

# Wilkowice - boisko wielofunkcyjne

Program ORLIK 2012

Data: 13-08-2008  
Przedstawiciel klienta: Zygmunt Stroński

Wartości przedstawione w raporcie są wynikiem precyzyjnych obliczeń, bazujących na określonym usytuowaniu opraw względem siebie oraz względem płaszczyzny roboczej. Rzeczywiste parametry oświetleniowe są m.in. uwarunkowane: typem zastosowanych opraw, ich rozmieszczeniem oraz właściwościami refleksyjnymi otoczenia.

**Philips Lighting Poland S.A./O. Kętrzyn**  
Biuro Handlowe w Katowicach  
ul. Bytkowska 1b  
40-955 Katowice

Telefon: 032 35 31 463  
Fax.: 032 789 93 20  
Telefon komórkowy: 0 605 212 156  
E-Mail: piotr.jamrozy@philips.com

---

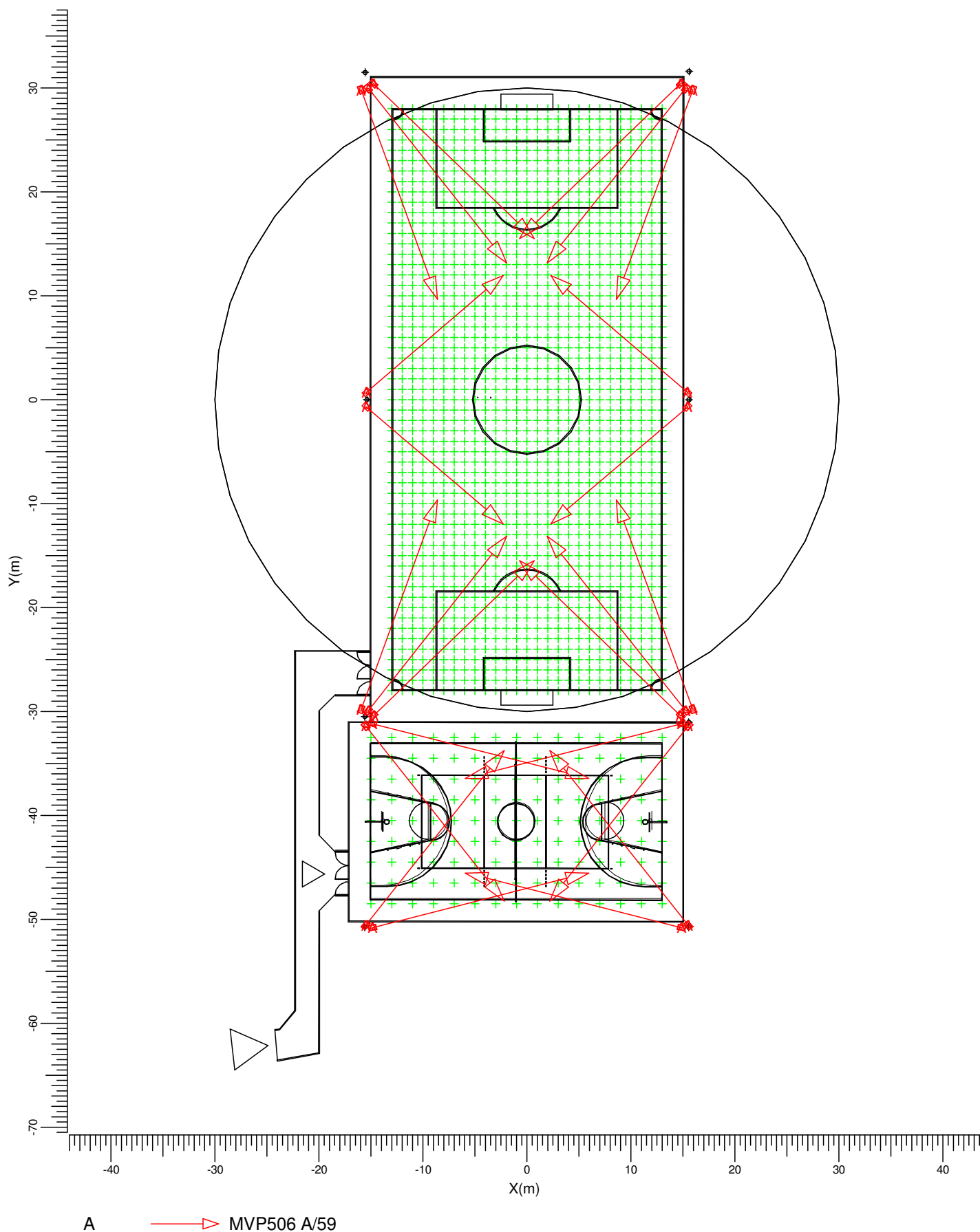
## Spis treści

---

<b>1.</b>	<b>Opis projektu</b>	<b>3</b>
1.1	Widok z góry	3
<b>2.</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>4</b>
