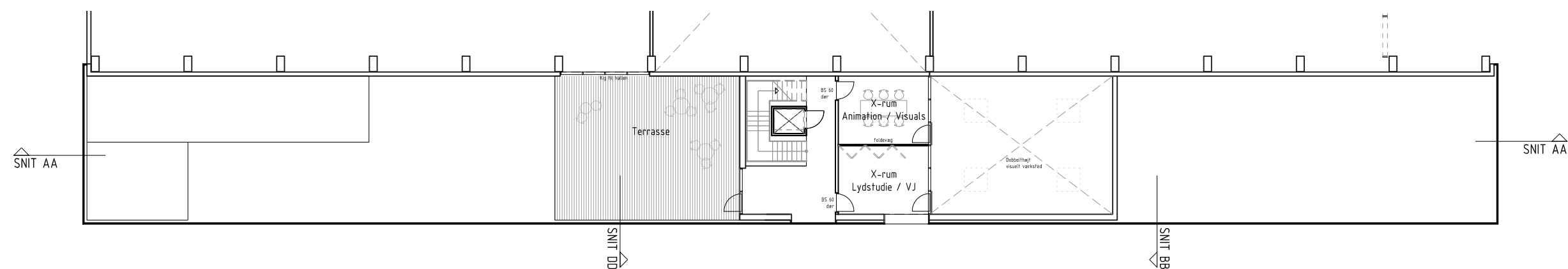
Den store hal kan tilgås med nøglekort.

De funktioner som kræver bemanning er aflåste og kan ikke tilgås.

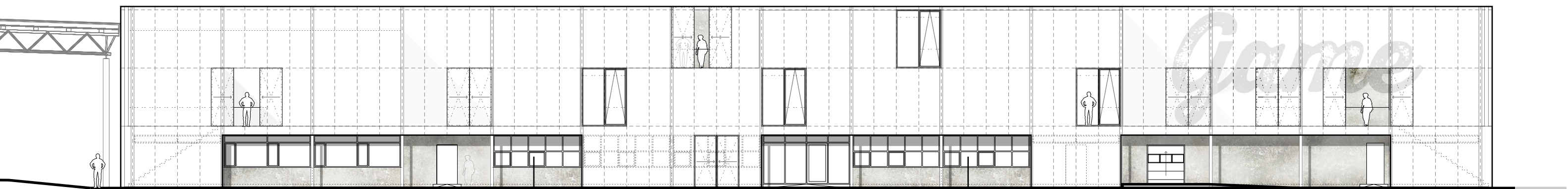


1.SAL 1:250

Planer kan vise enkelte elementer eller møbleringsgenstande som ikke er medregnet i budget - for retvisende illustration af hvad der er indeholdt i entreprisen se plantegninger side 66-67



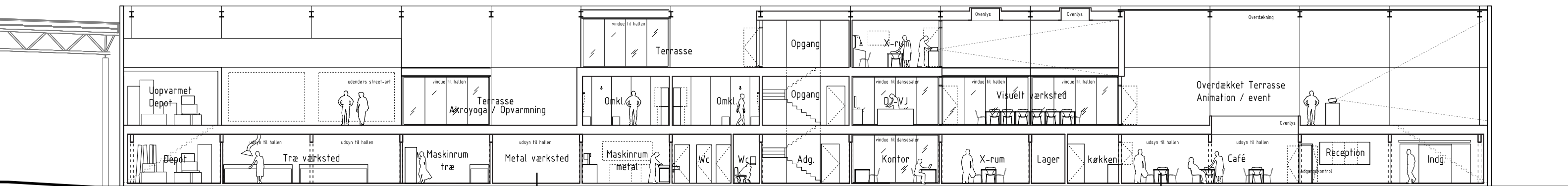
2.SAL 1:250
Planer kan vise enkelte elementer eller møbleringsgenstande som ikke er medregnet i budget -
for retvisende illustration af hvad der er indeholdt i entreprisen se plantegninger side 66-67



SYDFACADE 1:200

SNIT CC

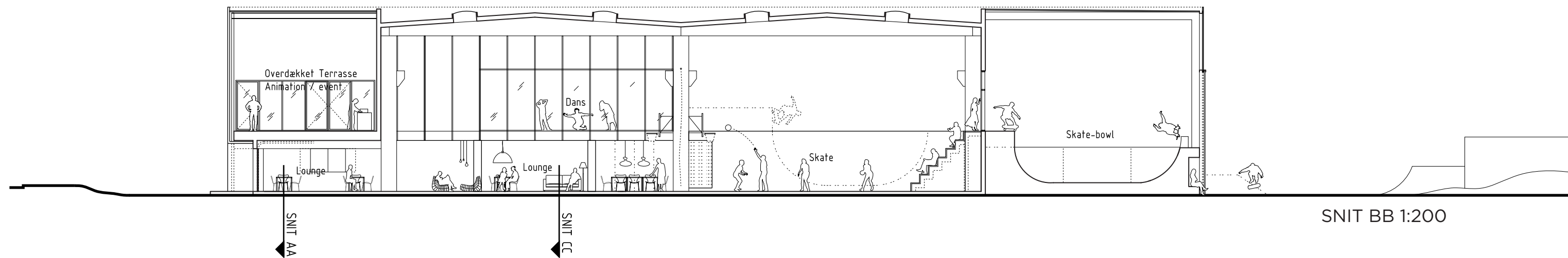
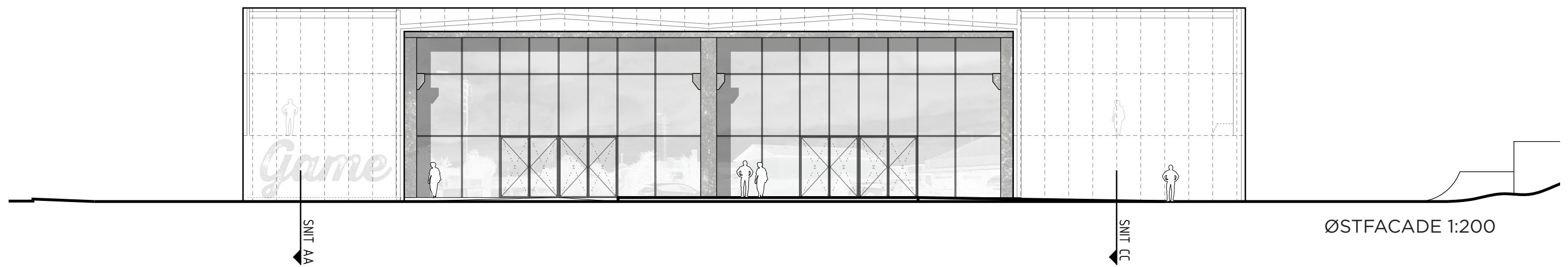
SNIT CC



SNIT AA 1:200

SNIT DD

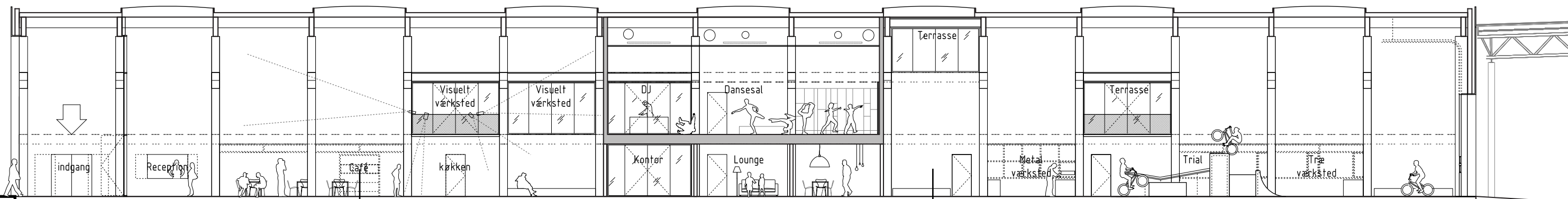
SNIT BB





NORDFACADE 1:200

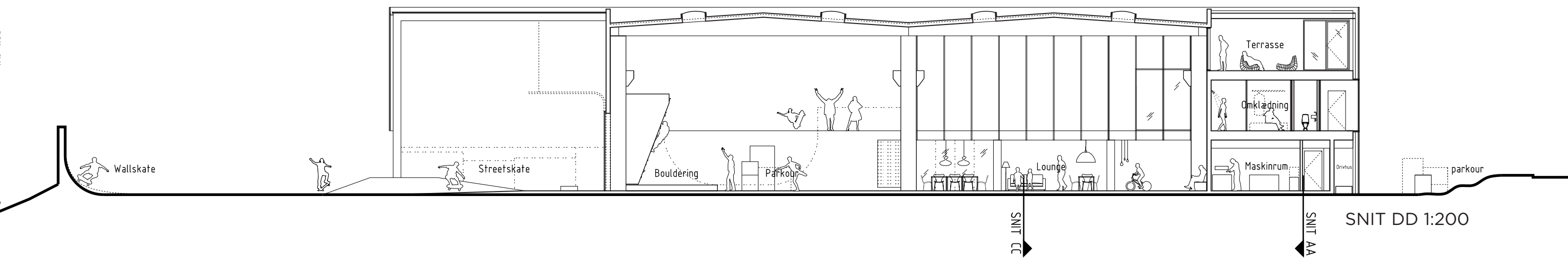
SNIT CC



SNIT CC 1:200

SNIT BB

SNIT DD





Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

SYDFACADEN



Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

SYDFACADEN - AFTEN



Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

SYDFACADEN - AFTEN MED LYSPROJEKTION



Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

SYDFACADEN - AFTEN MED LYSPROJEKTION OG FARVETEMATISERING

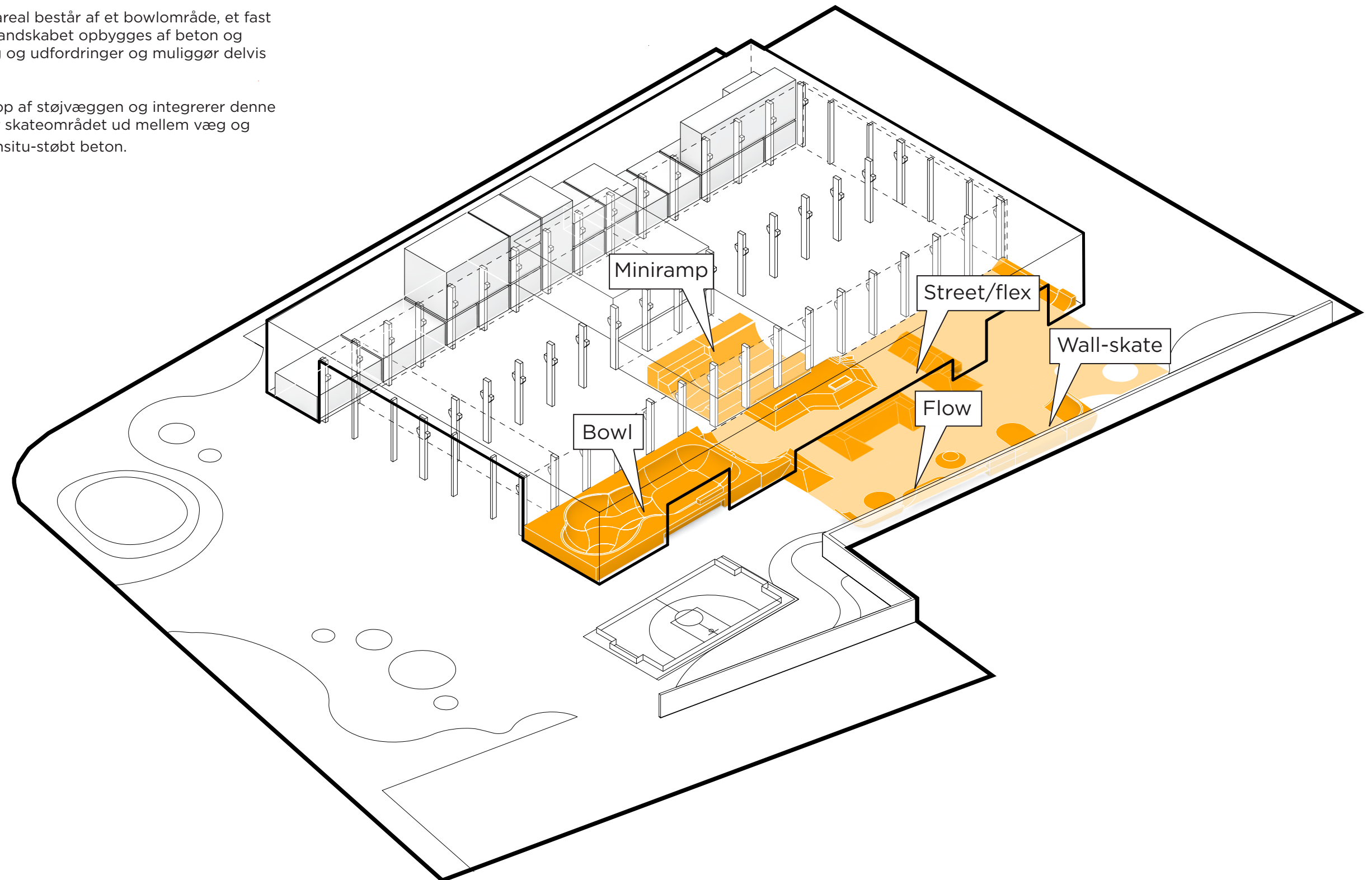
SKATE

Skatefunktionerne kan deles op i tre steder. Indendørs - Overdækket - Udendørs.

Indendørs: I den store hal bygges en halfpipe/miniramp, inddelt i moduler til forskellige sværhedsgrader og udfordringer. Halfpipe modulerne er bygget i træ og kan ombygges og ændres efter behov.

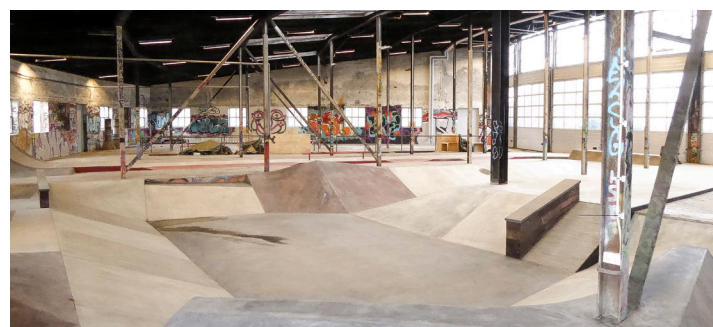
Overdækket: Det overdækkede udeareal består af et bowlområde, et fast og et fleksibelt streetområde. Skate-landskabet opbygges af beton og træ, og giver forskellige køreunderlag og udfordringer og muliggør delvis ombygning over tid.

Udendørs: Udendørs bygges skaten op af støjvæggen og integrerer denne til et aktivt skateelement og spænder skateområdet ud mellem væg og bygning. Det udendørs skate laves i insitu-støbt beton.





Wallskate



Streetskate



Skatebowl



Miniramp

TRIAL

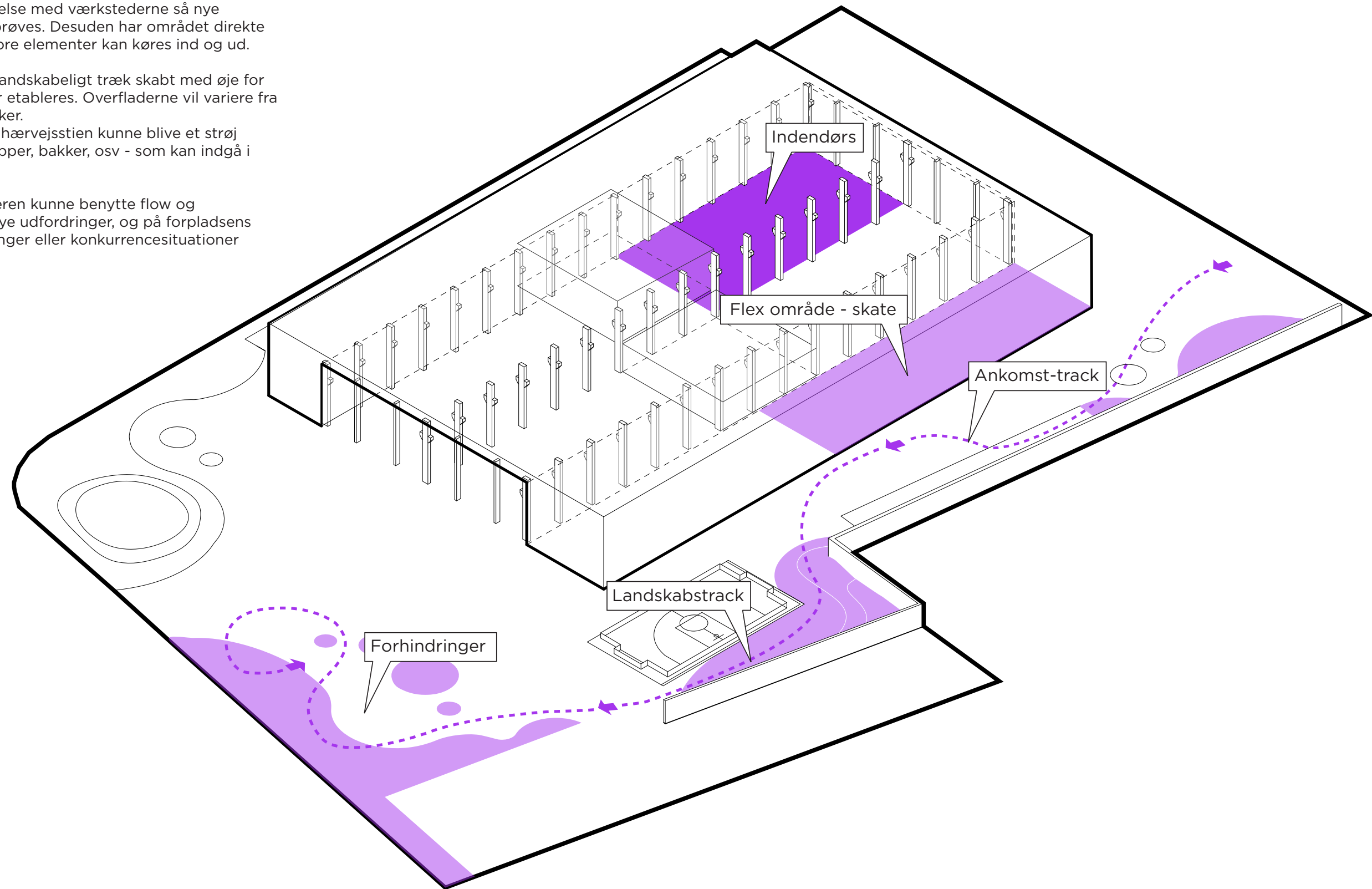
Områderne for trial er etableret ud fra ønsket om forskellige situationer, rumligheder og muligheder.

