























Element Code		Einheit	Farbe	RGB Code
<b>A</b>	<b>Strassen / Wege</b> (inkl. Möblierung und Beleuchtung)			
A1	Hauptstrasse mit Asphalt inkl. Trottoir	[m <sup>2</sup> ]	A1	128/128/128
A2	Nebenstrasse mit Asphalt inkl. Trottoir	[m <sup>2</sup> ]	A2	166/166/166
A3	Nebenstrasse mit Beton inkl. Trottoir	[m <sup>2</sup> ]	A3	217/217/217
A4	Wege mit Asphalt	[m <sup>2</sup> ]	A4	112/104/64
A5	Wege mit Beton	[m <sup>2</sup> ]	A5	148/138/84
A6	Wege mit Mergel-Belag	[m <sup>2</sup> ]	A6	196/189/151
<b>B</b>	<b>Plätze</b> (inkl. Möblierung und Beleuchtung)			
B1	Plätze I, mit Beton	[m <sup>2</sup> ]	B1	226/107/10
B2	Plätze II, mit Asphalt	[m <sup>2</sup> ]	B2	246/136/46
B3	Plätze III, mit Mergel	[m <sup>2</sup> ]	B3	250/191/143
B4	Spielplätze (mit konventioneller Ausrüstung)	[m <sup>2</sup> ]	B4	253/221/195
<b>C</b>	<b>Brücken</b>			
C1	Fussgänger Brücken	[m <sup>2</sup> ]	C1	96/73/122
C2	Befahrbare Brücken	[m <sup>2</sup> ]	C2	204/192/218
<b>E</b>	<b>Wasserflächen</b>			
E1	Wasserfläche befahrbar mit Booten	[m <sup>2</sup> ]	E1	0/176/240
E2	Wasserfläche nicht befahrbar	[m <sup>2</sup> ]	E2	141/180/226
E3	Wasserfläche mit konstantem Wasserspiegel	[m <sup>2</sup> ]	E3	79/129/189
E4	Auffüllung Seeflächen	[m <sup>2</sup> ]	E4	255/255/102
E5	Neue Seeflächen	[m <sup>2</sup> ]	E5	105/216/255
<b>F</b>	<b>Grünflächen</b>			
F1	Grünfläche I (Rasen)	[m <sup>2</sup> ]	F1	146/208/80
F2	Grünfläche II (Wiese)	[m <sup>2</sup> ]	F2	196/215/155
<b>G</b>	<b>Strand</b>			
G1	Strand mit Sand oder Kies	[m <sup>2</sup> ]	G1	234/196/34


**Bemerkung :** Zusätzlich zum Farbkode wird der Element-Kode auf jeder Fläche erwähnt sein


<b>J</b>	<b>Umfang Kanäle und Hafen</b>		<b>Linie</b>	<b>RGB Code</b>
J1	Vertikale Uferabschlüsse	[m <sup>1</sup> ]		255/0/0
J2	Abgestufte Uferabschlüsse	[m <sup>1</sup> ]		255/0/0
J3	Uferabschlüsse mit 2 Niveaus	[m <sup>1</sup> ]		255/0/0
<b>K</b>	<b>Uferabschlüsse</b>		<b>Linie</b>	<b>RGB Code</b>
K1	Seeufer I : Flachufer	[m <sup>1</sup> ]		31/73/125
K2	Seeufer II : Befestigtes Schrägufer	[m <sup>1</sup> ]		31/73/125
K3	Seeufer III : Vertikaler Abschluss, Mole	[m <sup>1</sup> ]		31/73/125
<b>P</b>	<b>Bäume</b>		<b>Symbol</b>	<b>RGB Code</b>
P1	Baum mit Besteigungsabschlüssen	[Stk]		0/176/80
P2	Baum mit Stahlrahmen	[Stk]		0/176/80
P3	Baum mit Gussplatten	[Stk]		0/176/80
P4	Einzelner Baum für Grünfläche	[Stk]		0/176/80
<b>R</b>	<b>Hafen (beim Abbruch der besth. Anlagen)</b>		<b>Symbol</b>	<b>RGB Code</b>
R1	Zentrale Fäkalienabsaugstelle	[Stk]		170/113/213
R3	Krananlage (Nutzlast 12 t) inkl. Takelkran	[Stk]		170/113/213
R4	Waschplatz (inkl. Ölabscheider u. Wasserretention)	[Stk]		170/113/213
R5	BSG-Slipanlage neu	[m <sup>2</sup> ]		170/113/213

<b>Zusätzliche Elemente :</b>		Farbe	RGB Code
	Zu bebauende Fläche (Private)		255/0/0
	Diverse Flächen neu (Wasserspiel, Skulptur, usw)		255/51/204
	Begrenzung Private-Gemeinwesen	<b>Linie</b> 	<b>RGB Code</b> 151/81/203


<b>Bemerkung :</b> Besteh. Flächen (nicht bearbeitet) werden ohne Farbe (weiss) auf dem Plan eingetragen		Farbe	RGB Code
	Fluss/Hafen bestehend (Wasserfläche)		255/255/255
	See-Wasserfläche bestehend		255/255/255
	BSG-Slipanlage bestehend		255/255/255
	Strand bestehend		255/255/255
	Gebäude bestehend		255/255/255


**A Strassen / Wege** (inkl. Möblierung und Beleuchtung)


**A1**  Hauptstrasse mit Asphalt inkl. Trottoir [m<sup>2</sup>]

**A2**  Nebenstrasse mit Asphalt inkl. Trottoir [m<sup>2</sup>]


**A3**  Nebenstrasse mit Beton inkl. Trottoir [m<sup>2</sup>]


**A4**  Wege mit Asphalt [m<sup>2</sup>]


**A5**  Wege mit Beton [m<sup>2</sup>]


**A6**  Wege mit Mergel-Belag [m<sup>2</sup>]

**B Plätze** (inkl. Möblierung und Beleuchtung)


**B1**  Plätze I, mit Beton [m<sup>2</sup>]


**B2**  Plätze II, mit Asphalt [m<sup>2</sup>]

**B3**  Plätze III, mit Mergel [m<sup>2</sup>]

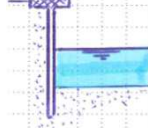
**B4**  Spielplätze (mit konventioneller Ausrüstung) [m<sup>2</sup>]

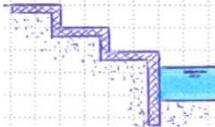
**F Grünflächen**

**F1**  Grünfläche I : Rasen [m<sup>2</sup>]

**F2**  Grünfläche II : Wiese [m<sup>2</sup>]


**J Umfang Kanäle und Hafen**


**J1**  Vertikale Uferabschlüsse [m<sup>1</sup>]


**J2**  Abgestufte Uferabschlüsse [m<sup>1</sup>]

**J3**  Uferabschlüsse mit 2 Niveaus [m<sup>1</sup>]


**K Uferabschlüsse**


**K1**  Seeufer I : Flachufer [m<sup>1</sup>]


**K2**  Seeufer II : Befestigtes Schrägufer [m<sup>1</sup>]


**K3**  Seeufer III : Vertikaler Abschluss, Mole [m<sup>1</sup>]

**P Bäume**

**P1**  Baum mit Besteinungsabschlüssen [Stk]

**P2**  Baum mit Stahlrahmen [Stk]

**P3**  Baum mit Gussplatten [Stk]

**P4**  Einzelner Baum für Grünfläche [Stk]