

Сеть этих путей представляет собой сочетание не только исторически сложившихся дорог, которые, как мы об этом уже говорили, образовались в силу определенных географических и топографических условий. Система путей, предназначенных для снабжения сырьем промышленных городов и вывоза производимой ими продукции, создается специально, причем необходимо по возможности обеспечить сочлененную трассировку трех путей. Водные, шоссейные и железные дороги должны быть проложены таким образом, чтобы наиболее целесообразно использовались возможности этих видов перевозок. Следует организовать удобную загрузку и разгрузку транспортных средств, устройство перевалочных пунктов, гаваней, путепроводов и подземных проездов, размещение элеваторов, перегрузочных станций и других устройств, способствующих рациональному передвижению и хранению грузов.

Вы хотите узнать, как [СТОИТЬ ДОМ СВОИМИ РУКАМИ](http://www.nizovostroy.ru) ? Подробности Вы можете узнать на сайте www.nizovostroy.ru.

Организация движения внутри промышленных предприятий (поступление сырья и эвакуация продукции), включая последовательную цепь производственных операций, должна быть непрерывной, четкой, исключающей наличие встречных потоков движения.

Сырье поступает на предприятия через входы и покидает их в виде готовой продукции через выходы, удобно связанные с водными, шоссейными и железными дорогами.

Следствие: три пути проходят вдоль одной из продольных сторон Линейного города; предприятия размещаются лишь по одну сторону путевой трассы, ибо если их расположить по обе стороны путей, то движение на последних будет постоянно нарушаться.

Заводские проходные для рабочих располагаются со стороны жилых районов в зеленой зоне. Помимо транспортных связей к каждому предприятию ведет дорога для рабочих и персонала.

У входов устраиваются стоянки для велосипедов, мотоциклов, автомашин. Подъездная

дорога для персонала соединяет заводы с жилыми зонами, прилегающими к сельским
землям и отделены от промышленности защитной зоной (лесозащитные полосы, зеленые
насаждения).