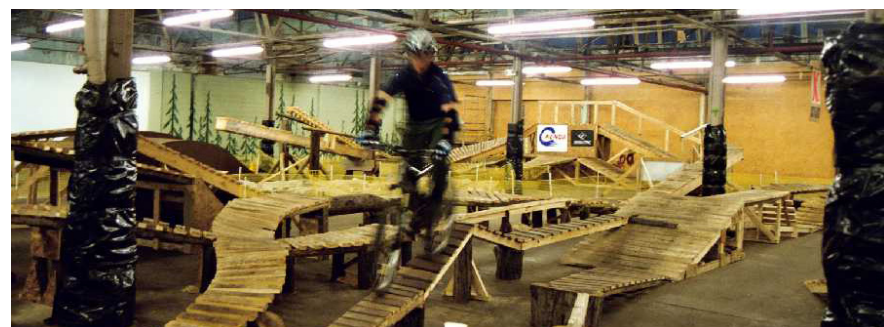
Det består af et stort indre område hvor forhindringer kan opstilles og ændres. Området er i nær forbindelse med værkstederne så nye udfordringer nemt kan bygges og afprøves. Desuden har området direkte adgang fra en stor ledhejsport så store elementer kan køres ind og ud.

Ud over det indre område, er et stor landskabeligt træk skabt med øje for trial. Her kan længere forløb og baner etableres. Overfladerne vil variere fra asfalt, stenbelægning, og grønne bakker.

Et langt forløb mellem forpladsen og hærvejsstien kunne blive et strøj med elementer som bænkmøbler, trapper, bakker, osv - som kan indgå i trialudøverens leg og træning.

I det overdækkede areal vil trialudøveren kunne benytte flow og streetskateelementer til træning og nye udfordringer, og på forpladsens store flade vil opstillinger af forhindringer eller konkurrencesituationer kunne opstilles.





Indoor trial



Trialvenlige elementer



outdoor trial - hård overflade



outdoor trial - blød overflade

DJ / VJ / LYDSTUDIER / STREET DANCE / AKROYOGA / CAPOEIRA

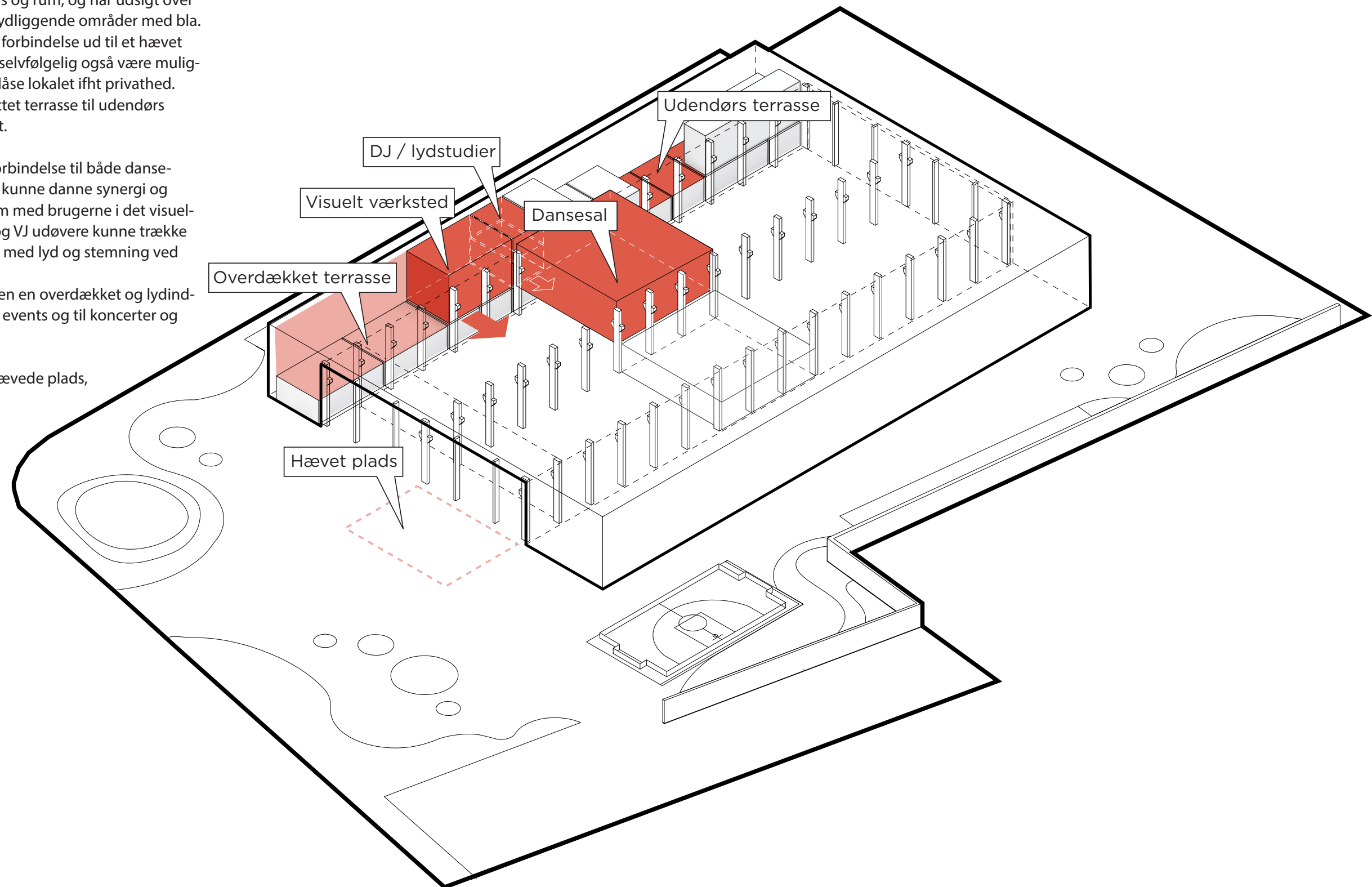
Rum og funktioner til lyd, dans og bevægelse gives en bred vifte af udfoldesmuligheder med alle de nødvendige tiltag som funktionerne kræver samt fleksible rammer og rum som kan indtages efter lyst og behov.

Dansesalen i midten af hallen får masser af lys og rum, og har udsigt over hele hallen og er i direkte forbindelse til de sydliggende områder med bla. omklædningsfaciliteterne, samt med direkte forbindelse ud til et hævet plateau ved halfpipe-elementet. Men der vil selvfølgelig også være mulighed for at lukke af med gardiner og ved at aflåse lokalet ifht privathed. Ud over selve dansesalen etableres en tilknyttet terrasse til udendørs træning, og til at puste ud og trække frisk luft.

DJ og lydstudierne ligger placeret i direkte forbindelse til både dansesalen og til det visuelle værksted. Dj og VJ vil kunne danne synergi og fællesskab med danserne på samme linie som med brugerne i det visuelle værksted. Via det visuelle værksted vil DJ og VJ udøvere kunne trække ud på en "altan" ind i hallen og fylde rummet med lyd og stemning ved specielle lejligheder.

Ud fra det visuelle værksted etableres desuden en overdækket og lydindkapslet terrasse som vil kunne anvendes ved events og til koncerter og videoinstallationer

På en god dag kan desuden den udendørs hævede plads, etableres med DJ pult og dance-battles og aktivere hele forpladsen.





Danselokale



Terrasse - Akroyoga



Festlokale

PARKOUR / BOULDERING

Parkour, Trial og bouldering sammenkobles pga den umiddelbare tilknytning og samstemmende behov.

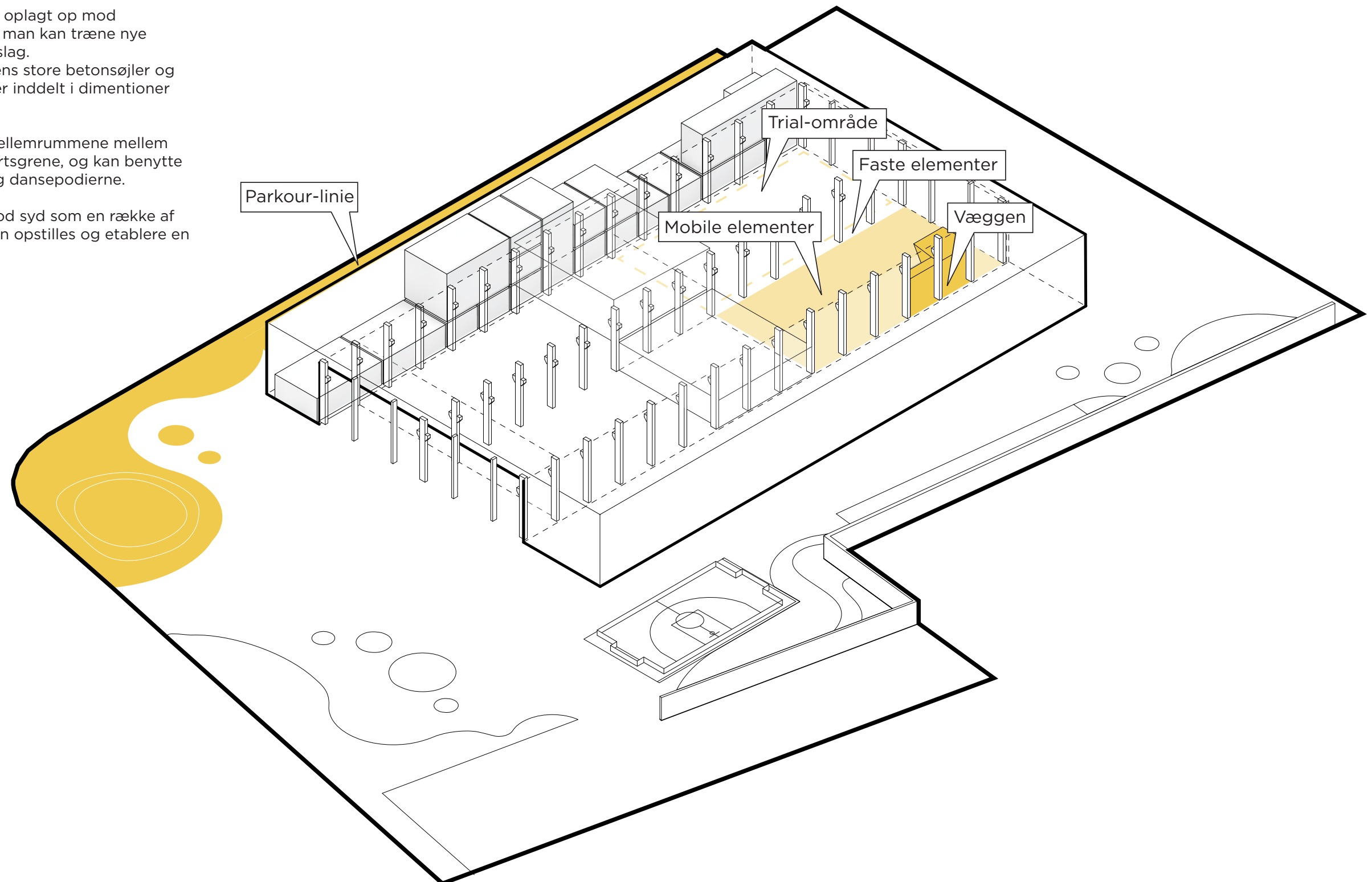
Parkourudfordringerne indendørs, inddeles hhv. som faste og fleksible/mobile elementer. Elementer som kan udbygges og udvikles sammen med brugere.

De mobile elementer kan palceres frit, og oplagt op mod bouldrings faldsikringsmadrasser. Et sted man kan træne nye "moves" uden at ricikere asfaltens hårde slag.

De faste elementer Spændes fast på hallens store betonsøjler og består som udgangspunkt af metalstativer inddelt i dimensioner tilpasset parkourudøverens bevægelser

Parkouren lever dog i lige så høj grad i mellemrummene mellem de mere rumligt fast definerede gadesportsgrene, og kan benytte flader og kanter fra bla halfpipemøblet og dansepodierne.

Udendørs etableres en lang strækning mod syd som en række af flader hvorpå stativer og forhindringer kan opstilles og etablere en parkour-linie.





Indendørs Parkour



Udendørs parkourlinie



Bouldering



Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme

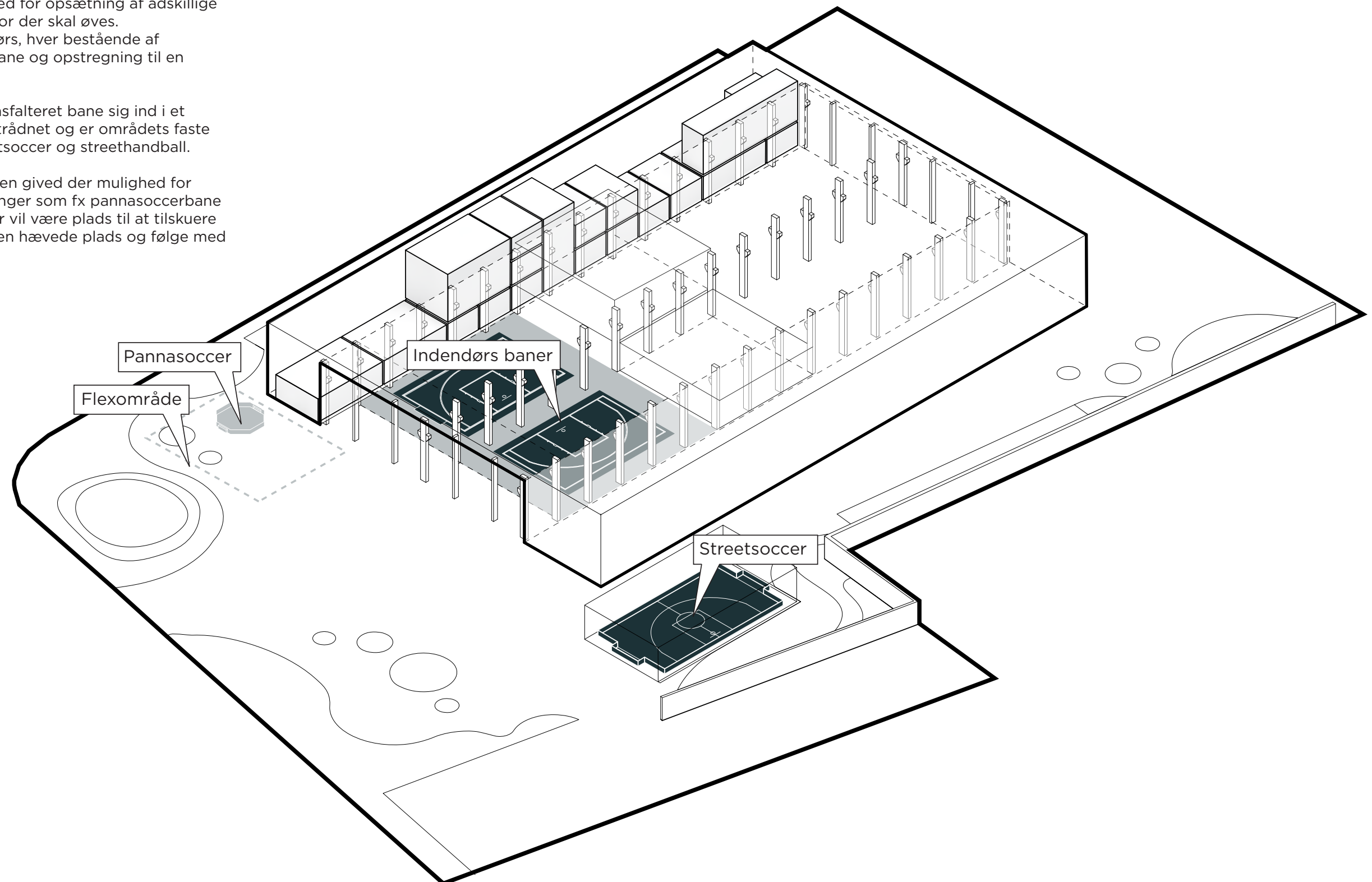
STREETBASKET/ - SOCCER / - HANDBALL

Streetbasket, streetsoccer og streethandball har asfaltens flade som udfoldelsesramme.

Derfor asfalteres hele den ene ende af hallen, og skaber to baner i officielle mål - og giver endda mulighed for opsætning af adskillige ekstra kurve og net til tidspunkter hvor der skal øves.
Der opstreges til de to baner indendørs, hver bestående af opstregning til en halv streetbasketbane og opstregning til en streetsoccer/streethandball bane.

Mod nord på grunden skærer en ny-asfalteret bane sig ind i et grønt forløb. Banen er omkranset af trådnæt og er områdets faste udendørs bane til streetbasket, streetsoccer og streethandball.

På den sydvendte plads ved indgangen gived der mulighed for etablering af mere temporere opstillinger som fx pannasoccerbane og streetbasket mål, hvoromkring der vil være plads til at tilskuere kan "hænge ud" i bakkerne og ved den hævede plads og følge med i kampen.





Indendørs baner med tribuner



Mulighed for fri opstilling



Udendørs boldbur

STREET ART / VÆRKSTEDER / ANIMATION

Gadekunsten er mangesidet, divers, og under konstant udvikling. Derfor etableres rummene til gadekunsten også med mange, forskellige og fleksible rammer.

