

COMUNE DI NOCERA TERINESE
(Provincia di Catanzaro)
Piano di Recupero



QUADRO PROGETTUALE

TITOLO ELABORATO

INDICAZIONE ED ABACO PER GLI INTERVENTI DI INTERESSE PUBBLICO

SCALA	TAV - 10
DATA	SETTEMBRE 2011
AGGIORNAMENTO	
IL SINDACO	Dott. Ing. Luigi FERLAINO
L'ASSESSORE ALL'URBANISTICA	Rolando BARLETTA
IL SEGRETARIO COMUNALE	Dott.ssa Felicia AMATRUDA
PROGETTISTA	Arch. Mariarosaria MATRELLA
CONSULENTE GENERALE	Dott. Pianif. Gino Cesare MAURO
I COLLABORATORI	Arch. Giada FRANCONERI
IL TECNICO COMUNALE	Geom. Luciano ESPOSITO

ABACO DELL'ARREDO URBANO E SCHEMI TIPOLOGICI DI RIFERIMENTO

1 IL CESTINO PNDRIARELLI
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

6 LA TRANSNNA
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

2 IL DISCORSO SCILIO
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

7 I PORTACCI - Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

3 IL PALCINO DISSUASORE
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

8 GRIGLIATI PER LE INTERCAPEDINI
Modello schematico

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

4 LA FONTANILLA
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

9 I GRIGLIATI PER LE ALBERATURE
Modello schematico

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

5 LA FIORIERA
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

10 LA PANCHINA - LA SEDUTA
Modello schematico e relazione tra gli elementi del corredo urbano

Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo
= Integrazioni tra elementi di arredo

I principi
1. Almeno il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

Le regole
1. Il più grande tutti gli oggetti di arredo lungo un asse e possibilmente tutti gli elementi decorativi.
2. L'oggetto di arredo di "coda" tra elementi di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
3. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.
4. Evitare la ripetizione di oggetti di arredo di "coda" per consentire il loro dialogo grafico.

ABACO PAVIMENTAZIONI

1 STRADE CARRABILI : Peitre naturali : porfido (cubetti)

L'utilizzo del cubetti di porfido risulta essere sotto il profilo tecnico (resistenza all'usura, facilità di posa e di manutenzione) uno dei materiali più adatti per le strade carrabili. La pavimentazione in cubetti di porfido (10/12 cm circa) posata su apposito letto di sabbia potrà estendersi all'intera carreggiata, uniformemente (o meno) fino alle facciate degli edifici.

DIFFERENTI POSATURE CONSIGLIATE

Luogo di impiego:
Via Santa Caterina, Via Cobelli, Via Ventura, Via Pontieri, Via Aarbi, Via San Antonio

2 AREE DI PERTINENZA DI EDIFICI DI PREGIO STORICO ARCHITETTONICO

LEGGENDA:
SI (Sì) / NO (No)

LEGGENDA:
SI (Sì) / NO (No)

ABACO CORPI ILLUMINANTI

Pali - Mensole - Diffusori