2.1	Informacje ogólne	4
2.2	Oprawy	4
2.3	Wyniki obliczeń	4
<b>3.</b>	<b>Wyniki obliczeń</b>	<b>5</b>
3.1	Boisko piłkarskie: Izokontury	5
3.2	Koszykówka: Izokontury	6
<b>4.</b>	<b>Informacje o oprawie</b>	<b>7</b>
4.1	Oprawy	7
<b>5.</b>	<b>Informacje instalacyjne</b>	<b>8</b>
5.1	Legenda	8
5.2	Orientacja i rozmieszczenie opraw	8

# 1. Opis projektu

## 1.1 Widok z góry

Skala  
1:500

## 2. Podsumowanie

### 2.1 Informacje ogólne

Ogólny współczynnik pogorszenia stosowany w projekcie 0.80.

### 2.2 Oprawy

Kod	Ilość	Oprawa	Źródło światła	Moc (W)	Strumień (lm)
A	24	MVP506 A/59	1 * HPI-TP250W SGR	325.0	1 * 25000

Moc zainstalowana: 7.80 (kWat)

Ilość opraw w sekcji

Rozmieszczenie	Kod oprawy	Moc (kWat)
	A	
Boisko piłkarskie	16	5.20
Koszykówka	8	2.60

### 2.3 Wyniki obliczeń

Sekcje:

Kod	Sekcjonowanie
1	Boisko piłkarskie
2	Koszykówka

Obliczenia natężenia/luminancji:

