

COMMUNE DE TREDREZ-LOCQUEMEAU

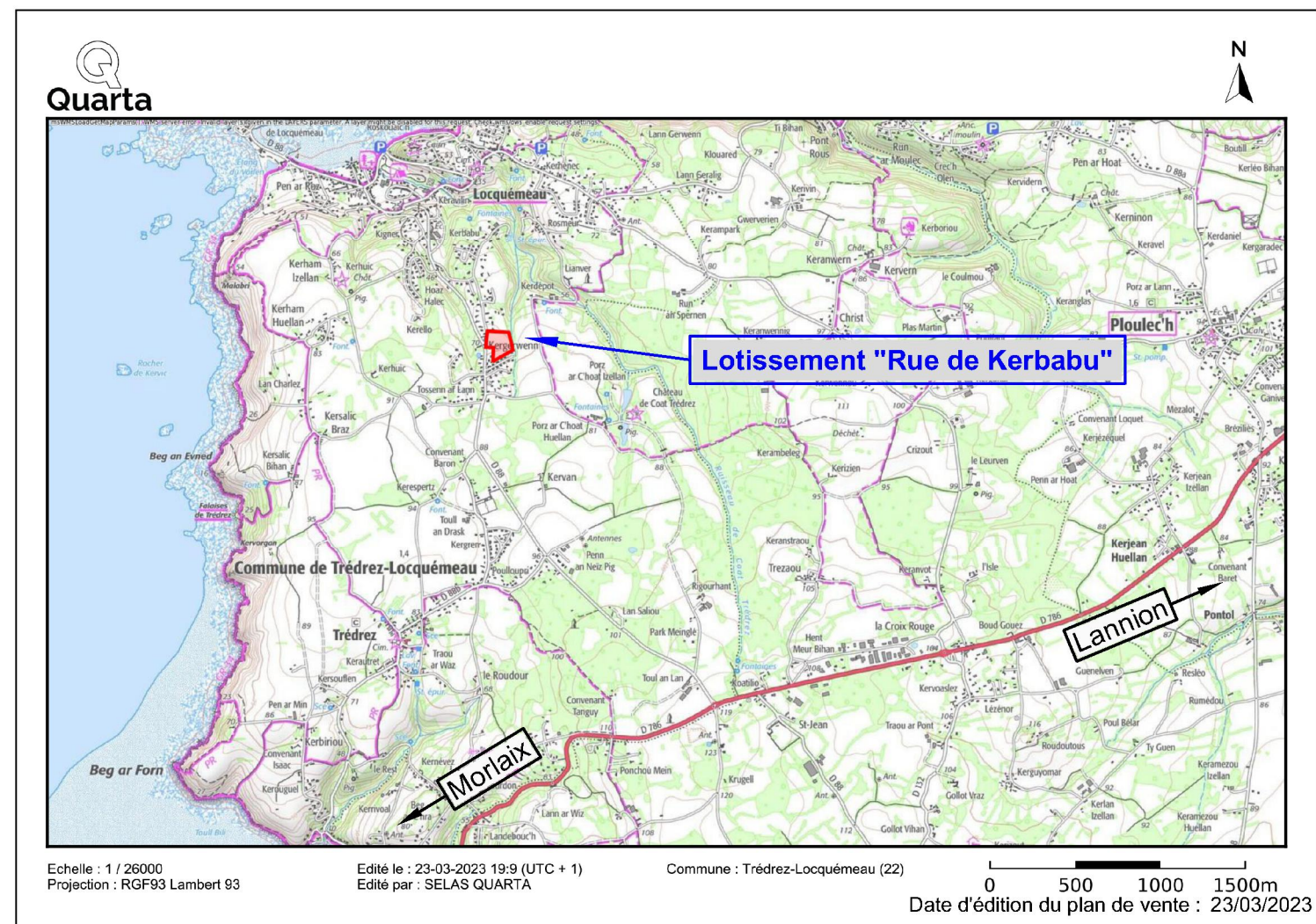
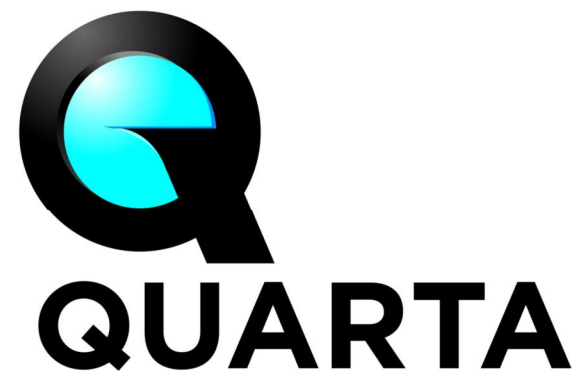
Lotissement "Rue de Kerbabu"