Indedørs er værkstederne det centrale sted for gadekunsten. De største funktioner som event-, træ-, og metalværksted placeres på stueetagen med direkte forbindelse til den store hal som sikres ved nedrivning af væggen mellem hal og værksted.

Dette sikrer også muligheden for at udvide værkstedsfunktionerne ved specielle lejligheder eller special-events.

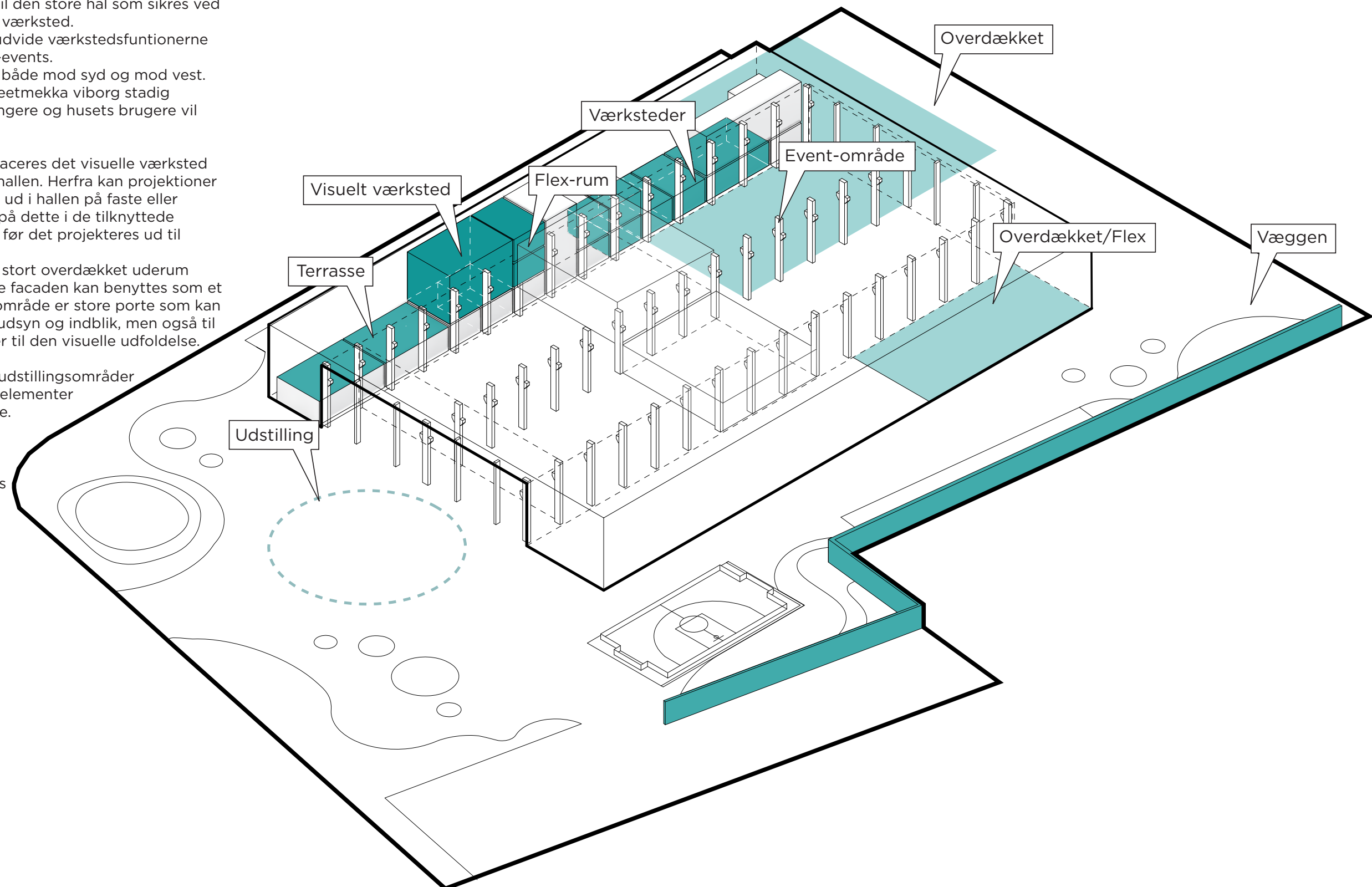
Dette område kan endda udvides ud både mod syd og mod vest. Det kan ske mens resten af Game streetmekka viborg stadig fungerer som det plejer, og eventgængere og husets brugere vil kunne benytte stedet simultant.

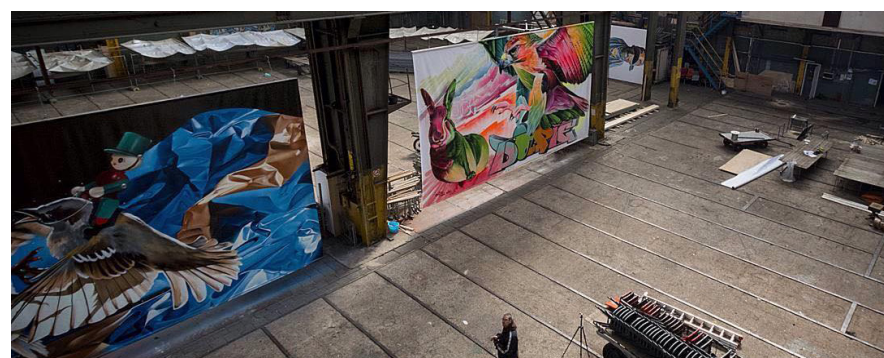
I den anden ende af sydbygningen placeres det visuelle værksted som gives masser af lys og udsyn til hallen. Herfra kan projektioner af animation eller still-billeder skydes ud i hallen på faste eller ophængte flader. Der kan også øves på dette i de tilknyttede flexrum, så man kan afprøve sit værk før det projekteres ud til offentlig beskuelse.

Det visuelle værksted får desuden et stort overdækket uderum hvor projektorer kan stilles op og hele facaden kan benyttes som et stort lærred. I det overdækkede udeområde er store porte som kan skydes til siden og benyttes til både udsyn og indblik, men også til fx. at opsætte andre typer af lærreder til den visuelle udfoldelse.

På forpladsen og mod syd etableres udstillingsområder ved at genbruge de nedrevne facadeelementer fra bygningen til nye udstillingsvægge.

Det største og mest synlige element i de udendørs streetart rammer er væggen. 100 meter støjvæg etableres så Viborgs gadekunstnere frit kan udfolde sig!





Kurrateret opsætning mellem søjler



min. 100 meter væg til graffiti



Overdækket og åbent område til udstilling og værksted

LOUNGE / OPHOLD / HANG-OUT

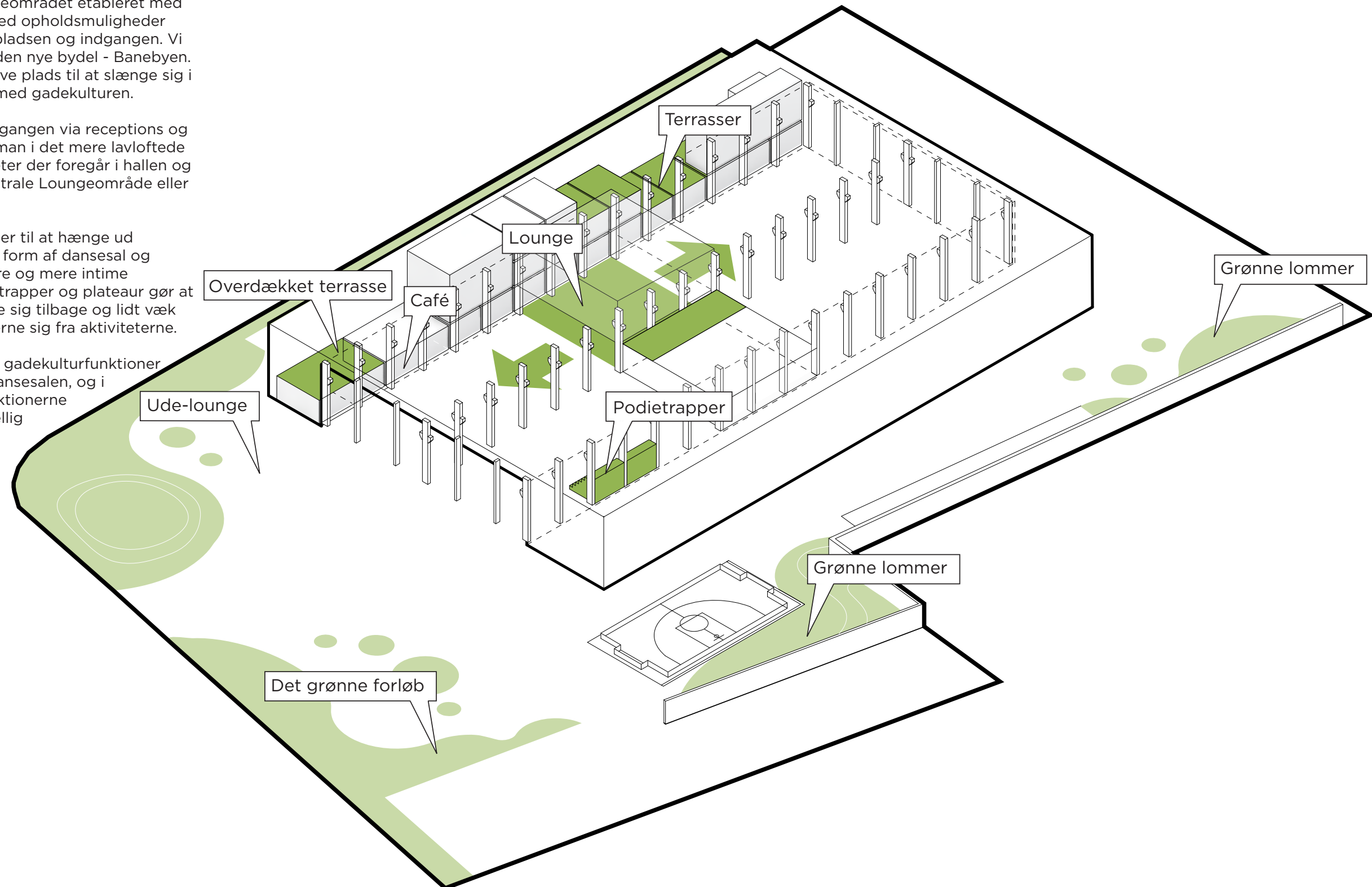
Det at "hænge ud" og opholde sig ved og omkring gadekulturfunktionerne har været et gennemgående nøgleparameter i designet af både bygning og udeområder. Det er etableret gennem et væld af rumligheder og opholdsmuligheder der alle er med til at skabe plads til og for mangfoldigheden i huset.

Fra man ankommer fra hærvejsstien er udeområdet etableret med en grøn forbindelse og grønne lommer med opholdsmuligheder og "hangout spots" der leder en mod forpladsen og indgangen. Vi etablerer en offentlig passage og plads i den nye bydel - Banebyen. Det nyanlagte begrønnede landskab vil give plads til at slænge sig i græsset og kigge på, og komme i dialog med gadekulturen.

Det første man kommer igennem efter adgangen via receptions og ankomstområdet er et Caféområde hvor man i det mere lavloftede rum kan beskue alle de forskellige aktiviteter der foregår i hallen og herfra bevæge sig videre til enten det centrale Loungeområde eller direkte ud til aktiviteterne.

I Hallens rum er der langs alle vægge nicher til at hænge ud og hænge op ad, og det centrale element i form af dansesal og miniramp deler rummet op og laver mindre og mere intime rumligheder der sammen med yderligere trapper og plateaur gør at alle kan finde et sted hvor man kan trække sig tilbage og lidt væk fra det store sociale rum uden fysisk at fjerne sig fra aktiviteterne.

Fra hallen kan man se ind til alle de aktive gadekulturfunktioner som findes i sydbygningens etager og i dansesalen, og i sydbygningen skabes forbindelser fra funktionerne og ud til tre inddækkede terrasser i forskellig størrelse, funktion og rumlighed.





Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme



Indendørs ophold, nicher, loungeområder, og kroge ved og omkring streetsporten



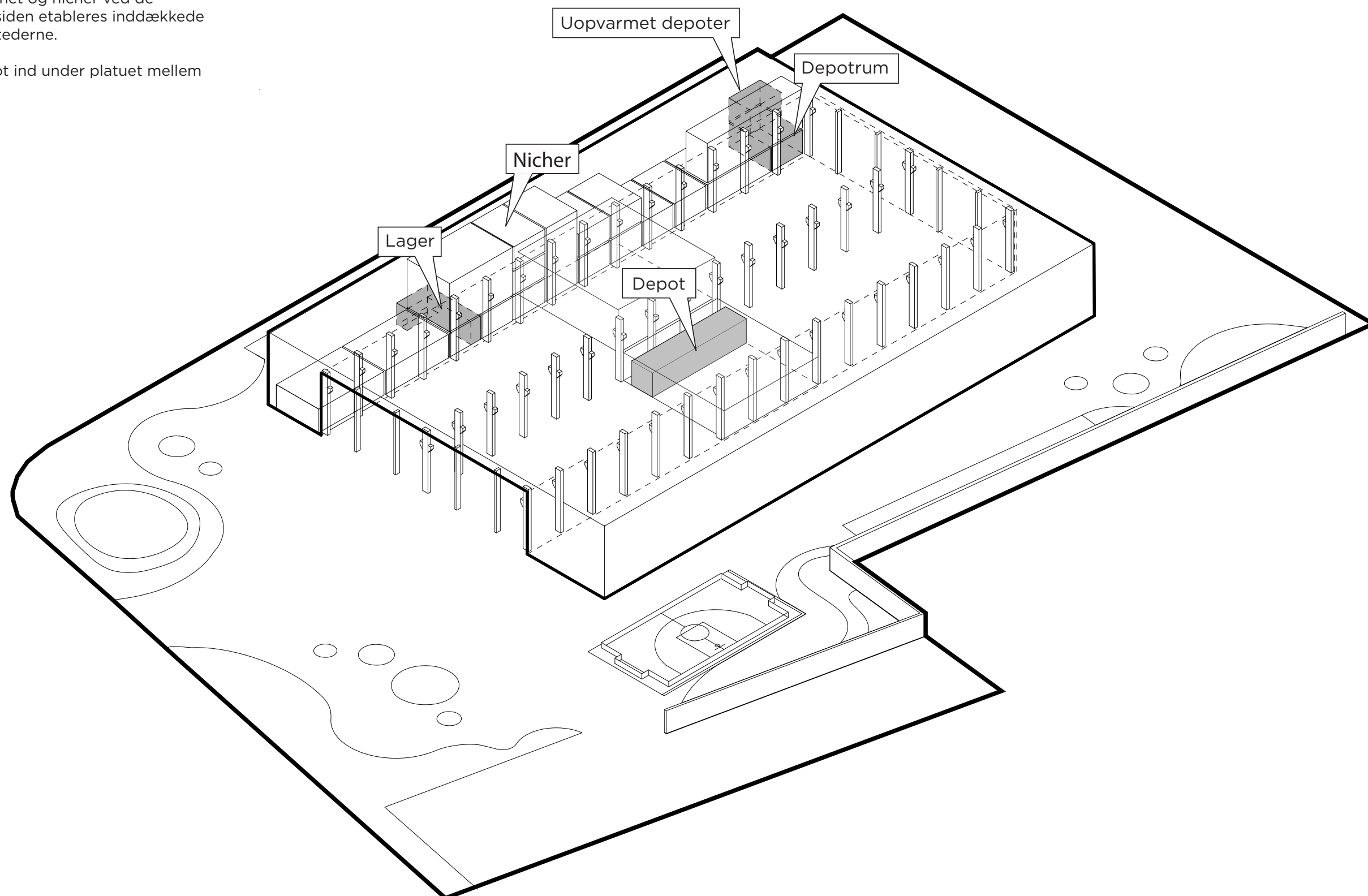
Ophold i grønne omgivelser nær de forskellige streetsport elementer

DEPOT

Der etableres et væld af depoter og lagermuligheder til Game streetmekkas mange funktioner som hver især har brug for en bestemt form for lagerplads.

I sydbygningen etableres store lagerrum på både 1.sal og i stueetagen. Derudover lager til køkkenet og nicher ved de forskellige funktioner. Uden for på sydsiden etableres inddækkede udedepoter til fx. materialer til værkstederne.