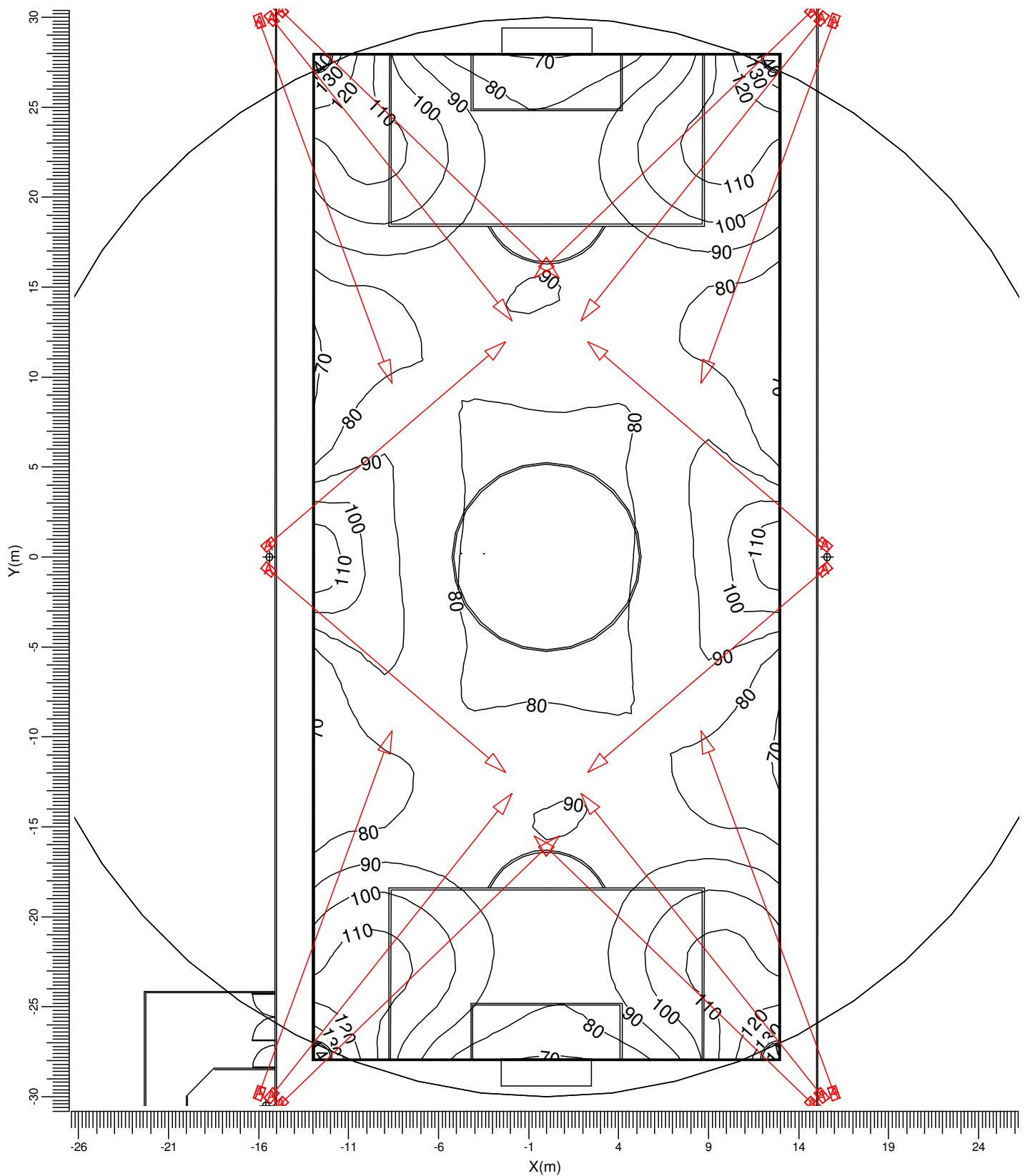
Obliczenia	Sekcjonowanie	Typ	Jednostka	Średnia	Min/sr	Min/Max
Boisko piłkarskie	1	Natężenie oświetlenia	lux	89.2	0.77	0.46
Koszykówka	2	Natężenie oświetlenia	lux	107	0.80	0.71

### 3. Wyniki obliczeń

#### 3.1 Boisko piłkarskie: Izokontury

#### Boisko piłkarskie

Siatka : Boisko piłkarskie na wysokości  $Z = -0.00$  m  
Obliczenia : Natężenie oświetlenia (lux)