PLAN DE VENTE



COOPALIS, représenté par M. ROCACHER Maxime
33 Abbé Garnier
22 000 SAINT BRIEUC
maxime.rocacher@coopalis.fr

LOT 20



COOPALIS
33 Abbé Garnier- 22 000 SAINT-BRIEUC

maxime.rocacher@coopalis.fr

**MAITRE
D'OUVRAGE**

QUARTA
9 rue Rabelais - 22000 SAINT-BRIEUC

TEL : 02.96.33.49.52

**MAITRE
D'OEUVRE**

QUARTA
9 rue Rabelais - 22000 SAINT-BRIEUC

stbriec@quarta.fr

TEL : 02.96.33.49.52

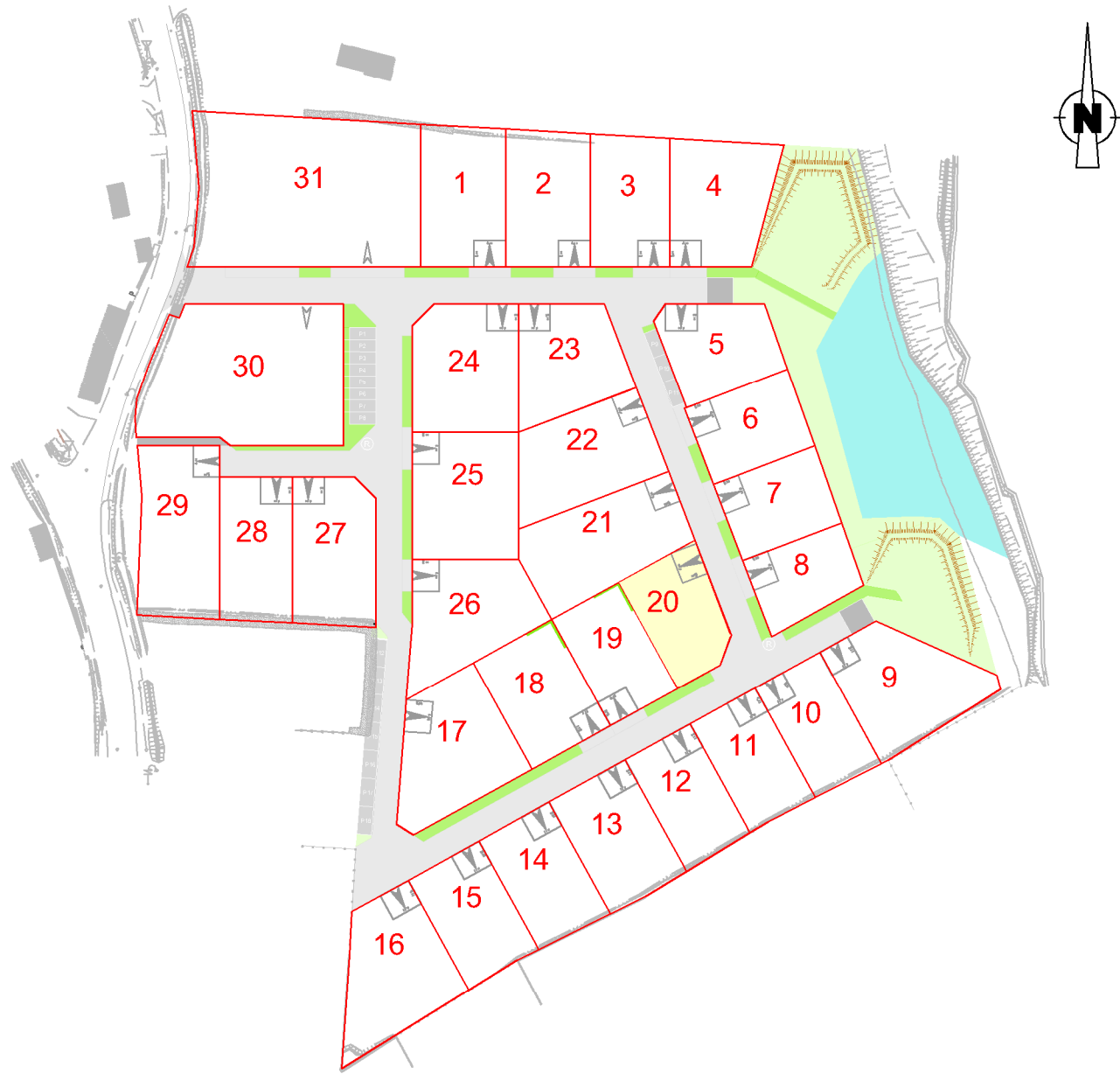
stbriec@quarta.fr

**GEOMETRES
EXPERTS**

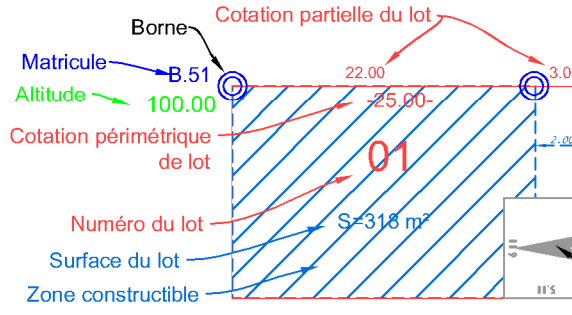
PLAN D' ENSEMBLE FIGURATIF

Commune de Trédrez-Locquémeau

Lotissement "Rue de Kerbabu"



LEGENDE



- | | | |
|---|--|---|
| Topographie | Végétation | Réseaux (PROJET) |
| — Courbe de niveau | ■ Secteur de zone humide | ● Branchement EU |
| ▨ Talus existant | ■ Espaces verts | ● Regard EU |
| ▨ Fossé existant | ■ Noe de réception et de transfert des EP | □ Massif d'infiltration au frais des acquéreurs |
| 65.00 Altitude TN | ■ Merlon de rétention (noe facultative) | □ Massif d'infiltration au frais du lotisseur |
| | Voie | ▨ Grille EP |
| | ▨ Place de stationnement | ■ Branchement AEP |
| ▲ Entrée conseillée | ▨ Voie enrobée | ■ Coffret Electricité |
| ▨ Enclave privative non close, entrée imposée | ▨ Altitude de voie finie | ■ Coffret téléphone |
| | Ⓜ Point de regroupement des conteneurs individuels | ● Candélabre |