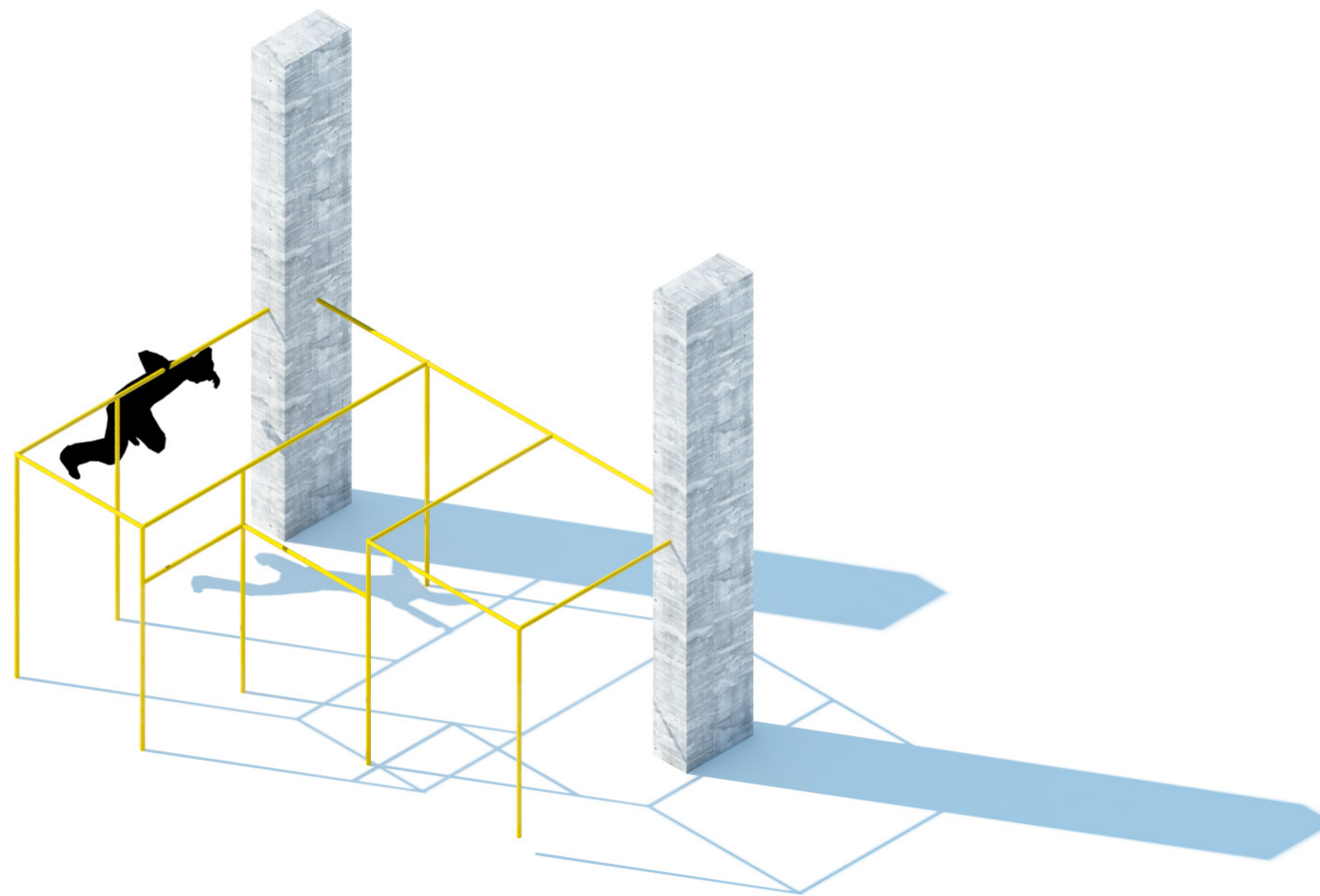
I hallen placeres et stort centralt depot ind under platuet mellem skate og dans.





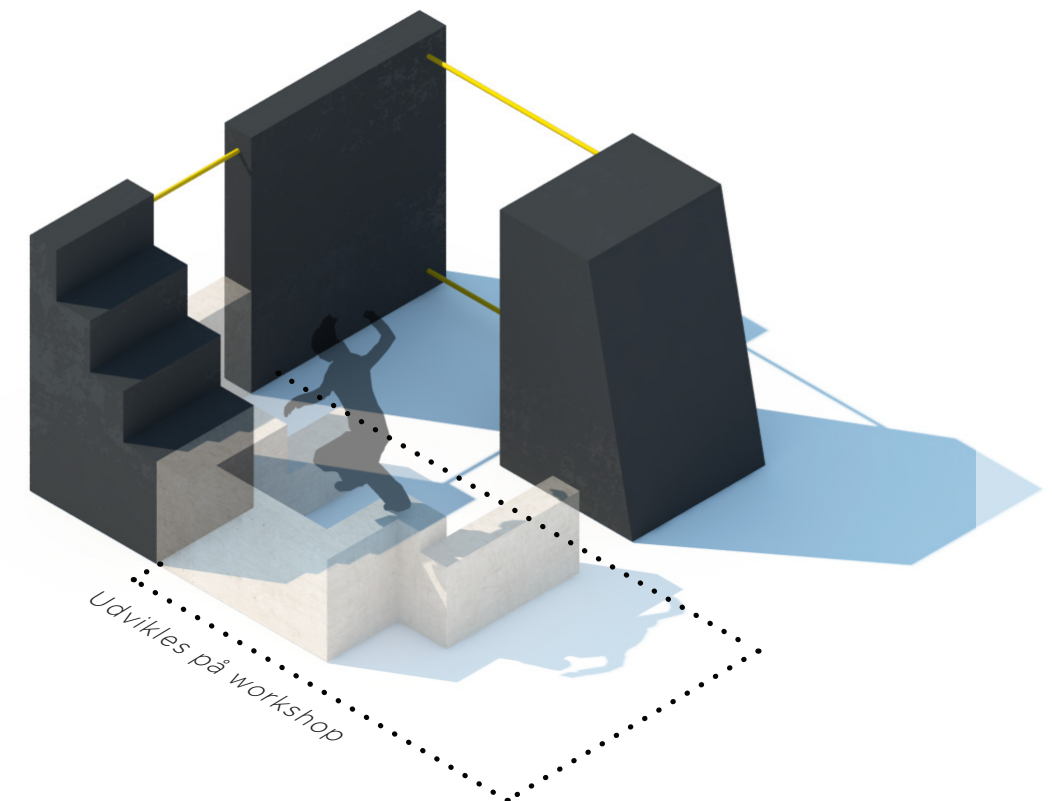


ELEMENTER / MØBLER



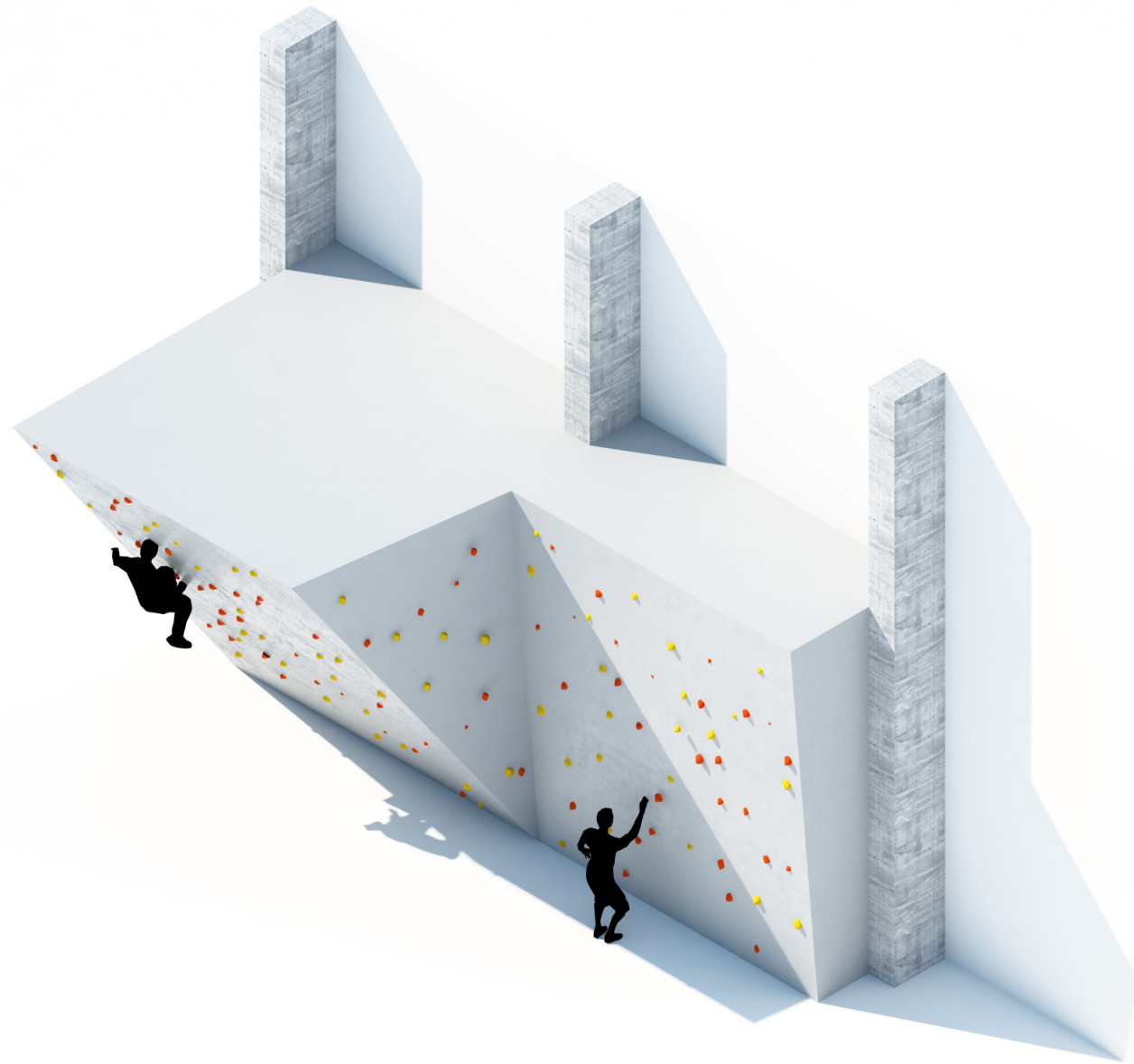
PARKOUR ELEMENTER (Faste)

De faste parkourelementer etableres fastspændt i de store betonrammer udført i stålør og med sammenføjn timer som både er tilpasset mht til afstande og den store kraft som parkourudøveren påvirker konstruktionen med.



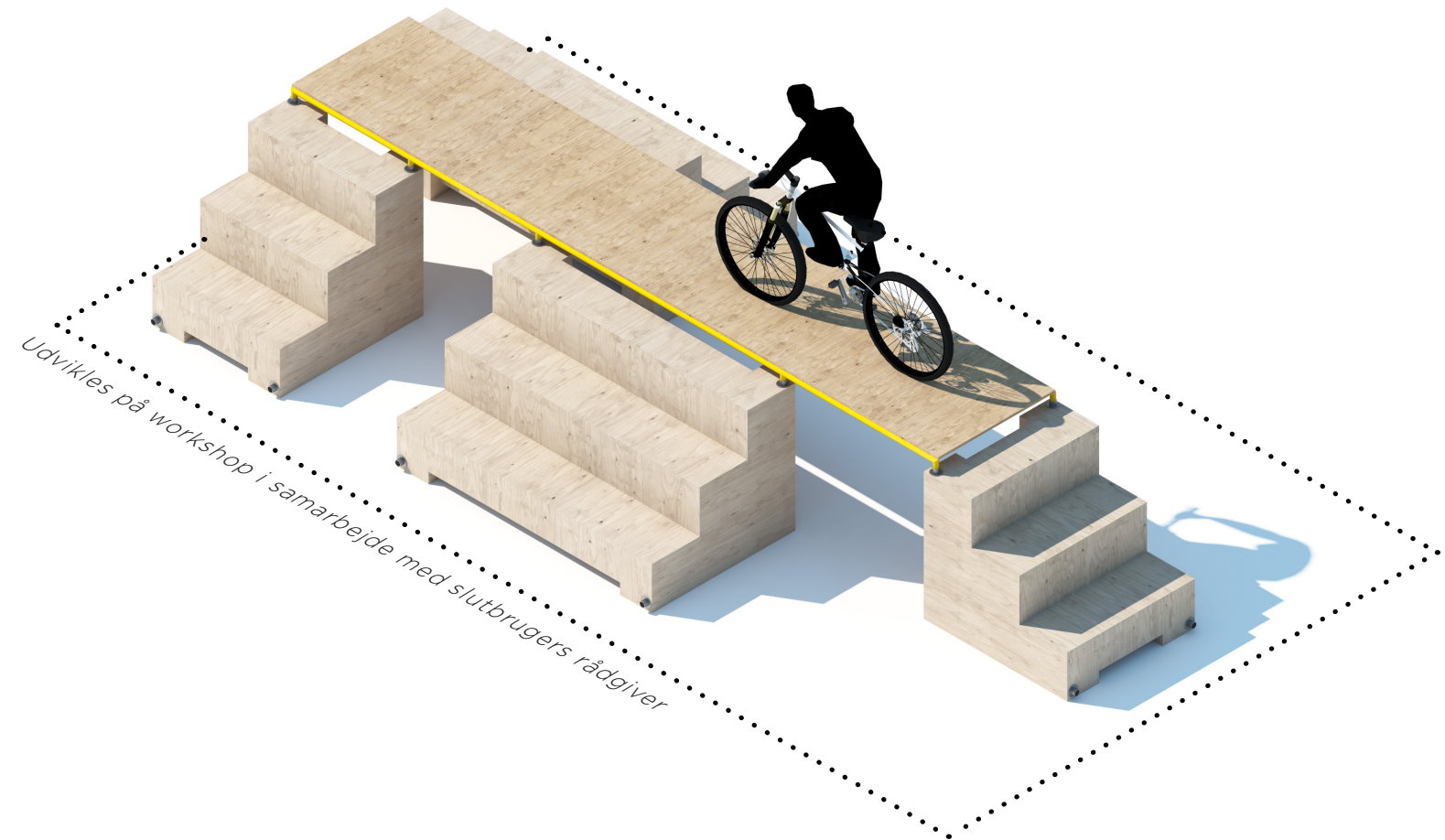
PARKOUR ELEMENTER (Mobile)

De mobile parkourelementer etableres i film-belagte træplader (støbeplader) som sikrer parkourudøveren mod evt. splinter og giver en skridfast overflade. Elementerne er sat sammen med stålør og laver en "basispakke" som kan udbygges og udvikles med brugen og brugerne



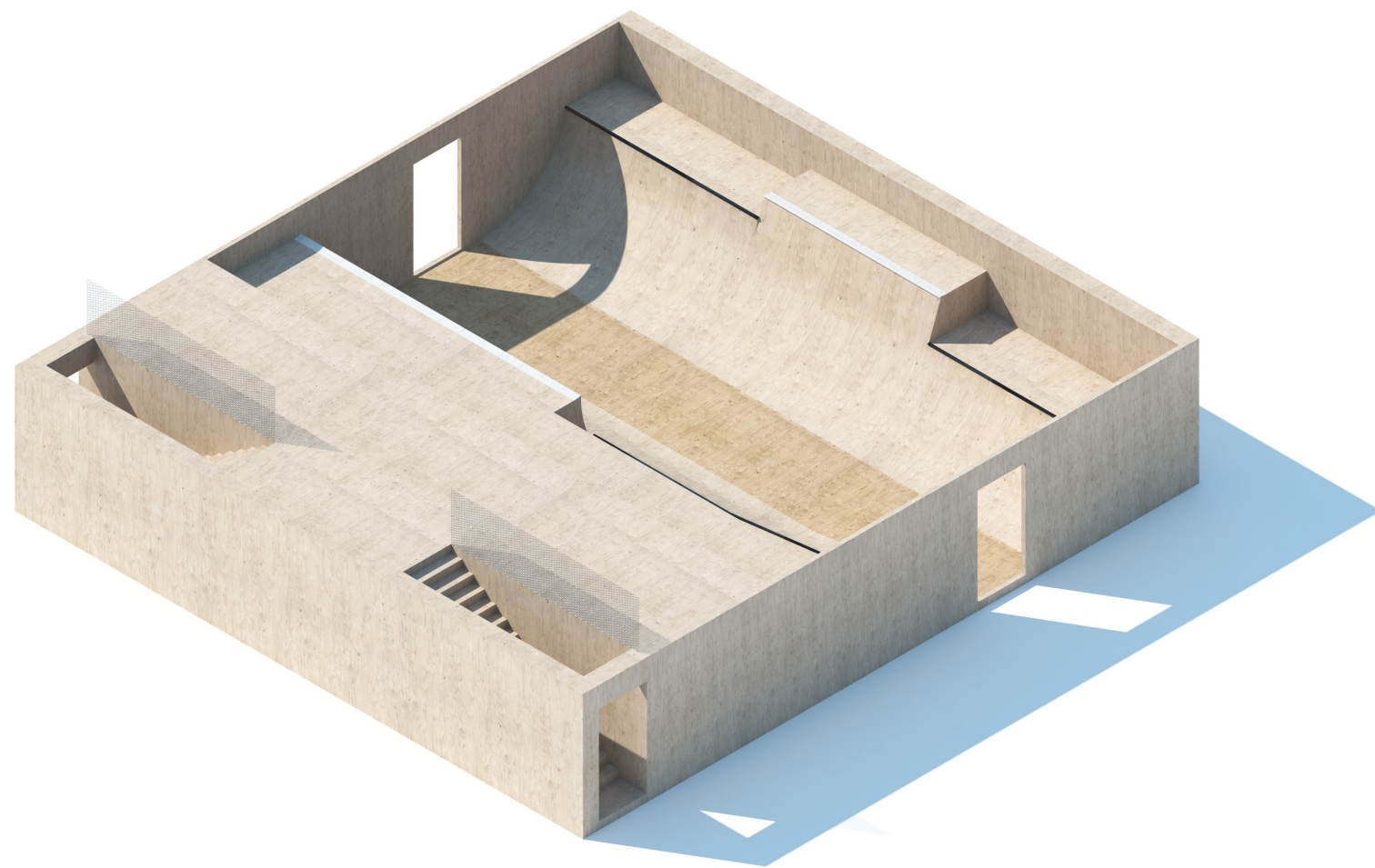
BOULDERING VÆG

Bouldering væggen er en basis-væg på 9 meters bredde og 5 meters højde. den består af to hældninger på hhv. 10 og 35 grader. Den opbygges som træskelletkonstruktion med klatreplader i Anti skrid finolfilm og greb til udfordringerne. Under væggene indbygges en faldsikker madras 3 meter ud fra væggen.