A  MVP506 A/59

Średnia  
89.2

Min/śr  
0.77

Min/Max  
0.46

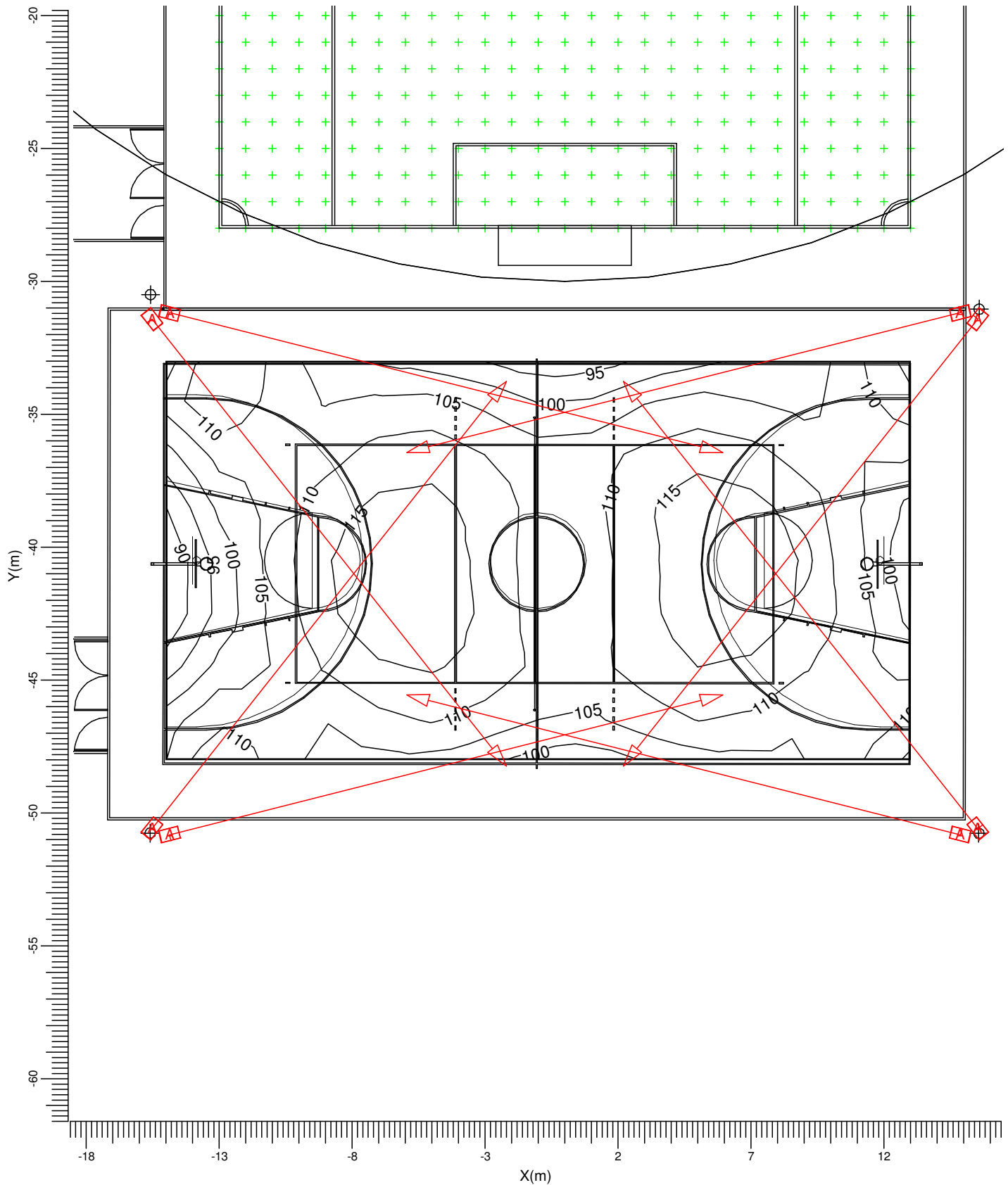
Współczynnik pogorszenia  
0.80

Skala  
1:300

## 3.2 Koszykówka: Izokontury

## Koszykówka

Siatka : Koszykówka na wysokości Z = -0.00 m  
 Obliczenia : Natężenie oświetlenia (lux)



