

第10編 トンネル
10-9

新	旧
<p><b>3.2 内空断面の設計</b></p> <p><b>3.2.1 内空断面設計の一般的事項</b></p> <p>(1) 内空断面は、道路構造令に定める所要建築限界を侵すことなく、舗装、排水等の道路付帯構造物、換気、照明、非常用、内装等の諸設備および管理用施設の設置空間を確保し、包含していなければならない。</p> <p>(2) 内空断面には、覆工打設による施工誤差等の余裕量を見込むものとする。</p> <p>(3) 同一断面内に、自動車、自転車及び歩行者を通行させるトンネルにあつては、「第2編道路幅員 3.5 構成要素幅員」「第2編道路幅員 3.6 歩道等の幅員」を参照し、特に自転車及び歩行者の安全に留意した構造とする。</p> <p><b>3.2.2 内空断面決定の諸条件</b></p> <p>(1) 建築限界</p> <p>(a) 車道部</p> <p>車道部の建築限界高さは4.5m、路肩部3.8mとし、路面に垂直方向に確保するものとするが、路肩部の立上りについては、拌み勾配では鉛直方向、片勾配では路面に垂直方向とする。ただし、片勾配であっても路線の標準横断勾配以下であれば、拌み勾配同様鉛直方向とする。</p> <p>建築限界幅は水平方向に確保する。</p> <p>また、路肩側溝のエプロン、縁石等の固有形状は建築限界に考慮しない。</p> <p>(b) 歩道・自転車等</p> <p>歩道、自転車道等を設ける場合は、建築限界高さ2.5mをトンネル側壁側で鉛直方向に確保し、建築限界幅は水平方向に確保するものとする。車道面からのマウントアップ高さは25cmを標準とする。</p> <p>また、横断勾配は、明り部歩道の横断勾配との整合を考慮して設定すること。(1.0%~2.0%)</p> <p>(c) 施設帯</p> <p>歩道、自転車道等と車道との間に防護柵等の設置空間として施設帯を設ける場合は、水平方向に0.5mを確保するものとする。</p> <p>(d) 監査歩廊・監視員通路</p> <p>監査歩廊、監視員通路を設ける場合は、建築限界高さ2.0mをトンネル側壁側で鉛直方向に確保し、建築限界幅0.75mを水平方向に確保するものとする。車道面からのマウントアップ高さは監査歩廊で25cm、監視員通路で90cmを標準とする。</p> <p>また、横断勾配は2.0%を標準とするが、管理上支障がある場合は別途考慮する。</p>	<p><b>3.2 内空断面の設計</b></p> <p><b>3.2.1 内空断面設計の一般的事項</b></p> <p>(1) 内空断面は、道路構造令に定める所要建築限界を侵すことなく、舗装、排水等の道路付帯構造物、換気、照明、非常用、内装等の諸設備および管理用施設の設置空間を確保し、包含していなければならない。</p> <p>(2) 内空断面には、覆工打設による施工誤差等の余裕量を見込むものとする。</p> <p>(3) 同一断面内に、自動車、自転車及び歩行者を通行させるトンネルにあつては、特に自転車及び歩行者の安全に留意した構造とする。</p> <p><b>3.2.2 内空断面決定の諸条件</b></p> <p>(1) 建築限界</p> <p>(a) 車道部</p> <p>車道部の建築限界高さは4.5m、路肩部3.8mとし、路面に垂直方向に確保するものとするが、路肩部の立上りについては、拌み勾配では鉛直方向、片勾配では路面に垂直方向とする。ただし、片勾配であっても路線の標準横断勾配以下であれば、拌み勾配同様鉛直方向とする。</p> <p>建築限界幅は水平方向に確保する。</p> <p>また、路肩側溝のエプロン、縁石等の固有形状は建築限界に考慮しない。</p> <p>(b) 歩道・自転車等</p> <p>歩道、自転車道等を設ける場合は、建築限界高さ2.5mをトンネル側壁側で鉛直方向に確保し、建築限界幅は水平方向に確保するものとする。車道面からのマウントアップ高さは25cmを標準とする。</p> <p>また、横断勾配は、明り部歩道の横断勾配との整合を考慮して設定すること。(1.0%~2.0%)</p> <p>(c) 施設帯</p> <p>歩道、自転車道等と車道との間に防護柵等の設置空間として施設帯を設ける場合は、水平方向に0.5mを確保するものとする。</p> <p>(d) 監査歩廊・監視員通路</p> <p>監査歩廊、監視員通路を設ける場合は、建築限界高さ2.0mをトンネル側壁側で鉛直方向に確保し、建築限界幅0.75mを水平方向に確保するものとする。車道面からのマウントアップ高さは監査歩廊で25cm、監視員通路で90cmを標準とする。</p> <p>また、横断勾配は2.0%を標準とするが、管理上支障がある場合は別途考慮する。</p>