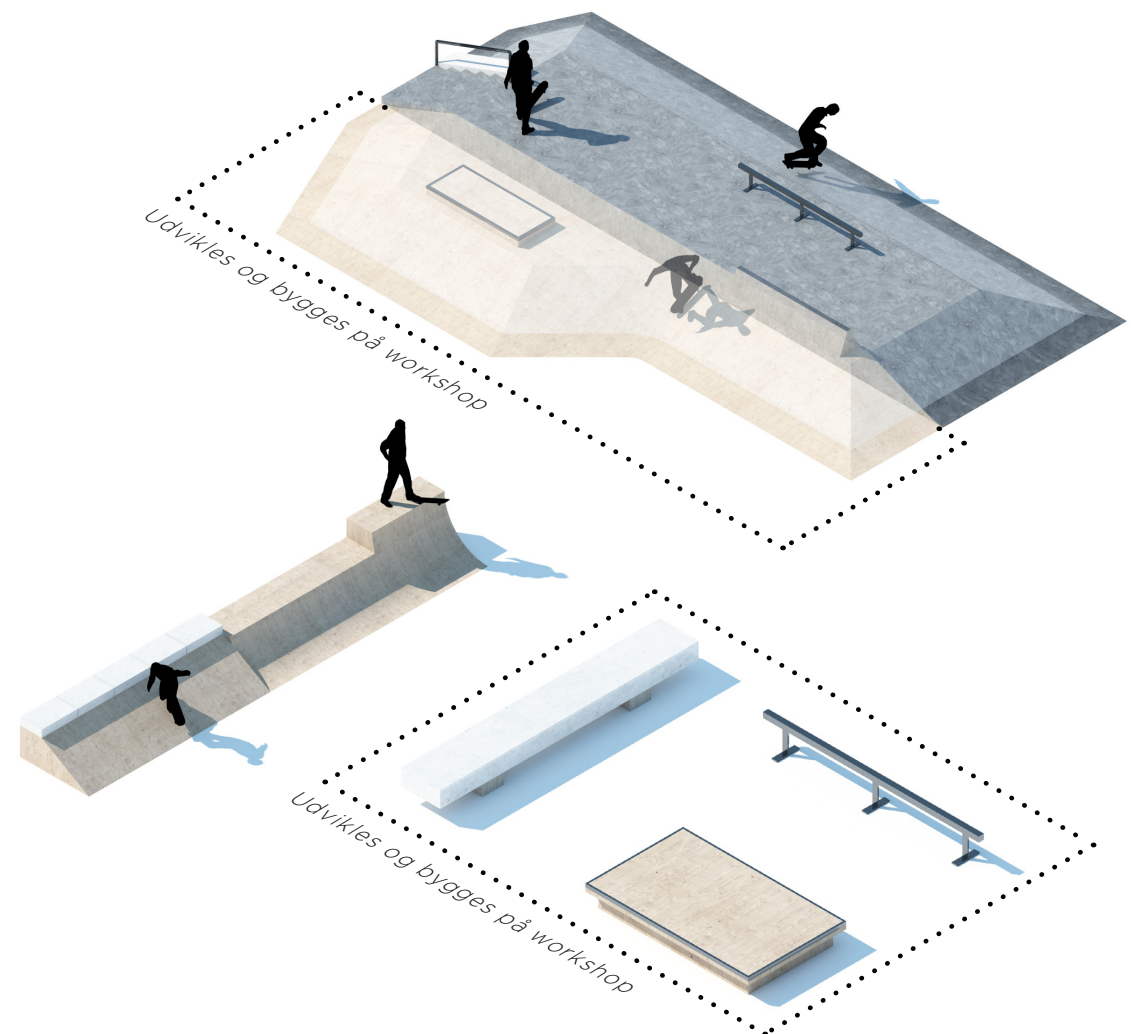
TRIAL ELEMENT

Trial elementet skal ses som en skitse på hvordan man kunne benytte elementer som fx flex-trapperne til at danne en trial udfordring. Den endelige udformning og sammensætning af elementerne skal udvikles som en del af en workshop med slutbrugers rådgivere. Der er afsat budget som til det viste.



MINIRAMP (Indendørs)

Minirampen opbygges i en omkransende inddækning på ca. 10x15 meter. Den opbygges med en overflade af birkefinerplader og faste kanter i stål. Der etableres forskellige højder og udfordringer på ramperne og der gives desuden mulighed for at begyndere vil kunne starte i bunden vi adgang fra begge sider, så man ikke altid skal tage "hoppet"



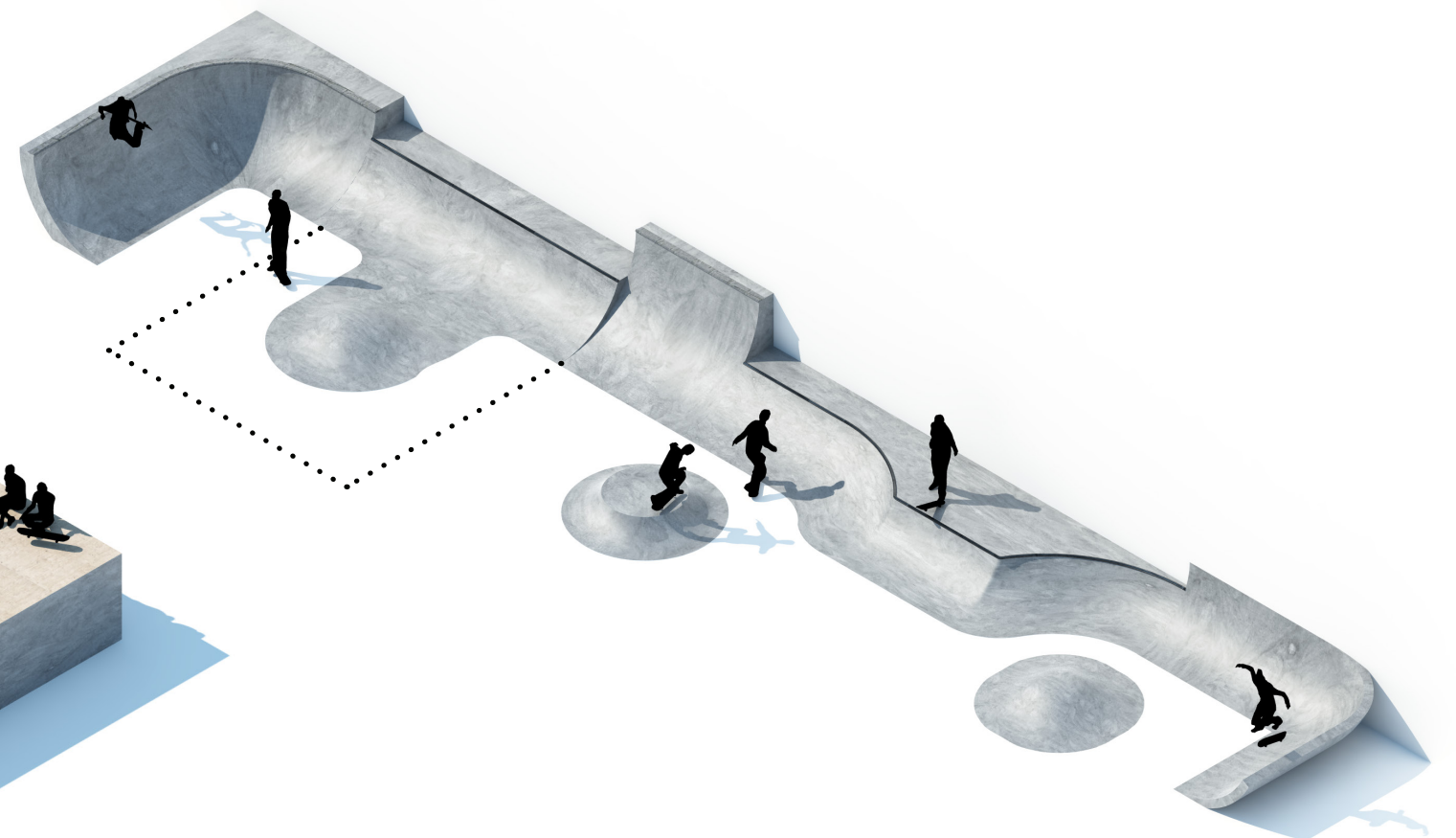
STREETSKATE (Delvist overdækket)

Streetskate elementerne i den overdækkede uopvarmede hal på nordsiden laves med mange og forskelligartede elementer. Mange etableres af skate-entreprenør i både beton og træ, men mange designs og bygges også sammen med brugere på de indlagte workshopforløb, så brugerne bliver integreret og udlært i byggeprocessen.



SKATEBOWL (OVERDÆKKET)

Den store skatebowl som ligger uder overdækningen for enden af streetskate-fladen bygges op i forskellige højder, af både træ og beton og med kanter i der også varierer fra betonne over i stål. Dette giver forskellige udfordringer og køreunderlag, og brugen af træ muliggør en mindre ombygning over tid.



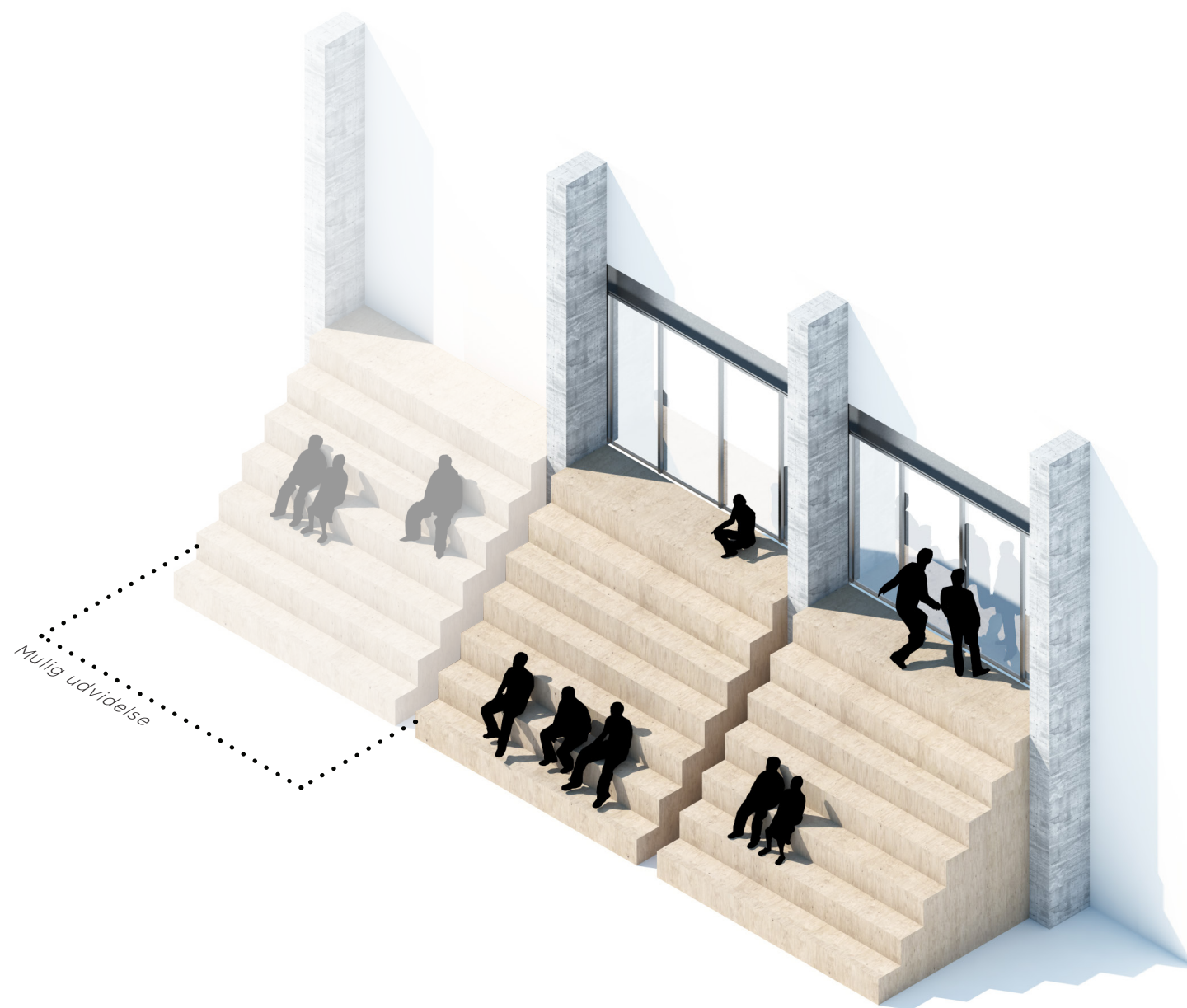
FLOWSKATE/WALLSKATE (Udendørs)

Det udendørs skateelement bygges op af en fast betonvæg som også vil fungere som støjafgrænsning. Skate-elementet opbygges i beton og enkelte områder laves med brugere i de dedikerede workshopforløb. Det udendørs skateområde ligger sig over for åbningen til det overdækkede streetskate og udspænder et større og sammenhængende skateområde.



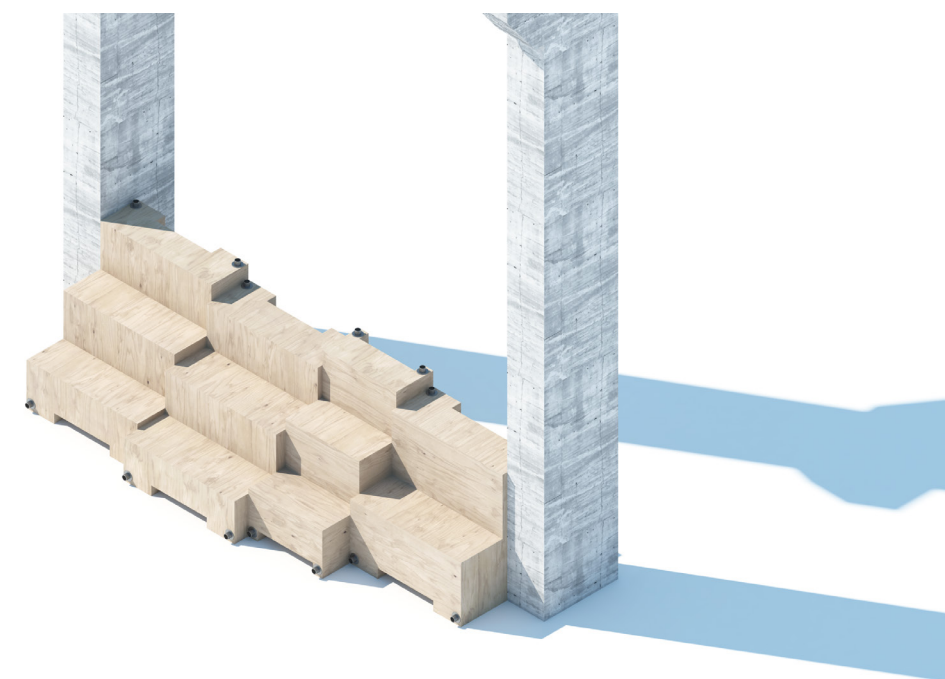
DANSESAL

Dansesalen bliver et af de mest synlige elementer i den nye ombygning af de gamle vestashaller. Den hæves op og giver plads til loungen under, og får derved udsyn til hallen samtidig med lys fra de store ovenlys. Den opbygges med ekstra lydisolerende vægge og glaspartier, og etableres med et ligeledes lydisoleret gulv med en gulvoverflade af et sprtsgulv i træ. Ved indgangen til dansesalen findes område med bænke og lockers til det hurtige tøjskift og fodtøjsområde. Fra dansesalen er der etableret direkte forbindelse til DJ rummet som kan vende plader til danserne, og desuden med direkte adgang til hallen via podiet i sammenhæng med Minirampen.



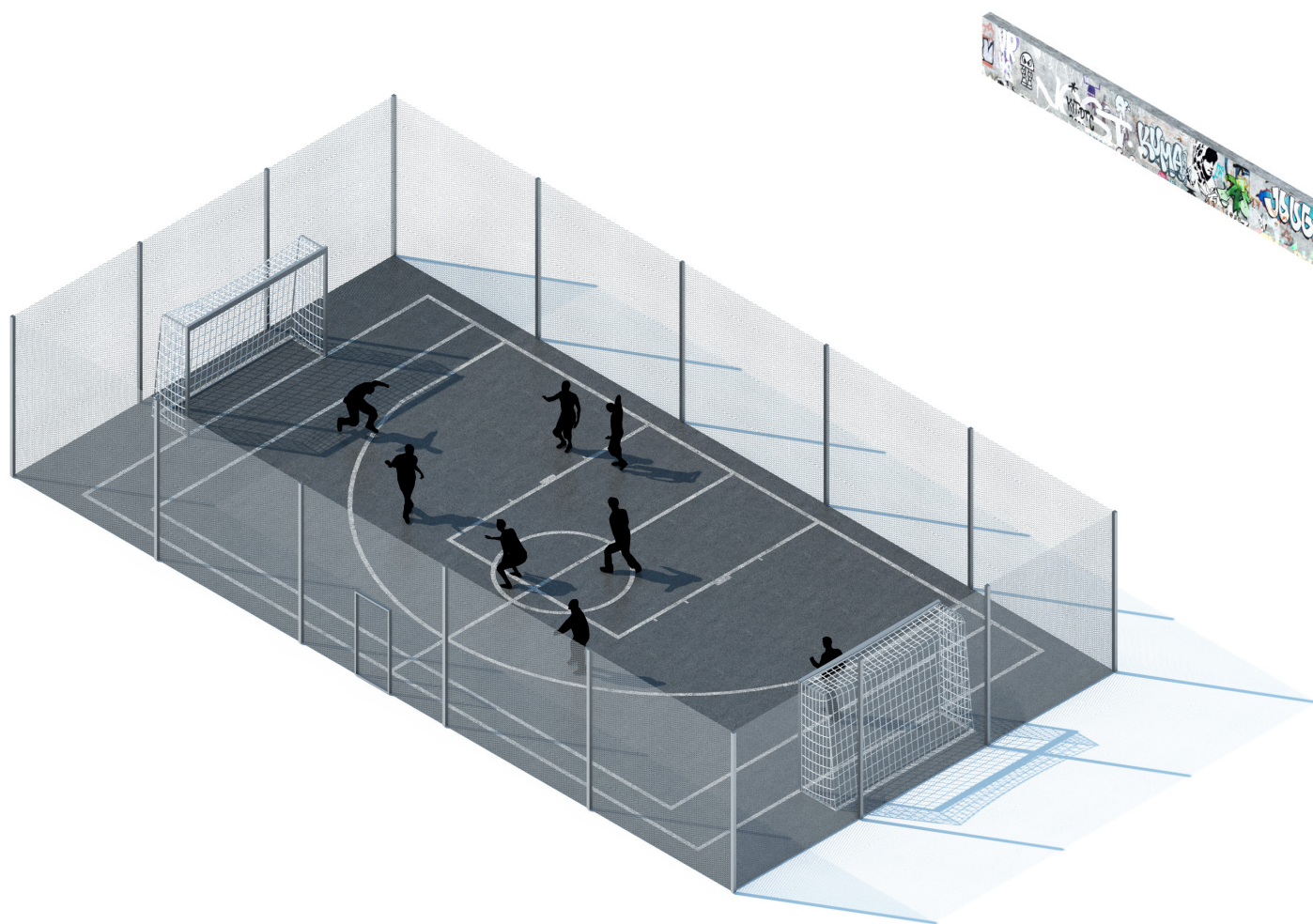
PODIETRAPPER

Ud til de asfalterede baner i hallen østlige ende, bygges to store podietrapper som både giver plads til tilskuere ved kampe og træning, og som desuden kan anvendes til daglig ophold og som derudover også muliggør adgang og kik til den store skate-bowl på den anden side af hallens betonvægge. Trappepodierne har plads til at udvides hvis det viser sig at være nødvendigt. Begge trapper opbygges som træskelletkonstruktion og beklædes med en lakeret OBS-plade



