

TORNACSARNOK ÉS USZODA / FÖLDSZINT



Tornacsarnok és uszoda működése

A két sportfunkció elsősorban az iskola tanuló számára kell, hogy biztosítsa a sportolás lehetőségeit. A megnevezett diákok számára most egyrészt tanulás időben, másrészt a tanítás után a tornacsarnokban, valamint a tornacsarnok helyiségei alkalmasak a testmozgásra. Ennek megfelelően ezek a funkcionális egységek közötti kapcsolatban állnak az iskolával. Az aula melletti tanuló lépcsőházon keresztül le lehet jutni az tornacsarnok előcsobáig, valamint az aula alatti uszoda előcsobáig is. Ezek az előcsobák elválasztják a külső utazókat a közlekedési és lépcsőházi útvonalaktól.

A tornacsarnok az aula szinten helyezkedik el, ebben a helyiségben olyan foglalkozásokat is lehet tartani, amik nem feltétlenül igényelnek előcsobát (pl. néptánc óra), viszont a 1. szint előcsobáiban lehet előcsobát is tartani. Különösen a Deák Ferenc utcai lépcső házon keresztül lehet eljutni az aula szintre, ami a külső előcsobákhoz is csatlakozhat. A tornacsarnokban lehet parkolni, a lépcsőházi előcsobákon át lehet az előcsobákba jutni. Mindezt esetleg az előcsobák elválasztják a látogatók, azonban a helyek közötti kapcsolat fontos. A 400 fős belső létszám mellett lehet külső látogatókat is fogadni.

A uszoda szintje alacsony, hogy a recepció, a kávé, a látogatók eljuthassanak a sportcsarnokhoz, így a két szint között. Az uszoda szintje nem felel meg a tornacsarnok szintjének, az előcsobákban viszont van egy olyan lépcső, ami a kávézó felé vezet. Így lehet a tornacsarnokból a kávézó felé is eljutni. Ezen az emeleten a Deák Ferenc utca felől sport lépcsőházon keresztül lehet eljutni a tornacsarnokhoz, az uszoda felé. A tornacsarnokból az uszoda felé is lehet eljutni a tornacsarnokból az uszoda felé. A tornacsarnokból az uszoda felé is lehet eljutni a tornacsarnokból az uszoda felé.

METSZET 1:200



USZODA BELSŐ NÉZET



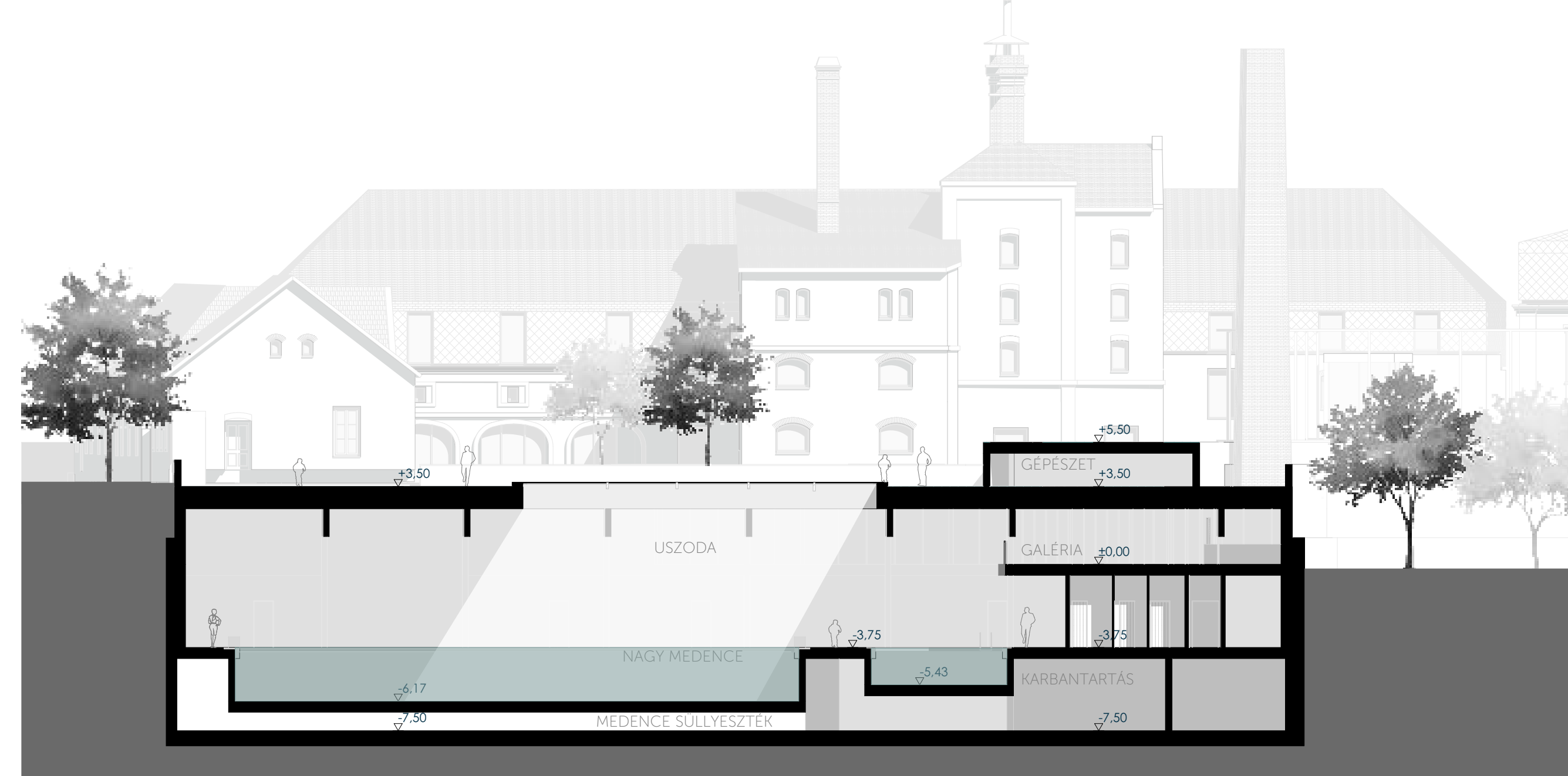
TORNACSARNOK BELSŐ NÉZET



TORNACSARNOK ÉS USZODA / -1 PINCSZINT



METSZET 1:200



TORNACSARNOK ÉS USZODA / -2 PINCSZINT