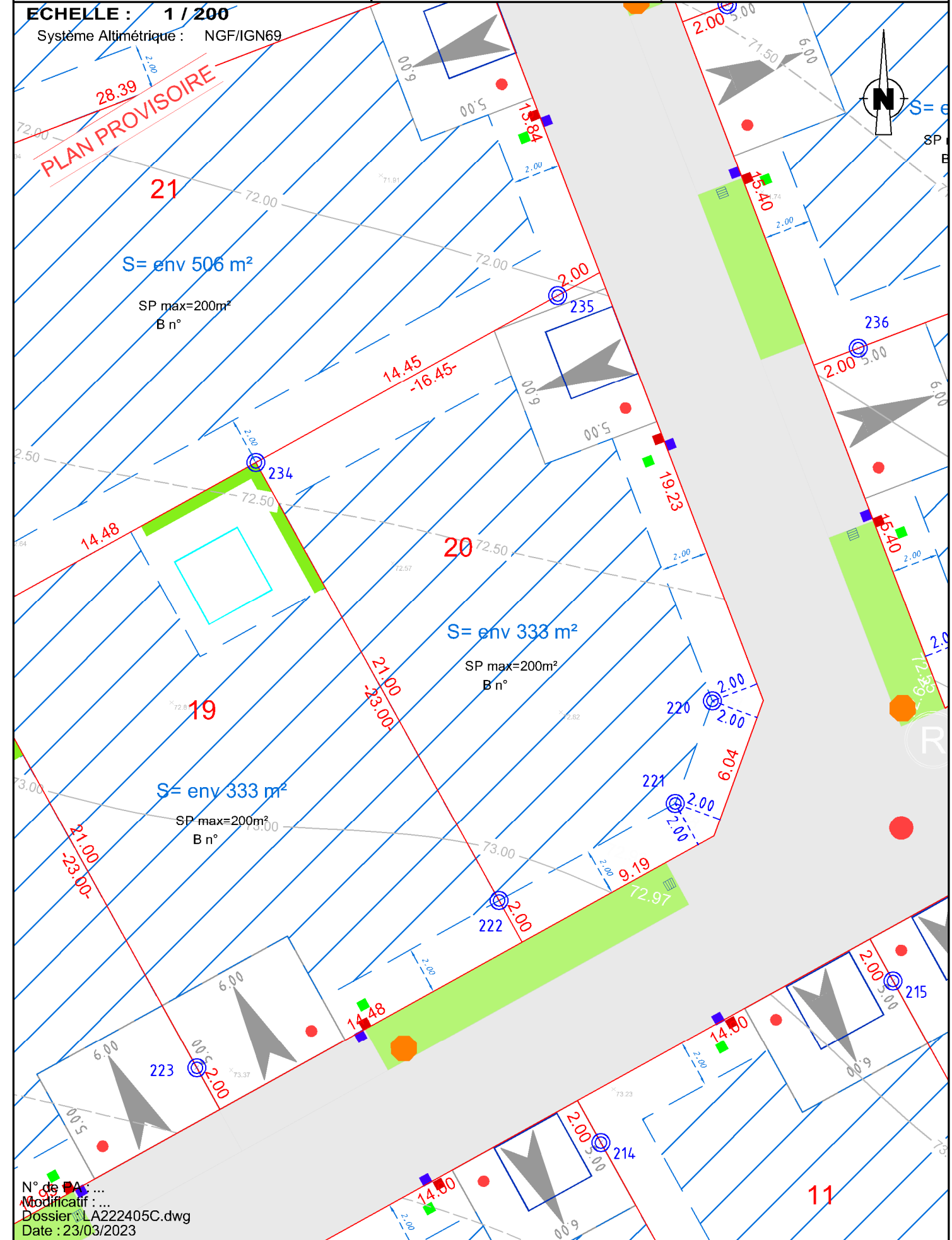
Nota : Il est impératif de s'appuyer sur le nivellement fourni par le Géomètre suite au bornage du lot. La position des branchements est définie d'après le plan PROJET établi par le Cabinet Quarta. Ce positionnement est approximatif(non contractuel), il peut être modifié en fonction des impératifs des travaux de viabilisation.

Ville de Trédrez-Locquémeau
Lotissement "Rue de Kerbabu"

LOT 20

SUPERFICIE env 333 m²
Surface de Plancher : 200 m²
Section cadastrale : B
Parcelle

ECHELLE : 1 / 200
Système Altimétrique : NGF/IGN69



N° de DA : ...
Modificateur : ...
Dossier : LA222405C.dwg
Date : 23/03/2023