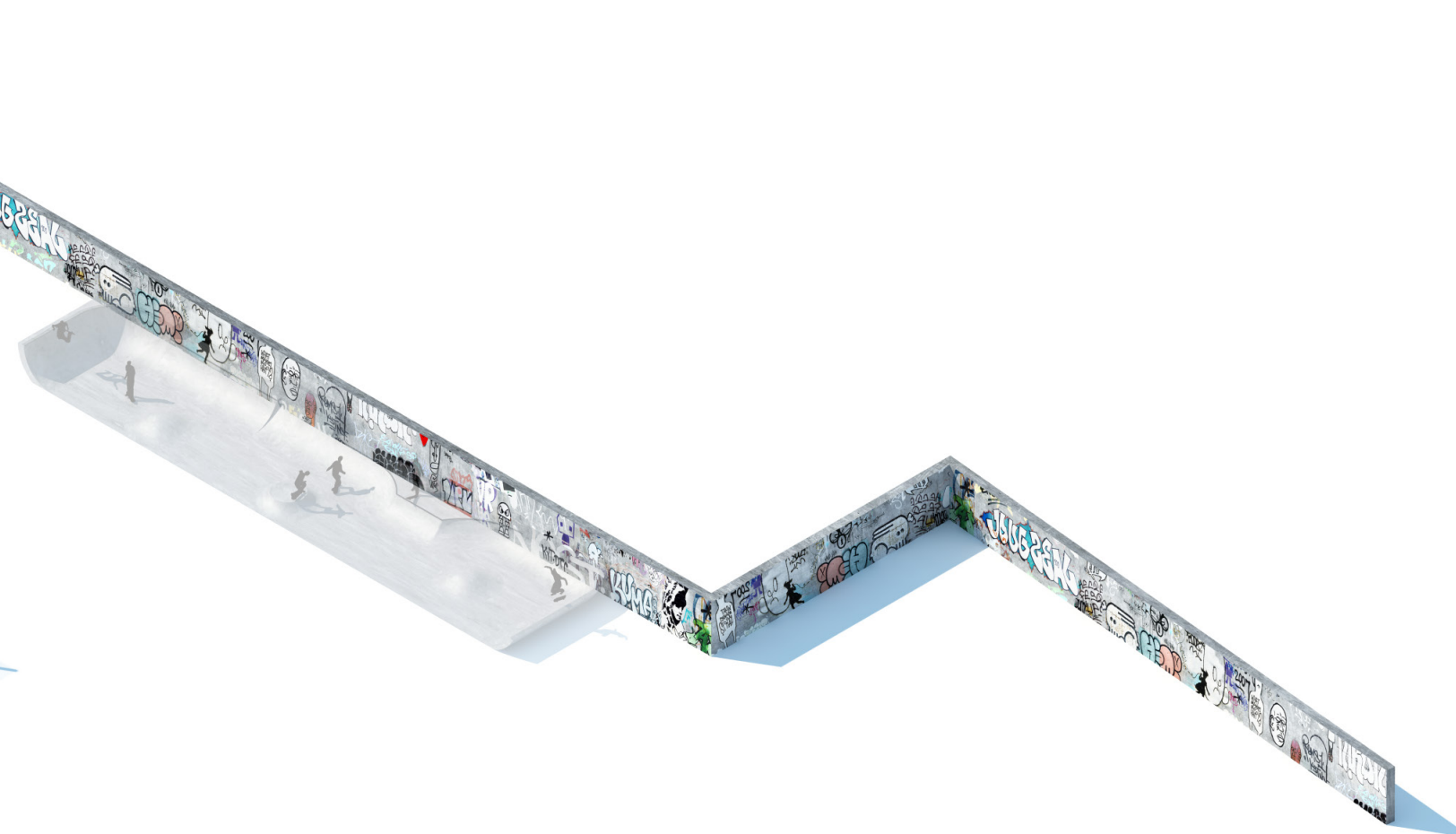
FLEX-TRAPPER

Flex-trapperne er nogle mindre elementer som skaber rammer for en hurtig pause, og for bare at hænge ud mellem aktiviteterne. De bygges i et modulært system som passer ind i betonsøjlnes grid og brugere ville nemt kunne bygge flere og anderledes elementer til efter behov. Flex-trapperne vil og kunne indgå i både parkour og trialforhindringerne, hvor metalrør kan monteres i de integrerede beslag.



BOLDBUR

Udenfor i landskabsforløbet integreres et boldbur med en ny pulverasfaltflade med opstregning til både streetbasket og streetsoccer. Boldburet etableres med ca. 5 meter høje sider på minimum 3 hele sider.



GRAFFITIVÆG / STØJVÆG

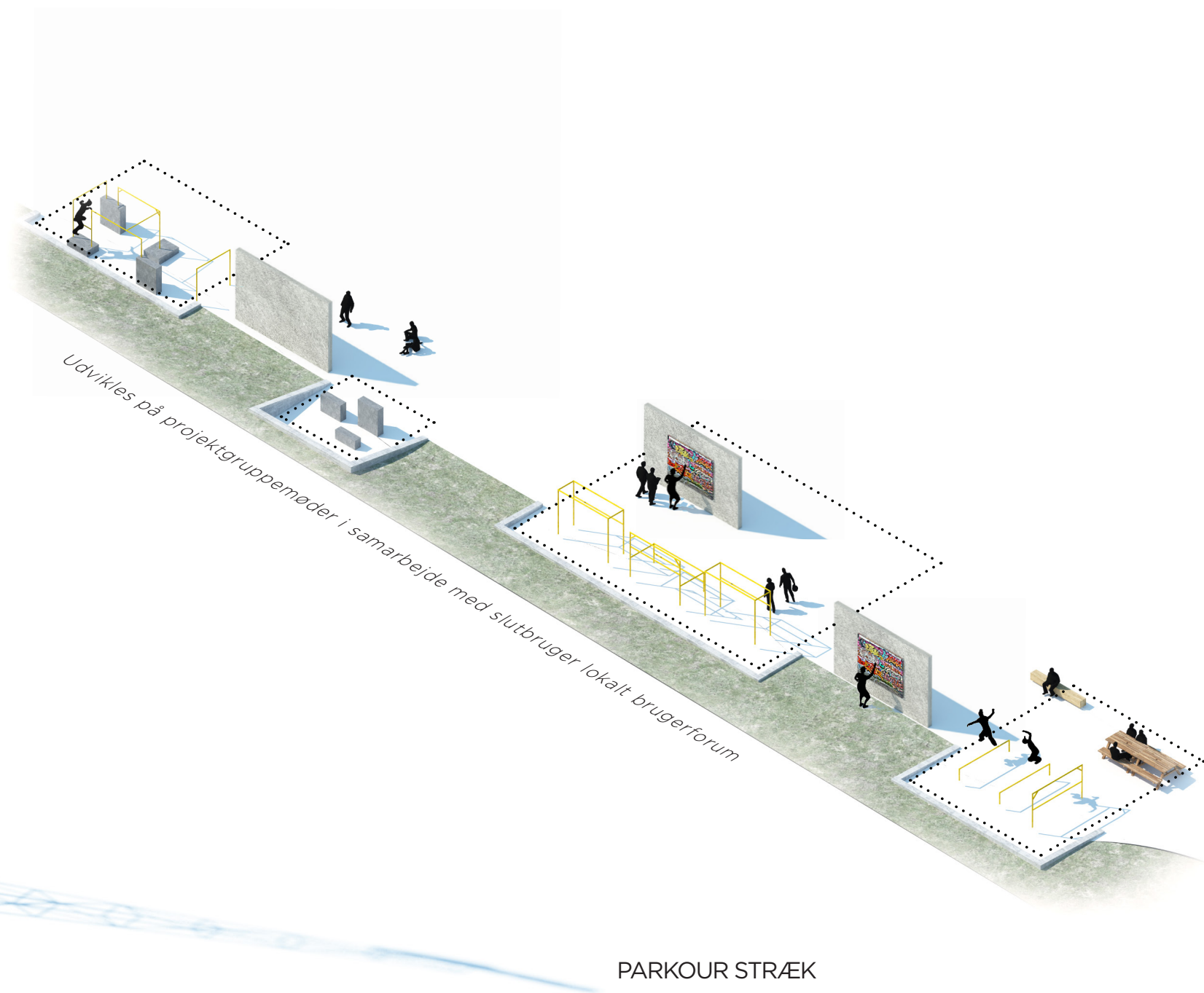
Støjafgrænsningen til de nordliggende matrikler etableres som en næsten 100 meter lang væg som viborgs gadekunstnere frit kan boltre sig på. Den lange væg som vil fyldes med grafitti og gadekunst etableres delvist som en opretning af etablerende støjvæg og delvist som en ny fast insitu støbt betonvæg.

skilt indgår ikke i entreprise

Game

MAST

Midt på forpladsen tårner en ny mast sig op. Masten bliver et pejlemærke som kan ses på lang afstand i hele Viborg. Masten anvendes desuden også til belysning af pladsen både til belysning af boldbane, og almindelig pladsbelysning, men også med mulighed for opsætning af projektorer som kan lave visuelle og animerede projektioner på enten belægnings, elementer eller på hele bygningens nye translucente facade.



PARKOUR STRÆK

Det sydvendte område bygges op med et begrønnet stræk, hvori flader i forskellige materialiteter og overfladeegenskaber skærer sig ind og markerer områder til opsætning og udfyldning med elementer. Som udgangspunkt foreslås felterne opbygget med parkourlementer, og delvist udstilling og mulighed for loungemøbler og borde-bænke.



FORPLADSEN

Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme





FORPLADSEN - AFTEN

Visualisering fra 1. tilbudsgivelse, mindre ændringer kan forekomme



MATERIALER

Game Streetmekka København og Esbjerg har en rå tilgang til udnyttelse af de eksisterende bygninger. Materialer står rå og ubehandlede. Konstruktioner og installationer er synlige. Det skaber en særlig stemning som minder om gaderummets rå æstetik. Industriens spor er synlige - både historisk, men også i de nye elementer i apteringen såsom garageporte og materialer.

I Game Streetmekka Viborg arbejder vi videre med den rå aptering og materialitet. Facadematerialet kanalplast giver en kontrast til betonelementerne og høj grad af transparens og lys i de nye tilbygninger. Det giver mulighed for animations og lyskunst på facaderne.



IDENTITET



ASFALT FLADER INDE-UDE



SYNLIG TEKNIK



RÅ APTERING



EKSISTERENDE SPOR OG KONSTRUKTIONER



GENBRUG AF INDUSTRIARV



APTERING MED GARAGEPORTE GODE UDE-INDE RELATIONER



SPECIAL INVENTAR



UDENDØRS ELEMENTER

▶

GAME STREETMEKKA **CPH**

VED NATUREN



SYNLIG TEKNIK



LOKAL INDUSTRI



IDENTITET



SPECIAL INVENTAR



EKSISTERENDE SPOR OG KONSTRUKTIONER



RÅ FLADER INDE-UDE



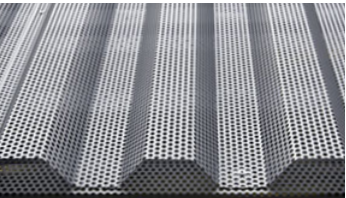
GENBRUG INDUSTRIARV



RÅ APTERING



NYE ELEMENTER I RÅ INDUSTRIELLE MATERIALER



APTERING MED GARAGEPORTE GODE UDE-INDE RELATIONER



▶

GAME STREETMEKKA **ESB**

WE LOVE ASPHALT



RÅ KONSTRUKTIONER
AFRENSEDE BETONRAMMER

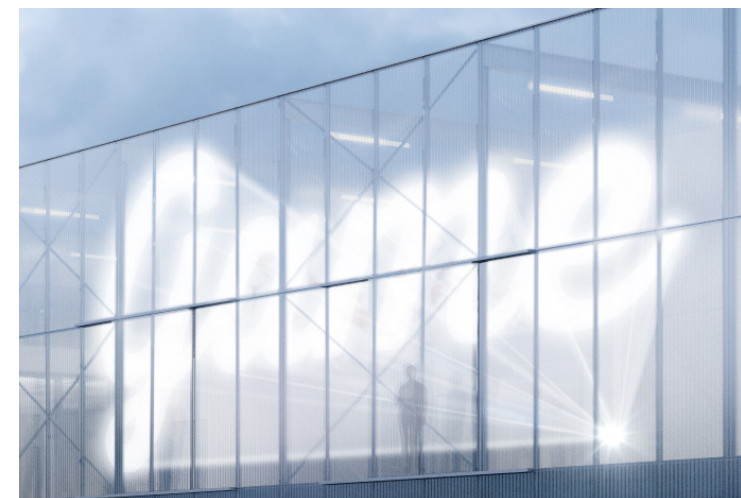


OMBYGBARE ELEMENTER
LETTE TRÆKONSTRUKTIONER



FUNKTION FREM FOR PYNT
SPARTLING SPARES VÆK

ÅBENHED VENLIGHED OG LYS
TRANSPERENS OG TRANSLUCENT FACADE



FORANDERLIGHED
ANIMATION OG LYSINSTALATIONER

BRUGERDESIGNEDE FLADER
STREET-ART



RÅ KONTRAST
EKSISTERENDE INDUSTRIEL
BELÆGNING OG GRØNNE SPOR

GAME STREETMEKKA **VIB**

BYGNINGSDELSBESKRIVELSE

OVERBYGNING I TO ETAGER PÅ EKSISTERENDE ADMINISTRATIONSBYGNING MOD SYD

Bærende system
Stålkonstruktion med søjler og bjælker. R60. Synligt stål er galvaniseret.

Tag
Ståltrapeztag med udvendig tagisolering og tagpap. REI60 ved høj/lav brandsmitte. Regnvand ledes til tagrende eller tagbrønde.

Etagedæk
Knauf Etagedæk i stål og gips REI A2-s1,d0.

Facader
Træskelet (udfyldende) med isolering, dampspærre, krydsforskalling og 1 x Fermacell. Udvendig vindspærre plade og polycarbonatplade som regnskærm.

Udvendige vægge mod terrasser
Som øvrige facader, dog afsluttes der med fibercementplade i lysegrå.

Vinduer m.m.
Træ/alu vinduer.

Indvendige vægge
Porebeton omkring vådrum. Øvrige vægge er i stål og fermacell. Limfuge. Plade står ubehandlet.

Overflader
Jf. rumskema.

Aptering
Døre som pladedøre uden gerichter.
Alle samlinger (væg/gulv/loft) udføres uden lister.

OMBYGNING AF EKSISTERENDE STUEETAGE

Indv. vægge
Porebeton omkring vådrum. Øvrige vægge er i stål og fermacell. Limfuge. Plade står ubehandlet.

Vinduer
Eksisterende. Nødvendig genopretning af skader er medregnet

Overflader
Jf. rumskema.

Aptering
Eksisterende hvor det opfylder funktionen. Udskiftning hvor det er nødvendigt, med aptering som i overbygning.
Standardkøkken i hvid fra HTH. Rustfri bordplade.
Hårde hvidevarer jf. byggeprogram.

OVERDÆKKET SKATEOMRÅDE

Bærende system
Galvaniseret stålkonstruktion (halvrammer). R30.

Tag
C-profiler (c/c afstand afhængig af polycarbonatplade), polycarbonatplade som tag. Regnvand ledes til zinktagrende placeret i facaden, dog skjult af facadepladen.

Facader
C-profiler (c/c afstand afhængig af polycarbonatplade), polycarbonatplade som regnskærm.

Overflader
Jf. rumskema.

HALLEN

Facader
Glas-alu facadepartier i gavle.

Overflader
Jf. rumskema.

Aptering
Sikring af glasfelter i gavle som galv. stålbøjler og evt. trådnet.

DANSESALEN

Opbygning
Vægge som stålskelet vægge med udvendig side beklædt med polycarbonat plade.
Knauf Etagedæk i stål og gips REI A2-s1,d0.
Undeliggende bærende søjle-grid som stålsøjler

Glasfelter
Som glas/alu i fuldglasvæg med høj lydreduktion.

Overflader
Jf. rumskema

STREETSPORT/PODIE-ELEMENTER

Opbygning
I træskelletkonstruktion.

Overflader
Jf. rumskema.