A → MVP506 A/59

Średnia  
107

Min/śr  
0.80

Min/Max  
0.71

Współczynnik pogorszenia  
0.80

Skala  
1:200

## 4. Informacje o oprawie

### 4.1 Oprawy

OPTIFLOOD MVP506 1xHPI-TP250W SGR/640 A/59



Sprawność

DLOR : 0.82

ULOR : 0.00

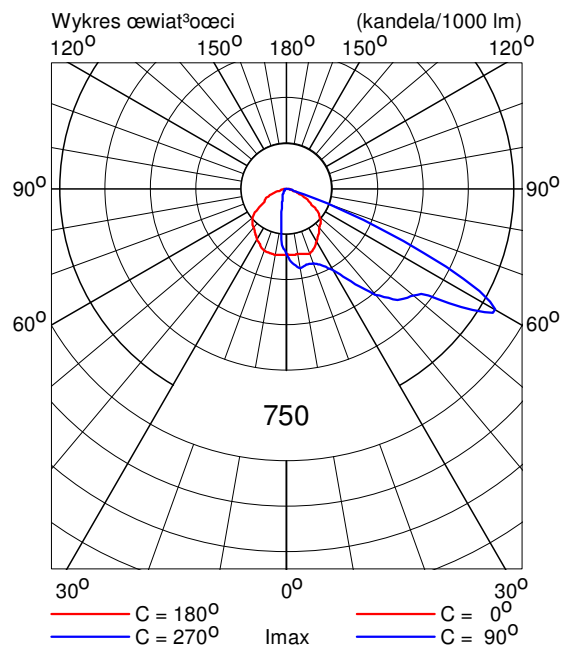
TLOR : 0.82

Dławik : N/A

Strumień źródła : 25000 lm

Moc oprawy : 325.0 W

Kod pomiarowy : LVMA428400



## 5. Informacje instalacyjne

### 5.1 Legenda

Oprawy:

Kod	Ilość	Oprawa	Źródło światła	Strumień (lm)
A	24	MVP506 A/59	1 * HPI-TP250W SGR	1 * 25000

Sekcje:

Kod	Sekcjonowanie
1	Boisko piłkarskie
2	Koszykówka

### 5.2 Orientacja i rozmieszczenie opraw

Ilość i kod	Pozycja			Kąty nacelowania			Sekcje	
	X (m)	Y (m)	Z (m)	Rot.	Rot90	Rot0	1	2
1 * A	-15.95	-29.79	10.00	69.9	65.0	0.0	+	-
1 * A	-15.95	29.79	10.00	-69.9	65.0	-0.0	+	-
1 * A	-15.52	-50.57	10.00	51.6	65.0	0.0	-	+
1 * A	-15.52	-31.43	10.00	-51.6	65.0	-0.0	-	+
1 * A	-15.44	-0.69	10.00	-40.6	60.0	-0.0	+	-
1 * A	-15.44	0.69	10.00	40.6	60.0	0.0	+	-
1 * A	-15.27	-29.93	10.00	51.5	65.0	0.0	+	-
1 * A	-15.27	29.93	10.00	-51.5	65.0	-0.0	+	-
1 * A	-14.86	-50.81	10.00	14.2	65.0	0.0	-	+
1 * A	-14.86	-31.19	10.00	-14.2	65.0	-0.0	-	+
1 * A	-14.76	-30.39	10.00	43.9	65.0	0.0	+	-
1 * A	-14.76	30.39	10.00	-43.9	65.0	-0.0	+	-
1 * A	14.76	-30.39	10.00	136.1	65.0	-0.0	+	-
1 * A	14.76	30.39	10.00	-136.1	65.0	0.0	+	-
1 * A	14.86	-50.81	10.00	165.8	65.0	-0.0	-	+
1 * A	14.86	-31.19	10.00	-165.8	65.0	0.0	-	+
1 * A	15.27	-29.93	10.00	128.5	65.0	-0.0	+	-
1 * A	15.27	29.93	10.00	-128.5	65.0	0.0	+	-
1 * A	15.44	-0.69	10.00	-139.4	60.0	0.0	+	-
1 * A	15.44	0.69	10.00	139.4	60.0	-0.0	+	-
1 * A	15.52	-50.57	10.00	128.4	65.0	-0.0	-	+
1 * A	15.52	-31.43	10.00	-128.4	65.0	0.0	-	+
1 * A	15.95	-29.79	10.00	110.1	65.0	-0.0	+	-
1 * A	15.95	29.79	10.00	-110.1	65.0	0.0	+	-