



DEMANDE D'AVIS PRÉALABLE ÉCLAIRAGE (APE) - E1 à E3

Classement actuel

Classement sollicité

1

FICHE D'IDENTITÉ

IDENTITÉ

Nom officiel de l'installation :

NNI (Numéro National d'Identification) :

District d'appartenance :

Ligue d'appartenance :

COORDONNÉES DE L'INSTALLATION

Rue :

Complément : Lieu-dit :

Code Postal : Commune :

PROPRIÉTAIRE/GESTIONNAIRE DE L'INSTALLATION

Nom du propriétaire/gestionnaire :

Rue :

Code Postal : Commune :

E-mail : Téléphone :

2

SIGNATURE

Nature des travaux envisagés :

J'atteste l'exactitude des éléments renseignés ci-dessus et des pièces transmises (cf. page 2) :

Nom/Prénom : Fonction :

Signature : Le :

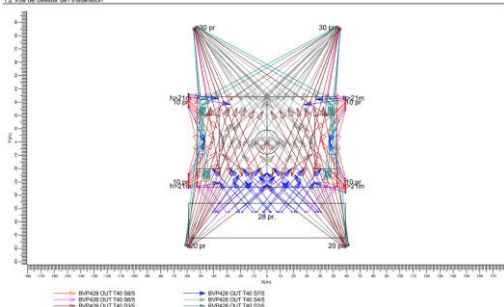


Plan coté de l'aire de jeu

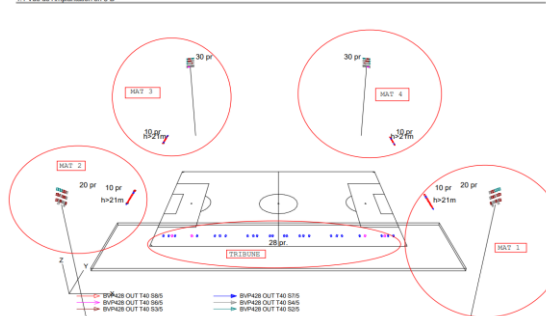


- Implantations cotées des mâts et/ou des tribunes (implantation latérale, angulaire et/ou derrière les buts)
- Préciser les positions des projecteurs par rapport aux lignes de touche et de but

1.2 Vue de dessus de l'implantation



1.1 Vue de l'implantation en 3D



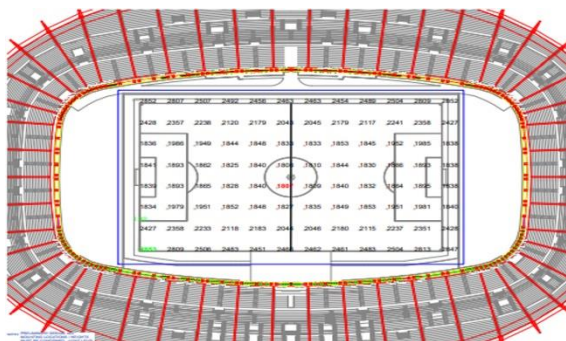
Caractéristiques des projecteurs (Article 3.1)

- Nombre, Type, Puissance
- IRC (Indice de Rendu des Couleurs)
- TC (Température de Couleur)

Code	Nb	Type de luminaire	Type de lampe	Puissance (W)
A	30	BVP428 OUT T40 S8/5	1 * LED2370-4S/857	1427.5
B	34	BVP428 OUT T40 S7/5	1 * LED2370-4S/857	1427.5
C	8	BVP428 OUT T40 S6/5	1 * LED2370-4S/857	1427.5

Résultats photométriques (Article 3.2)

- Niveau d'éclairement moyen horizontal (EhMoy) et constantes d'uniformités (U1h et U2h) prévus avec l'alimentation principale sur la base du maillage
- Niveau d'éclairement moyen vertical (EvMoy) et constantes d'uniformités (U1v et U2v) prévus avec l'alimentation normale calculée selon la procédure, sur les 4 plans pour E1 et E2, et sur 2 plans pour le niveau E3
- Niveau d'éclairement moyen horizontal (EhMoy) prévu avec l'alimentation de substitution sur la base du maillage uniquement lorsque la totalité des projecteurs n'est pas reprise



Tableaux d'implantations, d'orientations des projecteurs et inclinaison maximale de l'axe optique des projecteurs par rapport à la verticale (Article 3.3)

Nb et Code	Position			Points de Visée			Angles de Visée		
	X (m)	Y (m)	Z (m)	X (m)	Y (m)	Z (m)	Rot	Incl90	Incl0
1 * A	-32.00	-45.00	22.30	5.50	-29.30	0.00	22.7	61.3	0.0
1 * A	-32.00	-45.00	22.30	-20.80	11.20	-0.00	78.7	68.7	0.0
1 * A	-32.00	-45.00	22.30	-22.50	11.20	-0.00	80.4	68.6	0.0
1 * A	-32.00	-45.00	22.30	-23.50	11.20	0.00	81.4	68.6	0.0
1 * A	-32.00	-45.00	22.30	-36.25	11.20	-0.00	94.3	68.4	0.0

Tableaux de calculs des taux d'éblouissement (GR)