OBS: illustrationer kan vise enkelte elementer eller møbleringsgenstande som ikke er medreget i budget - for enslydende illustration af hvad der er indeholdt i entreprisen se fortgående plantegninger side 66-67”

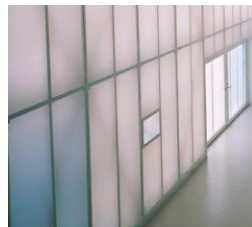
Vægge



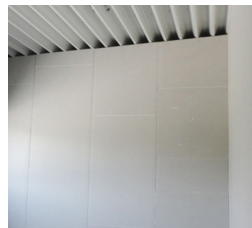
1 1 Glas



2 2 Eksisterende væg



3 3 polycarbonat (kanalplast)



4 Gipsvægge - malet

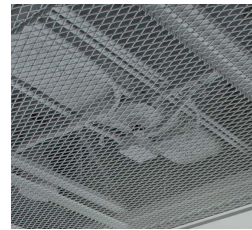


5 letbetonblokke
I vådrum med fliser



6 sandblæste konstruktioer

LOFT



1 strækmetal loft
(synlige installationer)



2 troldekt

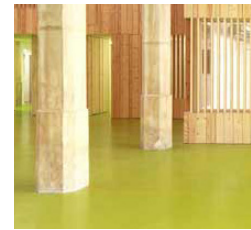


3 gipsloft
malet (uden spartel)

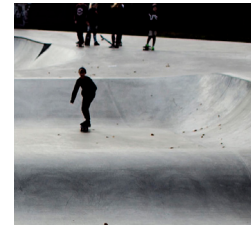


5 eksisterende loft

Gulve



1 cementgulv/epoxygulv



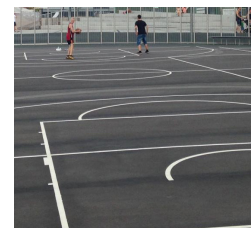
2 Beton gulv



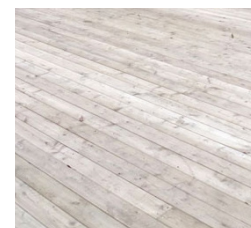
3 Sportgulv
(taraflex overflade)



4 Eksisterende gulv



5 Pulver asfalt



6 terrassebrædder - lærk

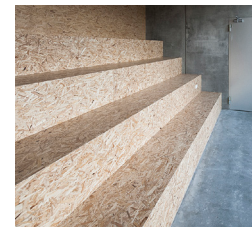
Bygningselementer



1 plastbelagt træplade
(klatreplade / Anti skrid finolfilm)



2 Birkefiner



3 OSB plade

Inventarliste

Indendørs inventar

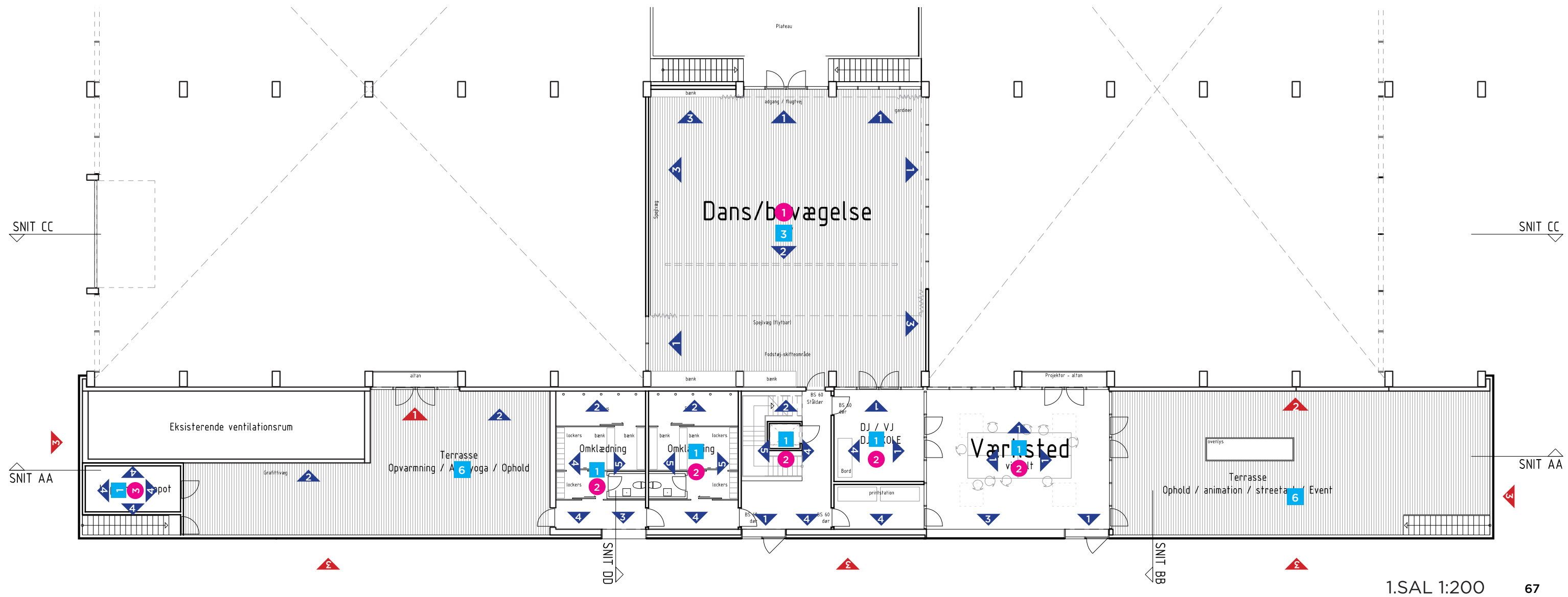
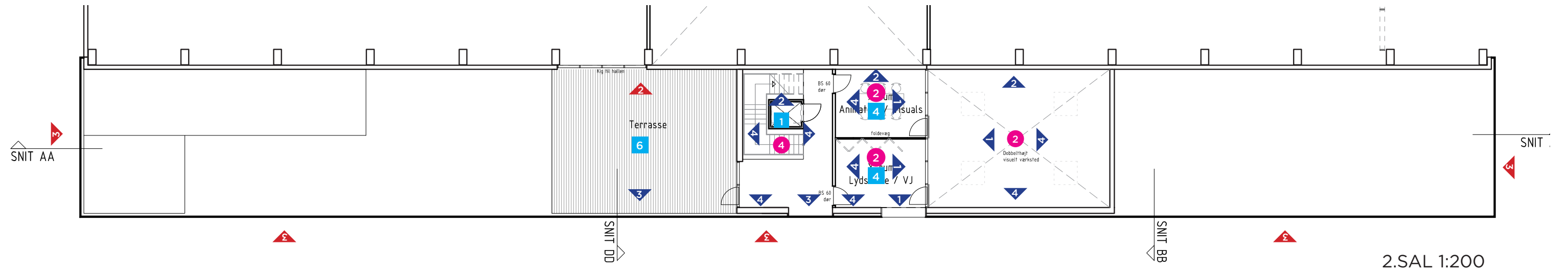
- Streetsport/podie-elementer
 - bouldering vægge (anti skrid finol film)
 - Parkour (anti skrid finol film)
 - Trial (OSB plade)
 - Skate "møbel" (halfrør i birkefinér)
 - Podietræppe (OSB plade - lakeret)
- Streetbasket/streetsoccer/streethandball
 - Opstregning
 - Net til omkransning - fuld højde
- Streetdance/akroyoga/capoeira
 - Spejlvæg 3x10 meter
 - Opholdsbænke
 - Gardiner
 - lockers
- Værksted
 - Rum til maskiner - træ (afgrænsning af støj)
 - Rum til maskiner - metal (afgrænsning af støj)
 - Udslagsvask med afløb
- Receptionsskranke med hylder
- Køkken
 - Opbevaringsskabe, bordplade i rustfrit stål m. integreret vask, microovn, køleskab, fryseskab, komfur m. kogeplade, opvaskemaskine, separat keramisk vask.
- Toilet/baderum iht. kravsspecifikationer
- Glassikringsbøjler ved gavlparter i gulv

Udendørs inventar

- Belysning
 - belysningsmast, højde min. 12 m
 - belysningsmast, højde min. 3 m
 - belysning langs støjvæg
- Streetsoccer/streetbasket-bane
 - Opstregning
 - Mål
 - trænethegn min. 3 sider
- Skateelementer
 - Skate-Bowl
 - Flowskate/Wall-skate (integreret i støjvæg)
 - Streetskate (laves delvist i brugerworkshop)
- Parkourelementer
 - Parkourvægge (genbrugte facade-elementer)
 - Parkurstativer/workout (evt. genbrugte værn)
- Udendørs vandhane (frostsikker)
- Udstillings-/streetartvægge (støjvæg/graffitivæg ca. 100 m samt genanvendte opretstående facadeelementer)

Der er til alt yderligere inventar, som ikke er beskrevet i ovenstående afsat et beløb på 100.000,- DKK





TEKNISK BESKRIVELSE

KONSTRUKTIONER

Hallen

Hovedkonstruktionerne i de to eksisterende haller bevares. Væggen mellem de to haller nedtages i det omfang indretningen og brugen kræver det. Hvor der bibeholdes indarbejdes der ståludvekslinger. Gavlene i hallerne fjernes og der opsættes glasfacader, som sikres rent stabilitetsmæssigt særskilt. I hallernes nordlige og sydlige facader fjernes enkelte felter af de nuværende elementer. Ved disse indarbejdes der ståludvekslinger.

Sydbygningen

Den nuværende bygning er i et plan med tagkonstruktion som demonteres, på nær ventilationsinddækning, således dæk er blottet. Stueplanen ombygges iht. den nye indretning. Der opbygges 1. og 2. sal som en selvstændig konstruktion over den eksisterende stueplan ved en stålkonstruktion. Stålkonstruktionen fastgøres horisontalt til hallen og vertikalt via nye fundamenter.

Nordbygningen

Den nuværende bygning nord for hallen nedbrydes og der opbygges en ny stålhal. Stålhallen fastgøres horisontalt til eksisterende hal og vertikalt via nye fundamenter.

VVS, KLOAK OG VENTILATION

Generelt

Alle nye installationer udføres efter gældende love og regler. Projektet udføres overordnet i tråd med krav og materialespecifikationer i Byggeprogrammet.

Alle nye afløbsinstallationer, sanitet og armaturer udføres i VA-godkendte materialer. Afløbsrør udføres generelt i pvc eller lign. Synlige rør i udføres i forkromet udførelse. Sanitet som fabrikat Ifö og armaturer som fabrikat Børma.

Der etableres varmt brugsvandsproduktion for toiletgruppe, omklædningsrum, køkken og andre rum med behov. Tilgængelige rør udføres i rustfri stålør og skjulte koblingsledninger som PEX-rør. Der monteres afspærringsventiler for samtlige tapsteder.

For ventilation vil nye aggregater være som fabrikat Exhausto og Swego, og armaturer vil være som fabrikat Lindab.

Hallen

I hallen vil blive opvarmet med nye kaloriferer og hallen vil blive ventileret med naturlig ventilation med åbninger i gavle og tag.

Sydbygning

Overordnet udføres opvarmningen i sydbygningen via radiatorer.

Omkring ventilation vil der blive etableret ventilation tilpasset de enkelte rums og lokaliteters brug og funktion. Primært vil rummene tilsigtes at ventileres med naturlig ventilation, dog vil behovet blive belyst på baggrund af Bsim-beregninger. Grundlæggende ventileres opholdsrum med mekanisk ventilation med varmegenvinding med fokus på lavt energiforbrug. I værksted for træ/metal/event og i sprayrummet ved det visuelle værksted vil der blive etableret procesudsugning.

Nordbygning

Bygningen er en delvis åben bygning og er uopvarmet. Regnvand ledes til kloak

EL-INSTALLATIONER

Generelt

Alle nye el-installationer udføres efter gældende love og regler. Projektet udføres overordnet i tråd med krav og materialespecifikationer i Byggeprogrammet.

Hallen

I de eksisterende haller vil de nuværende tekniske el-installationer blive gennemgået, således at der er fuld fokus på sikkerhed for den fremtidige brugers sikkerhed. Der etableres nye el-installationer i det nødvendige omfang og iht. ovenstående.

Der etableres ny LED-belysning i hallen som vil overholde Bygningsreglements krav.

Sydbygning

I sydbygningens nye rum etableres der el- og it-installationer, samt belysning tilpasset de enkelte rums og lokaliteters brug og funktion.

Belysningsarmaturer vil være som fabrikat Solar og el-komponenter af god kvalitet.

Nordbygning

Der etableres belysning i hallen i således belysningskrav i henhold til Bygningsreglementet overholdes.

INDEKLIMA

Game Streetmekka er et byggeri, hvor brugerne og deres brug af bygningen og dens faciliteter har stor betydning for succesen og glæden af bygningen. Med afsæt i denne tese kombineret med en balance mellem reelle behov og krav, skabes et værdiskabende indeklima.

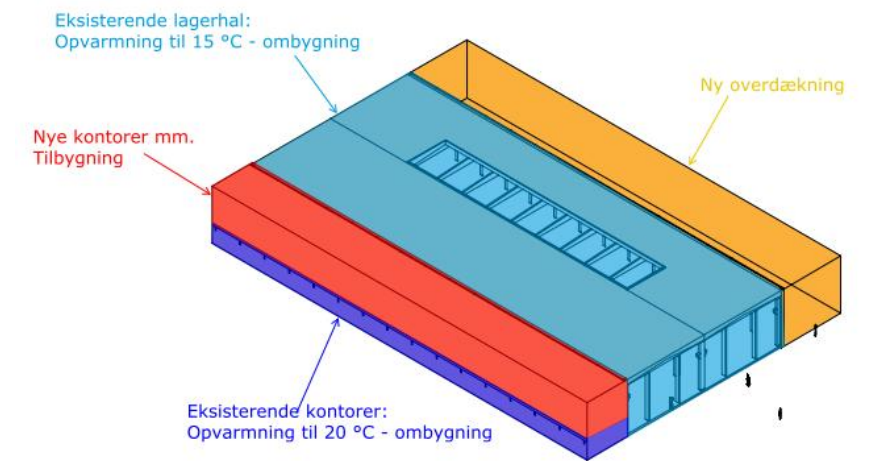
I projekteringen vil der være fokus på at anvende tekniske passive og konstruktive løsninger, der aktivt påvirker indeklimaet positivt, såsom solafskærmning, lavenergiglas, energibesparende belysning, indretning af lokaler med minimal sydvendte vinduer og lignende.

ENERGIMÆSSIGE FORHOLD

Eksisterende lagerhal

I den eksisterende lagerhal placeres der generelt aktiviteter, som kræver en rumopvarmning til 15 °C. Det forudsættes at dette jf. Bygningsreglementets kap. 7.3.1 stk. 1 ikke kræver ændret anvendelse, da det ikke antages, at energiforbruget øges væsentligt. Der arbejdes i dette område derfor med ombygningsbestemmelserne jf. Bygningsreglementets kap. 7.4.

Dansesalen placeres i hallen og vil kræve opvarmning til 20 °C, vil bestemmelserne vedr. ændret anvendelse i kap. 7.3 følges, hvorfor alle konstruktioner for det dansesalen vil blive isoleret op til dagens standard.



Eksisterende kontorer

Dele af det eksisterende kontorområde kræver i fremtiden opvarmning til 20C, hvorfor bestemmelserne vedr. ombygning også anvendes her. De samme bestemmelser som beskrevet i afsnit 2.1 skal derfor også anvendes i dette område.

Tilbygning

Tilbygningen (oven på den eksisterende kontorbygning) skal udføres iht. bestemmelserne givet i kap. 7.3. Dette betyder, at alle nye konstruktioner skal leve op til isoleringskravene givet i Bygningsreglementets kap. 7.3.2 stk. 1.

Jf. kap. 7.3.3 i Bygningsreglementet må der udføres en varmetabsramme, hvorved enkelte konstruktioner kan isoleres til en mindre grad, så de blot overholder kravene givet i kap. 7.6 stk. 1, hvis blot øvrige konstruktioner isoleres til en tilsvarende højere grad.

Bemærkninger vedr. energi set ifht. byggeprogrammet

I byggeprogrammets afsnit 9.1 er følgende angivet:

- ”Kan lavenergiklasse 2020 opnås eller tilstræbes vil dette blive betragtet som en stor kvalitet.”
- ”Dele af bygningerne skal energimæssigt betragtes som ændret anvendelse, med udarbejdelse af dokumentation for energiforbrug iht. til krav stillet i bygningsreglement BR15. ”

I projektgruppen arbejdes der ud fra præmissen, at der ansøges om byggetilladelse med henvisning til ombygningsbestemmelserne for den eksisterende bygningsmasse i projektet.

Denne forudsætning er taget for at give mest mulig værdi til bygningen og brugerne, og til stadighed overholde bygningsreglementets krav og bestemmelser.

BÆREDYGTIGHED

Hele den eksisterende bygning opgraderes energimæssigt ved tilbygningen af nye funktioner på siderne af den, som vil minimere energiforbrug til både hallen og de tilbyggede funktioner.

Klimaskærmen laves i kanalplader af polycarbonat med en selvstændig høj isoleringsevne, som ud over at slippe lys ind i overdækningen og andre præcise områder, også isolerer og efterisolere både eksisterende bygningsmasse og

nybygning.

Bygningen bygges med fokus på godt og rigeligt dagslys. I hallen åbnes gavlene op og lader dagslys strømme ind med minimering af kunstlys til følge og øget komfort og velbefindende for brugerne. Overdækningen mod nord vil med den semi-transperante facade kunne eliminere kunstlys i de fleste af døgnets lyse timer.

Hele organiseringen af funktionerne er etableret ud fra kompakthed og inddeling i klimazoner, som sørger for optimal udnyttelse af de anvendte varme-, og energisystemer og den generelle varmestrømning mellem rum.

De teknisk tunge rum er etableret, hvor der i forvejen findes installationer, som enten kan genbruges eller kobles til for at udnytte det eksisterende potentiale fuldt ud.

Der åbnes op til den ydre betonelementfacade og det store gulv i hallen, som vil virke som termisk masse og udligne temperaturforskelle og bidrage til minimering af varmemeforbruget og balancen i det termiske indeklima.

Naturlig ventilation og brugerstyring vil være det gennemgående princip i nybygningen. Ved funktioner der har behov for mekanisk ventilation og udluftning etableres dette.

AKUSTIK

Projektet har stor fokus på støjforhold, og sikring af de nære naboer. Vi har arbejdet lige fra et overordnet plan med at finde den mest optimale placering af støjklender på matriklen, ift. de omgivende områder og deres følsomhed for støj, til et dynamisk koncept med mulighed for tilpasning over tid, samt mere detaljerede principper ifht. anvendelse af lydreducerende inddækninger og absorberende overflader på støjvæg og bygningsmasse.

Fokus på løsninger for indkapsling af støjklenderne som bla.:

- Skaterområdet over- og inddækket. Støjreducering iht. gældende produktoplysninger på ca. 27 dB reduktion gennem den anvendte plade.
- Der etableres porte for de største af åbningerne for på den måde at kunne reducere lyden - skulle det blive aktuelt.
- Mulighed for montering af lysabsorberende overflader i overdækningen for at dæmpe lydniveau

- Beplantning af træer og vækster langs støjvæg
- Højde på støjvæg tilpasses de omgivende naboer.

Se desuden opslag vedr. håndtering af støj tidligere i konkurrencemappen.

FORURENING

Det forudsættes at al yderligere forurening end den beskrevet i bygningsscreening ikke vil kunne lægges totalentreprisen til last.

IKT

Vi foreslår ikke at udføre 3D Revit-modeller i hovedprojektering, men afleverer alt materiale som digitale filer (dwg).

BRANDSTRATEGI

Bygningen udføres efter Bygningsreglementet 2015 (BR15). Som vejledningstekst benyttes Eksempelsamling om brandsikring af byggeri 2012, 2. udgave (ES).

Bygningen henføres til anvendelseskategori 3.

Dele af bygningskomplekset er omfattet af beredskabslovens Bekendtgørelse om driftsmæssige forskrifter for hoteller m.v., plejeinstitutioner, forsamlingslokaler, undervisningslokaler, daginstitutioner og butikker (DF), hvorfor der vil blive gået brandsyn på disse lokaliteter.

Hallen der er et forsamlingslokale til flere end 150 personer vil være omfattet af ovenstående driftsmæssige forskrifter.

1.1 Beskrivelse

Bygningen består af en eksisterende hal, et overdækket uopvarmet skateareal og en sidebygning med kontor, køkken, værksteder mm. Sidebygningen opføres i op til tre etager. Arealfordelingen af bygningen fremgår af tabel 1.

Tabel 1

Område	etage	Areal [ca. m²]
Hal	stue	2050
Hal	1. sl	220
Overdækket skateområde	stue	800
Sidebygning	Stue	410
Sidebygning	1. sal	160
Sidebygning		35
I alt		3675*

*Dertil kommer en flugtvejstrappe i tre etager i egen sektion.

4.1 Flugtveje

Der etableres flugtveje jf. branddisponeringsplan. Flugtvejslængder og bredder dimensioneres efter eksempelsamlingens anvisninger om 25 meter til nærmeste flugtvej og en bredde på én cm. pr. person der skal evakuere fra bygningen.

4.2 Bærende konstruktioner, isoleringsmaterialer og beklædninger

- Hal: Bærende konstruktioner som R30, suppleret med brandventilation(hvis de bærer mellem 200 og 600 m2 tag). Uden brandmodstandskrav hvis de bærer under 200 m2 tag. R60 hvis de bærer over 600 m2 tag.
- Overdækning: Ingen krav til de bærende konstruktioner, idet der udføres naturlig permanent brandventilation.
- Sidebygning i to etager: Bærende konstruktioner som R60 A2-s1,d0.

Isoleringsmaterialer og beklædninger jf. ES´ anvisninger.

4.3 Brandtekniske installationer

- Naturlig brandventilation i hallen. Der skal udføres min. 10 m2 aerodynamisk areal i såvel tag som i erstatningsluftåbninger i facaden. Alt skal åbne automatisk ved ABA detektering. Anlægget skal udføres jf. Retningslinie 027, 2. udg, udgivet af DBI.
- Naturlig permanent åben brandventilation i det overdækkede skateareal. Der skal udføres min. 10 m2 aerodynamisk areal i såvel tag som i erstatningsluftåbninger i facaden.
- ABA anlæg. Anlægget skal dække hele bygningen. Anlægges skal udføres jf. Retninglinie 232 Automatiske brandalarmanlæg, 3. udg, udgivet af DBI.

- Talevarslingsanlæg. Anlægges skal udføres jf. Retningslinie 024 Varslingsanlæg, 3. udg, udgivet af DBI.
- ABDL på branddøre eller porte der ønskes fastholdt i en åben position i brugstiden. Anlægges skal udføres efter Retningslinie 231Automatiske branddørlukningsanlæg, 1. udg, udgivet af DBI.
- Slangevinder placeres i hallen og dennes flugtveje. Slangevinder skal fordeles med en dækningsradius på 25 meter. Slangevinder udføres jf. vejledning 38 brandbekæmpelsesudstyr, 1. udg, udgivet af DBI.
- Flugtvejs og panikbelysning i hallen og dennes flugtveje. Flugtvejs- og panikbelys-ning udføres jf. vejledning 34 sikkerhedsbelysning, 2. udg, udgivet af DBI.

4.4 Brandmæssig opdeling

Bygningen udføres i én brandsektion på ca. 3675 m2.

Bygningsreglementet beskriver i kap. 5.5, stk. 1, at bygninger skal opføres og indrettes, så en brand kan begrænses til den brandmæssige enhed, hvor branden er opstået. Spredning af brand og røg til andre brandmæssige enheder skal forhindres i den tid, som er nødvendig for evakuering og redningsberedskabets indsats.

Ek eksempelsamlingen beskriver at brandsektioner i anvendelseskategori 3 i usprinklede bygninger i én etage maksimalt må være 2000 m2. I bygninger i mere end én etage må brandsektioner maksimalt være 1000 m2. Størrelsen på brandsektioner er fastlagt for at sikre beredskabets arbejde. Dette angår såvel personredning som en afgrænsning af den brand der i givet fald ville skulle bekæmpes.

Det skal i den brandtekniske dokumentation af bygningen derfor fremgå at:

1. En brand i bygningen ikke vil forhindre evakuering af bygningen.

BR15 kap. 5.5.2, stk. 2, beskriver, at bygningsafsnit skal yderligere opdeles, så der opnås tilfredsstillende sikring af flugtveje, og så personer, som opholder sig med kun én flugtvej, kan forblive i sikkerhed, indtil redning kan påregnes.

Da bygningen indrettes således, at alle rum har adgang direkte til det fri, til flugtvejstrappe eller til udendørs flugtvejstrappe, må det forventes at personer hurtigt

kan evakuere ved egen hjælp. Brandstrategien er derfor ikke, at personer skal blive i rum (brandceller) og vente på beredskabets hjælp og det vurderes atflugtvejene i bygningen er tilstrækkelig sikre.

2. En brand i hallen ikke vil medføre overtænding i bygningen.

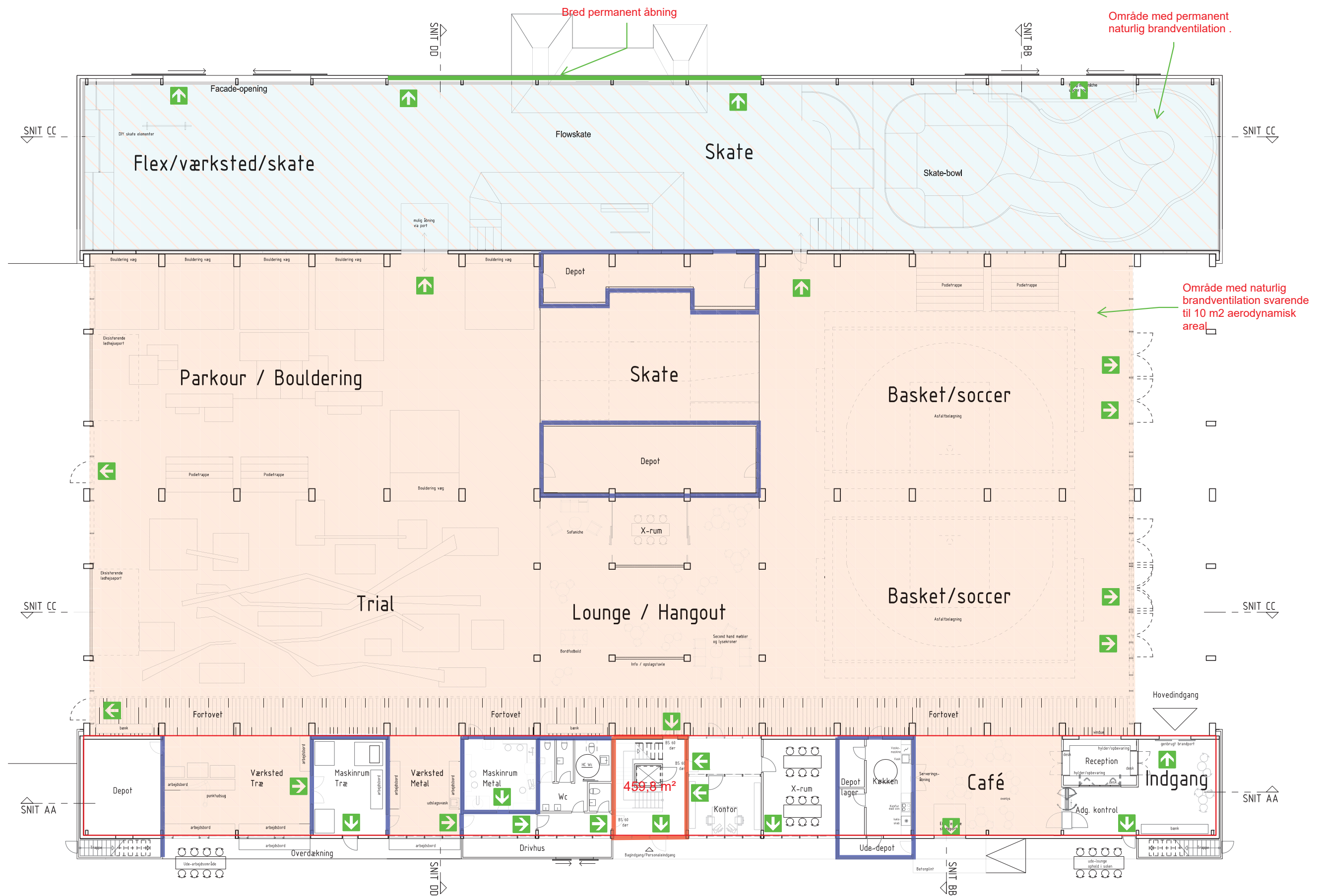
Størrelsen på brandsektioner er fastlagt for at sikre beredskabets arbejde. Dette angår såvel personredning som en afgrænsning af den brand der i givet fald ville skulle bekæm-pes.Eksempelsamlingen beskriver at brandsektioner i anvendelseskategori 3 i usprinklede bygninger i én etage maksimalt må være 2000 m2. I bygninger i mere end én etage må brandsektioner maksimalt være 1000 m2.

Her vil der kunne udføres en håndberegning eller to-zonemodel, såfremt byggemyndigheden måtte ønske eftervisning heraf. Eftervisningen skal dokumentere at der ikke kan ske en brandudbredelse fra et røglag med 10 m² aerodynamisk brandventilation i taget.

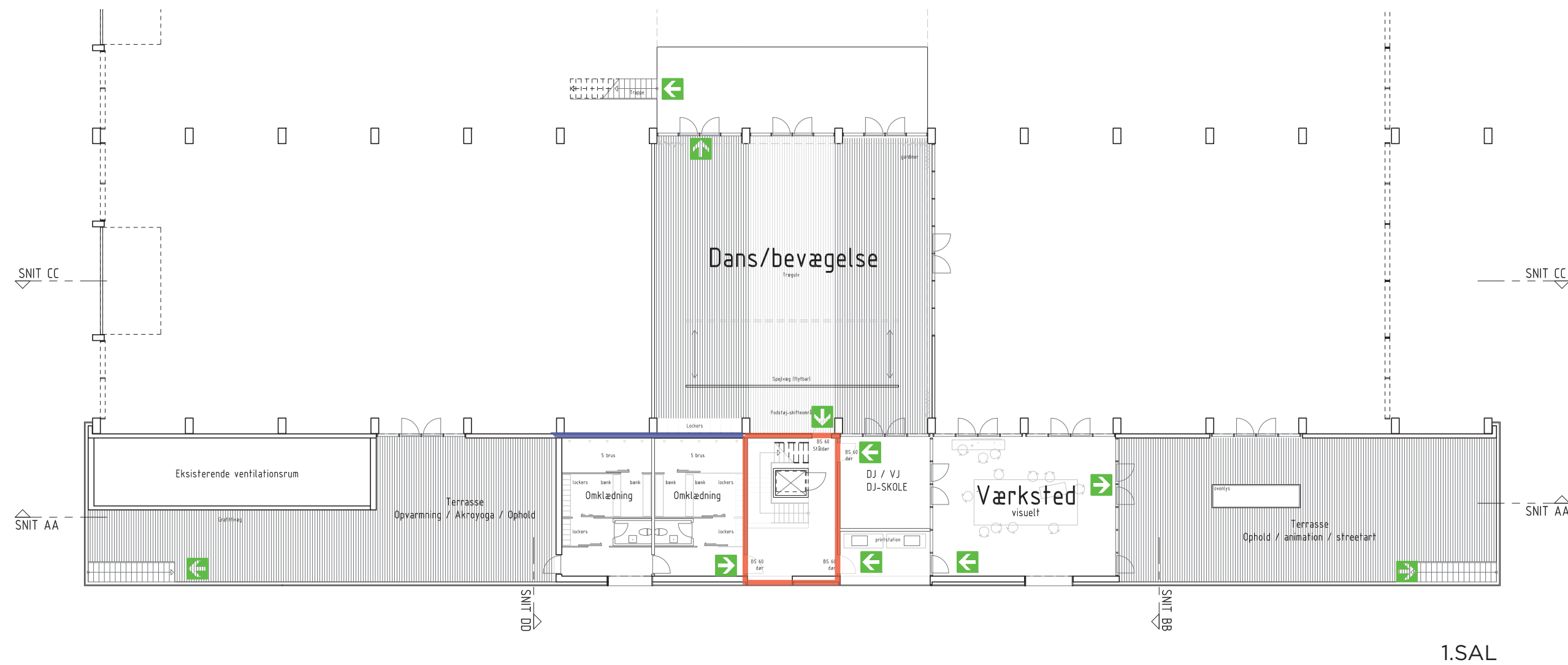
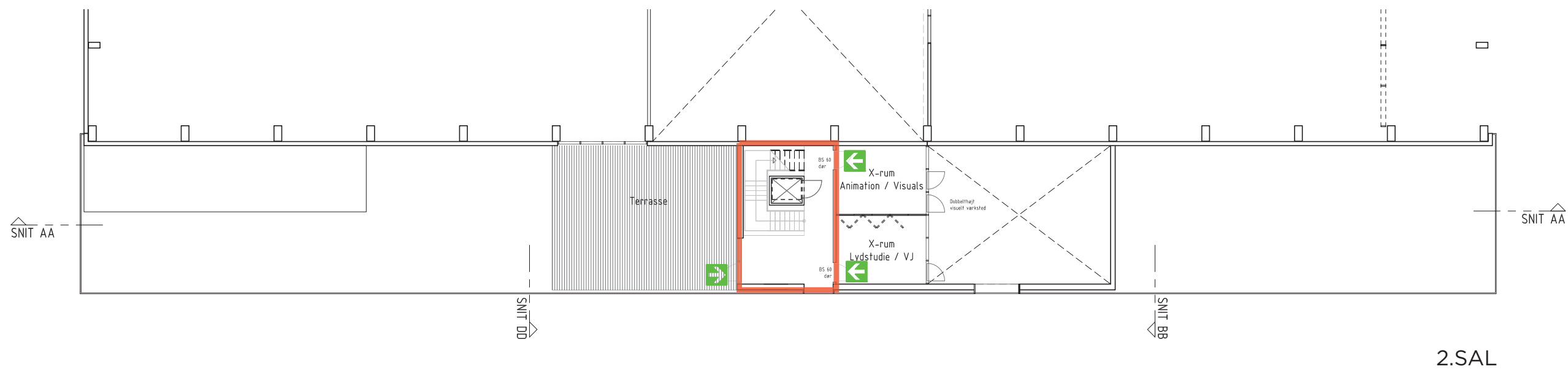
4.5 Redningsberedskabets indsatsmuligheder

Der etableres adgangsvej fra de omkringliggende veje og allerede befæstede områder på grunden, således at alle indgangsdøre kan nås i en afstand af maksimalt 40 m.

”Den angivne brandmæssige opdeling er en forudsætning for tilbuddet”



STUEETAGE



ØKONOMISK OVERSLAG

Bygningsdele/ydelse		Enhed	Areal	Enhedpris	Sum
					14.590.250,00
Nedbrydning					
	Nedbrydning og miljøsanering	stk	1,00		1.380.000,00
Udv. bygningsarbejde					-
	Nye glasalufacader i gavle	stk	1,00		580.500,00
	Sydbygning	stk	1,00		4.048.600,00
	Nordbygning (Overdækning)	stk	1,00		1.979.200,00
Indv. bygningsarbejde					-
	Ombygning eksist sydvendt bygning	stk	1,00		758.600,00
	Dansesal og X-rum placeret ude i hallen	stk	1,00		782.450,00
	Skate-møbel (halfpipe), boulderingvægge, podietrapper og depotrum	stk	1,00		430.000,00
	Diverse løst inventar	stk	1,00		100.000,00
	Nyt varmeanlæg og belysning i hallen				470.000,00
	Asfaltgulv ved street basket og soccer	stk	1,00		110.900,00
Udv. anlæg					
	Landskab (samlet)	stk	1,00		930.000,00
	Støjafskærmning	stk	1,00		400.000,00
Skate	Samlet beløb til Skate	stk	1,00		1.600.000,00
Øvrige					
	Byggepladsforanstaltninger	stk	1,00		200.000,00
	Energimærkning + blowerdoortest	stk	1,00	20.000,00	20.000,00
	Rambøll	stk	1,00		800.000,00

